

Pengaruh Game Online terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V SDN Jatake 5 Kota Tangerang

Indah Fitriyani

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Tangerang

e-mail: indahfy223@gmail.com

Abstrak

Riset ini bertujuan dalam menganalisis pengaruh game online terhadap prestasi belajar siswa kelas V di SDN Jatake 5 Kota Tangerang. Latar belakang riset ini yaitu rendahnya prestasi belajar siswa Indonesia, yang tampak dari hasil Programme for International Student Assessment (PISA), di mana Indonesia berada pada ranking rendah. Prestasi belajar disebabkan oleh berbagai faktor, baik internal ataupun eksternal, salah satunya yaitu kebiasaan bermain game online. Game online sering kali mengganggu fokus belajar siswa, sehingga berdampak negatif pada prestasi mereka. Riset ini memakai metode kuantitatif melalui pendekatan survei. Data dikoleksi melalui angket yang diberikan kepada 30 siswa kelas V SDN Jatake 5, yang menghitung dua variabel utama: frekuensi bermain game online serta prestasi belajar. Teknik analisis data meliputi pengujian korelasi Product Moment dalam mengetahui hubungan diantara kedua variabel, serta pengujian homogenitas serta normalitas dalam memastikan kesesuaian data. Hasil riset mengindikasikan jika terdapat pengaruh signifikan diantara game online serta prestasi belajar siswa serta terdapat pengaruh yang cukup besar dari game online terhadap prestasi belajar. Prestasi belajar siswa yang diukur dalam riset ini memiliki nilai terbesar senilai 74 serta terkecil senilai 39, melalui rata-rata 60,7 serta standar deviasi 7,05. Berdasarkan hasil riset, bisa dikonklusikan jika bermain game online memiliki dampak yang signifikan terhadap prestasi belajar siswa kelas V SDN Jatake 5 Kota Tangerang, melalui pengaruh senilai 45,5%. Oleh karena itu, diperlukan upaya dari pihak sekolah, guru, serta orang tua dalam mengelola waktu bermain game siswa agar tidak mengganggu proses belajar.

Kata kunci: *Game Online, Prestasi Belajar, Prestasi Siswa*

Abstract

This study aims to analyze the influence of online gaming on the academic performance of 5th-grade students at SDN Jatake 5, Tangerang City. The background of this research is the low academic performance of Indonesian students, as seen from the results of the Programme for International Student Assessment (PISA), where Indonesia ranks near the bottom. Academic achievement is influenced by various factors, both internal and external, one of which is the habit of playing online games. Online games often disrupt students' focus on learning, leading to negative impacts on their performance. This research employs a quantitative method with a survey approach. Data was collected through questionnaires given to 30 fifth-grade students at SDN Jatake 5, measuring two main variables: the frequency of online gaming and academic performance. Data analysis techniques include the Product Moment correlation test to determine the relationship between the two variables, as well as homogeneity and normality tests to ensure data consistency. The results show a significant influence between online gaming and students' academic performance, indicating a considerable impact of online gaming on academic performance. The students' academic performance, measured in this study, had a maximum score of 74 and a minimum of 39, with an average of 60.7 and a standard deviation of 7.05. Based on the findings, it can be concluded that online gaming significantly affects the academic performance of 5th-grade students at SDN Jatake 5, Tangerang City, with an impact of 45.5%. Thus, efforts from schools, teachers, and parents are needed to manage students' gaming time to avoid disrupting their learning process.

Keywords : *Game Online, Learning Achievement, Academic Performance*

PENDAHULUAN

Prestasi mencerminkan keberhasilan seseorang dalam proses belajar. Prestasi yaitu hasil dari suatu aktivitas yang dikerjakan, baik secara individu ataupun kelompok, serta pencapaian prestasi ini tidak mudah karena disebabkan oleh berbagai faktor. Dalam mengetahui prestasi belajar, bisa dikerjakan tes yang menghitung hasil belajar. Tes ini yakni tes kognitif yang bertujuan dalam menghitung tingkat kecerdasan maupun kemampuan kognitif siswa. Prestasi akademik siswa di Indonesia bisa diobservasi dari hasil tes Programme for International Student Assessment (PISA). PISA menghitung kemampuan anak berusia 15 tahun dalam memecahkan masalah sehari-hari. Indonesia telah mengikuti tes ini setiap tiga tahun sejak 2003. PISA 2012 yang bertema "Evaluating School System to Improve Education" mencakup lebih dari 80 persen ekonomi dunia, yang diikuti oleh 31 negara mitra serta 34 negara anggota OECD, termasuk Indonesia.

