

## HUBUNGAN ADIKSI BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV DAN V SD NEGERI 02 BANDA ACEH

Maya Alfioni, Sulaiman, Intan Safiah.  
[cicimayacubbie@yahoo.com](mailto:cicimayacubbie@yahoo.com)

### ABSTRAK

*Game online* menjadi permainan yang sangat marak dan digemari pada kalangan anak-anak bahkan dikalangan remaja pada saat ini. Aktivitas bermain game online yang dilakukan secara berlebihan dapat membawa pengaruh negatif pada anak. Pengaruh negatif ini harus ditangani dengan bantuan dari berbagai pihak terutama pihak sekolah memberikan kepercayaan kepada konselor sekolah atau guru BK untuk mengadakan seminar kepada orang tua siswa tentang *game online* dan masalah yang akan ditimbulkan, mengatur waktu belajar dan bermain anak, memberikan penyaluran yang baik dalam memilih game. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi hubungan adiksi bermain *game online* terhadap hasil belajar siswa kelas IV dan V SD Negeri 02 Banda Aceh.

Penelitian dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV dan V SD Negeri 02 Banda Aceh tahun ajaran 2016/2017. Sampel penelitiannya berjumlah 32 siswa yaitu siswa yang teradiksi terhadap *game online* pada kelas IV dan V SD Negeri 02 Banda Aceh tahun ajaran 2016/2017.

Pengumpulan data dilakukan melalui angket dan dokumentasi. Pengumpulan data dari adiksi bermain *game online* dengan angket berupa pernyataan-pernyataan negatif tentang game online, sedangkan data hasil belajar diperoleh dengan mengambil nilai rata-rata dari ujian tengah semester (UTS) siswa. Uji statistik yang digunakan yaitu menggunakan uji korelasi *Product Moment*.

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh hubungan antara adiksi bermain *game online* terhadap hasil belajar siswa sebesar  $r_{xy} = 0,43$  Pada  $n = 32$  dengan taraf signifikan 5% diperoleh  $r_{tabel} 0,349$  ( $r_{hitung} > r_{tabel}$ ) yang bermakna bahwa terima  $H_a$  dan tolak  $H_o$ , atau ada hubungan antara adiksi bermain game online terhadap hasil belajar siswa kelas IV dan V SD Negeri 02 Banda Aceh.

**Kata Kunci:** Adiksi, Bermain *game online*.

### PENDAHULUAN

Pada umumnya dunia anak-anak identik dengan bermain. “Bermain (play) ialah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa

mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara suka rela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban” (Hurlock, 2010:320).

Akan tetapi, perkembangan anak juga tidak lepas dari proses pendidikan. Pendidikan adalah salah satu wadah yang berisikan 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 belajar yang diharapkan. Menurut Sukmadinata (2004:102) “hasil belajar yang merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan potensi yang dimiliki seseorang yang dapat dilihat dari perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berpikir maupun keterampilan motorik”.

Pada era globalisasi ini kebudayaan asing sudah banyak mempengaruhi kebudayaan masyarakat semua kalangan khususnya kalangan pelajar. Salah satu contoh kebudayaan tersebut adalah internet. Setelah penemuan komputer pada tahun 1960-an dan terus berkembang sampai abad 1990-an sehingga melahirkan internet (Bungin, 2013:136). Perkembangan teknologi internet ini dapat dirasakan baik secara langsung maupun secara tidak langsung, hal ini ditandai dengan kemajuan teknologi yang disertai perkembangan, penyebaran jaringan internet yang telah menyebarluas diseluruh Dunia. Banyak sekali produk yang dapat kita jumpai di internet, seperti salah satu produknya yaitu *game online* yang populer saat ini di kalangan pelajar.

Dulu pada saat siang hari ataupun malam hari anak-anak menghabiskan waktunya dengan belajar mengaji dan belajar pelajaran yang ada di sekolah bersama orang tua ataupun teman-temannya. Tetapi pada saat perkembangan teknologi internet khususnya permainan elektronik seperti *game online* sekarang ini banyak kita jumpai di warung internet pada siang hari ataupun malam hari anak-anak bermain *game*, waktu anak-anak di habiskan untuk bermain game di warung internet yang seharusnya waktu itu dipergunakan untuk belajar.

Kondisi tersebut sama halnya dengan kondisi yang peneliti dapatkan pada saat melakukan observasi awal di SD Negeri 02 Banda Aceh. Pihak sekolah membolehkan siswa untuk membawa *handphone* yang tadinya *handphone* itu dipergunakan untuk menghubungi orang tua siswa apabila siswa tersebut bermasalah disekolah seperti sakit. Akibat kurangnya peran guru dalam mengawasi siswa pada jam istirahat *handphone* yang mereka bawa disalah gunakan untuk bermain *game* dimana pada saat jam istirahat siswa sibuk bermain *game* tanpa mengulang atau membuka kembali pelajaran yang telah dipelajari pada awal pembelajaran. Pada saat sesudah jam masuk pelajaran biasanya mereka juga tidak berhenti berbicara masalah permainan yang mereka mainkan sewaktu jam istirahat tadi, mereka terus berbicara masalah *game* sebelum guru menegur mereka. Disini peneliti melihat bahwa setelah mereka bermain *game* mereka tidak fokus lagi dalam melaksanakan pembelajaran berikutnya.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, penulis menyimpulkan bahwa pelajar yang teradiksi *game* online sangat berhubungan terhadap hasil belajarnya. Pemilihan siswa kelas IV dan V SD Negeri 02 Banda Aceh sebagai obyek penelitian ini. Atas dasar tersebut, penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: “Hubungan Adiksi Bermain Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV dan V SD Negeri 02 Banda Aceh”.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah “Apakah ada Hubungan Adiksi Bermain Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV dan V SD Negeri 02 Banda Aceh”.