Kemampuan siswa Indonesia dalam bidang matematika, sains, serta membaca masih tertinggal dibandingkan melalui negara lain di dunia. Pada PISA 2012, Indonesia berada di ranking ke-64 dari 65 negara yang ikut serta. Hasil ini terbitkan oleh Organization for Economic Cooperation and Development (OECD). Indonesia hanya sedikit lebih unggul dari Peru yang menempati posisi terbawah. Rata-rata nilai matematika siswa Indonesia yaitu 375, nilai membaca 396, serta nilai sains 382. Sementara, rata-rata nilai negara OECD dalam masing-masing kategori yaitu 494, 496, serta 501. Data ini mengindikasikan jika prestasi belajar siswa Indonesia masih rendah serta memerlukan upaya peningkatan agar bisa bersaing di tingkat internasional melalui PISA. Prestasi siswa disebabkan oleh banyak faktor yang bisa dikategorikan menjadi dua, yaitu faktor internal serta eksternal. Kedua faktor ini saling berinteraksi, baik secara langsung ataupun tidak langsung, dalam proses belajar dalam mencapai prestasi yang lebih baik, tanpa mengabaikan peran penting guru.

Salah satu contoh faktor eksternal yaitu kebiasaan siswa yang menghabiskan banyak waktu bermain di rumah. Akibatnya, siswa sulit fokus serta sering mengantuk di kelas, sehingga tidak mampu menjawab maupun mengerjakan soal yang diberikan, serta prestasi mereka pun menurun. Faktor eksternal lain yang ditemukan penulis yaitu banyak siswa yang kecanduan bermain game online secara berlebihan, sehingga melupakan tugas belajar mereka. Hal ini menyebabkan mereka mengantuk di kelas serta kurang fokus pada pelajaran. Salah satu cara dalam meningkatkan prestasi belajar siswa yang kecanduan game online yaitu melalui berkoordinasi melalui orang tua dalam membatasi waktu bermain game di rumah. Guru juga perlu memberikan nasihat kepada siswa, serta memotivasi mereka agar bisa memakai gadget secara bijak.

berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas. Penulis bertujuan dalam memahami sejauh apa pengaruh prestasi dalam belajar siswa disebabkan oleh game online, sehingga penulis mengangkat judul dalam riset ini "Pengaruh game online terhadap prestasi belajar siswa kelas V SDN jatake 5".

Prestasi belajar

Belajar adalah aktivitas penting yang dikerjakan oleh setiap individu secara optimal dalam menguasai maupun meraih sesuatu. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2014), belajar diartikan sebagai upaya mempelajari pengetahuan maupun keahlian, berlatih, serta mengalami perubahan perilaku maupun respon yang disebabkan oleh pengalaman. Belajar yaitu sebuah proses yang melibatkan aktivitas, bukan hanya hasil maupun tujuan semata. Belajar bisa diterjemahkan sebagai setiap perubahan perilaku yang bersifat menetap, yang dihasilkan dari latihan maupun pengalaman. Secara umum, belajar yakni proses perubahan perilaku sebagai hasil interaksi individu melalui lingkungannya dalam memenuhi keperluan hidupnya (Festiawan, 2020). Tujuan utama belajar yaitu dalam memperoleh pengetahuan, yang ditunjukkan melalui kemampuan berpikir. Kemampuan berpikir serta perolehan pengetahuan saling berkaitan erat serta tidak bisa dipisahkan. Tanpa pengetahuan, kemampuan berpikir tidak akan berkembang, serta sebaliknya. Berpikir memperkaya pengetahuan, serta membangun konsep serta keterampilan. Pembentukan konsep memerlukan keterampilan, baik secara fisik ataupun mental.