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui hubungan adiksi bermain *game* online terhadap hasil belajar siswa dan kelas IV dan V SD Negeri 02 Banda Aceh.

Hovart (dalam Akbar, 2012:9) mengemukakan bahwa kecanduan adalah suatu aktivitas atau substansi yang dilakukan berulang-ulang dan dapat menimbulkan dampak negatif. Menurut Poerwodarminto (dalam Kurniawan, 2012:27) kecanduan (*addiction*) adalah kejangkitan suatu kegembiraan (hingga melupakan hal-hal lain).

*Game online* selalu diyakini memberikan pengaruh negatif kepada para pemainnya. Hal ini terutama karena sebagian besar game yang adiktif dan biasanya tentang kekerasan pertempuran dan berkelahi. Mayoritas orang tua dan media berpikir dan percaya bahwa permainan merusak otak anak-anak dan mempromosikan kekerasan di antara mereka. Namun, banyak psikolog, pakar anak, dan para ilmuwan percaya bahwa permainan ini sebenarnya bermanfaat bagi pertumbuhan anak-anak. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat dampak positif dan negatif bermain game online terhadap para gamernya, pernyataan Rollings (dalam Akbar, 2012:11).

Orang tua dan guru haruslah pandai dalam menangani anak yang teradiksi *game*, orang tua harus tau memilih *game* yang pantas untuk dimainkan anak dan *game* yang memiliki nilai-nilai yang bagus untuk perkembangannya.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, menurut Arikunto (2006:12) bahwa penelitian kuantitatif banyak dituntut menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data dan penafsiran terhadap data. Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian korelasi yang meneliti hubungan antara dua variabel yang digunakan, yaitu variabel (x) sebagai adiksi game online dan variabel (y) sebagai hasil belajar Arikunto (2006:270).

Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas IV dan V SD Negeri 02 Banda Aceh yang terdaftar pada tahun pelajaran 2016/2017, yang terdiri dari kelas IV sebanyak 30 siswa dan kelas V sebanyak 33 siswa. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan purposive sampling. Menurut Sugiyono (2014:300), "Purposive sampling adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu". Yang dimaksud pertimbangan tertentu adalah penentuan sampel pada penelitian ini ditentukan karena peneliti melihat siswa yang bermain game online saja. Jadi sampel dari penelitian ini adalah seluruh siswa yang teradiksi terhadap bermain game online berjumlah 32 siswa pada kelas IV dan V SD Negeri 02 Banda Aceh tahun ajaran 2016/2017

Adapun dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua macam data, yaitu adiksi game online dan hasil belajar. Adiksi game online diperoleh dari hasil angket,

sedangkan hasil belajar diperoleh dari nilai UTS (Ujian Tengah Semester) siswa semester 1 tahun ajaran 2016/2017.

Selanjutnya data diolah dan dianalisis dengan menggunakan rumus korelasi *productmoment* dengan taraf signifikan 5%.

### **Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di SDNegeri 02 Banda Aceh, mengenai hubungan adiksi bermain game online terhadap hasil belajar siswa kelas IV dan V SD Negeri 02 Banda Aceh. Dari hasil perhitungan diperoleh  $r_{xy} = 0,43$ , terdapat hubungan yang cukup antara adiksi bermain game online terhadap hasil belajar siswa kelas IV dan V SD Negeri 02 Banda Aceh. Untuk menguji signifikansi hubungan, yaitu apakah hubungan tersebut berlaku untuk seluruh populasi yaitu seluruh siswa kelas V dan V SD Negeri 02 Banda, maka perlu diuji signifikansinya. Dari tabel dapat dilihat bahwa, untuk  $n = 32$ , taraf signifikan 5%, maka harga  $r$  tabel = 0,349. Dengan demikian koefisien korelasi 0,43 itu signifikan.

Berdasarkan hasil perhitungan penelitian ini menunjukkan korelasi ( $r_{xy}$ ) sebesar 0,43 dengan taraf signifikan 5% maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Ini berarti, hipotesis yang menyatakan terdapat.

### **SIMPULAN**

Dari penelitian yang telah dilakukan di SD Negeri 02 Banda Aceh tentang hubungan adiksi bermain game online terhadap hasil belajar siswa kelas IV dan V dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Seorang siswa mengalami adiksi bermain game online akan mengabaikan seluruh kegiatan yang berhubungan dengan belajar seperti enggan untuk mengerjakan pekerjaan rumah (PR) yang berdampak pada hasil belajar.
2. Hasil perhitungan melalui korelasi product moment didapatkan yaitu  $r$  hitung = 0,43 sedangkan  $r$  tabel = 0,349. Penelitian ini termasuk korelasi cukup.
3. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara adiksi bermain *game online* terhadap hasil belajar pada siswa kelas IV dan V SD Negeri 02 Banda Aceh.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Khalilul Muhammad. 2012. *Gambaran Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Prestasi Akademik Siswa Dan Siswi (SMA Negeri 3 Banda Aceh)*. Skripsi (tidak diterbitkan). Fakultas Kedokteran Universitas Syiah Kuala Darussalam Banda Aceh.
- Arikunto, Suharsimi. 2006 dan 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Bungin, Burhan. 2013. *Sosiologi Komunikasi*. Jakarta: Kencana
- Hurlock B., Elizabeth. 2010. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Kurniawan, Heri. 2012. *Hubungan Antara Kecanduan Bermain Game Online Point Blank Dengan Motivasi Belajar Pada Remaja*. Skripsi (tidak diterbitkan). Fakultas Kedokteran Universitas Syiah Kuala Darussalam, Banda Aceh.
- Riduwan. 2012. *Dasar-dasar Statistik*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Sukmadinata, N, S. 2003. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.