Keterampilan fisik bisa diobservasi secara langsung, sementara keterampilan mental lebih kompleks, karena berpikir melibatkan proses abstrak yang terkait melalui penghayatan, keterampilan berpikir, serta kreativitas dalam merumuskan konsep, serta menanamkan nilai-nilai sikap. Proses pembentukan mental serta perilaku peserta didik erat kaitannya melalui penanaman nilai-nilai (Novita Sariyani et al., 2021).

Pada dasarnya, hasil akhir dari proses belajar yaitu prestasi belajar. Keberhasilan dalam mengajar bisa diobservasi dari pencapaian prestasi belajar yang memuaskan oleh peserta didik. Saat ini, prestasi belajar masih digunakan sebagai tolok ukur keberhasilan peserta didik. Prestasi ini biasanya dinyatakan dalam bentuk angka, huruf, maupun tindakan yang dicapai oleh setiap peserta didik dalam jangka waktu tertentu. Aktivitas bisa dianggap sebagai prestasi maupun hasil belajar jika terdapat unsur-unsur seperti 1) perubahan perilaku, 2) perubahan yang terjadi akibat latihan maupun pengalaman, serta 3) perubahan yang melibatkan aspek kognitif, afektif, serta psikomotorik (Andriyani & Samiyem, 2022). Memahami faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar sangat penting, karena prestasi siswa bisa meningkat maupun menurun. Pemahaman ini bertujuan dalam membantu siswa mencapai prestasi terbaik. Salah satu cara dalam menghitung prestasi yaitu melalui menguji kecerdasan maupun Intelligence Quotient (IQ). IQ yang tinggi bisa memprediksi kesuksesan dalam meraih prestasi, tetapi IQ bukanlah satu-satunya faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Ada banyak faktor yang berperan, baik dari dalam individu ataupun dari luar dirinya (Fu'adah, 2022).

Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar bisa dibagi menjadi dua kelompok utama, yaitu faktor internal ini yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa, yang meliputi: kondisi fisiologis, psikologis, serta tingkat kelelahan. Kemudian faktor eksternal ini yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa, seperti: keluarga, sekolah, serta lingkungan masyarakat (Hartini et al., 2022).

Game online

Game online yaitu istilah yang sering digunakan dalam menggambarkan permainan digital yang semakin populer di era modern ini. Permainan ini sering kita temui dalam kehidupan sehari-hari, bahkan di lingkungan sekitar kita. Kata "game" berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan, sementara "online" berarti terhubung dalam jaringan. Dalam konteks ini, permainan yaitu bentuk hiburan digital yang bisa dimainkan oleh pemain melalui perangkat seperti komputer, ponsel, maupun laptop yang terhubung melalui jaringan internet. Game yaitu aktivitas yang melibatkan permainan, biasanya dikerjakan secara individu maupun kelompok, di mana pemain berinteraksi melalui mengikuti aturan serta tujuan tertentu (Utami Nur Hafsari Putri, 2022).

Game online memerlukan koneksi internet dalam bisa dimainkan. Permainan ini dimainkan di perangkat seperti komputer, laptop, maupun ponsel. Ada beberapa indikator yang digunakan dalam mengetahui kebiasaan siswa dalam bermain game online. Indikator kebiasaan bermain game online ini diambil dari kajian teori yang relevan, yaitu berupa alat ukur yang bisa mengindikasikan kebiasaan anak-anak saat bermain game. Indikator tersebut meliputi lokasi bermain game online, durasi waktu yang dihabiskan dalam bermain, jenis game yang sering dimainkan, serta kecenderungan anak dalam mengutamakan tugas dibandingkan bermain game, yang kadang tidak tampak jelas (Irawan & Siska W., 2021). Dampak dari game online sangat beragam, ada dampak positif ataupun negatif, namun lebih banyak dampak negatifnya. Salah satu dampak negatif yaitu anak-anak sering kali lupa waktu saat bermain game, sehingga sulit membagi waktu dalam belajar. Selain itu, mereka juga bisa terpengaruh oleh pergaulan melalui teman-teman yang mereka temui melalui game online tersebut (Putri et al., 2023).

METODE

Riset ini memakai pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif umumnya dipakai dalam "eksplorasi", serta sering kali digunakan dalam "menghitung", terutama dalam riset yang berkaitan melalui matematika serta ilmu pengetahuan alam. Riset kuantitatif yakni tipe riset yang bersifat sistematis, direncanakan, serta terstruktur. Pendekatan kuantitatif pada dasarnya yaitu menganalisis hubungan antar variabel-variabel melalui memakai teori yang bersifat objektif (Jaya, 2020). Riset ini memakai metode survei melalui teknik pengumpulan data yang terdiri dari angket,

kuesioner, wawancara, serta observasi. Survei yaitu metode investigasi yang dikerjakan dalam meraih fakta-fakta dari fenomena yang sedang terjadi, serta mencari informasi faktual terkait institusi sosial, ekonomi, maupun politik dari suatu kelompok maupun individu. Dalam riset survei, penulis mempelajari ciri khas maupun hubungan sebab-akibat diantara variabel tanpa adanya campur tangan dari penulis (Adnan & Latief, 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penulis memakai instrumen berupa angket maupun kuesioner yang disebarakan kepada siswa kelas V SDN Jatake 5. Dalam mengetahui nilai terkait game online serta prestasi belajar, angket diberikan kepada 30 siswa di kelas V SDN Jatake 5, terdiri dari 20 pertanyaan melalui 4 pilihan jawaban dalam setiap pertanyaan. Berikut ini hasil rekapitulasi nilai jawaban angket terkait prestasi belajar.

No	Kategori	Interval kelas	F	%
1	Sangat tinggi	>65,661	3	10%
2	Tinggi	57,633-65,661	15	50%
3	Rendah	49,605-57,633	8	26,6667%
4	Sangat rendah	< 49,605	4	13,3333%
		Jumlah	30	100

Tabel tersebut menunjukkan terdapat 3 maupun (10%) responden yang berada dalam kategori kelompok sangat tinggi, 15 maupun (50%) responden yang berada dalam kategori kelompok tinggi, 8 maupun (26,67%) yang berada dalam kategori kelompok rendah, 4 maupun (13,33%) yang berada dalam kategori kelompok sangat rendah

kategori	Kelas interval	f	%
Sangat tinggi	>68,006	3	10%
Tinggi	60,883-68,006	13	43,33333%
Rendah	53,660-60,883	9	30%
Sangat rendah	<53,660	5	16,6667%
		30	100

Tabel juga memperlihatkan ada 3 responden (10%) yang masuk kategori sangat tinggi, 13 responden (43,33%) dalam kategori tinggi, 9 responden (30%) yang berada dalam kategori rendah, serta 5 responden (16,67%) yang termasuk kategori sangat rendah.

	Kelompok diantara Y atas X	X ² hitung	X ² tabel	Kesimpulan data
game online (X)	12	1,240	18,49	Data homogen

Berdasarkan tabel tersebut, melalui jumlah sampel 30 serta taraf signifikansi 0,05, variabel komunikasi game online (X) didapat X² hitung senilai 1,240 serta X² tabel senilai 18,49. Karena X² hitung < X² tabel, bisa dikonklusikan jika data galat regresi dari variabel prestasi belajar (Y) terhadap variabel game online (X) memiliki varians yang sama maupun homogen. Dalam mengetahui pengaruh game online terhadap prestasi belajar siswa kelas V SDN Jatake 5, penulis menghitung koefisien korelasi diantara game online serta prestasi belajar melalui memakai rumus korelasi Product Moment, serta hasilnya yaitu sebagai berikut:

Hasil perhitungan Uji koefisien korelasi

Hasil pengujian koefisien korelasi

0,675

Berdasarkan hasil koefisien korelasi tersebut, nilai korelasi yang didapat yaitu 0,675 maupun r hitung = 0,675. Nilai r tabel pada taraf signifikansi 0,05 yaitu 0,361, sehingga bisa dikonklusikan jika terdapat korelasi yang signifikan diantara variabel X serta Y, maupun terdapat pengaruh game online terhadap prestasi belajar siswa kelas V di SDN Jatake 5 Kota Tangerang. Koefisien determinasi yaitu langkah akhir dalam analisis data riset ini. Perhitungan ini dikerjakan dalam mengetahui seberapa besar kontribusi game online (X) terhadap prestasi belajar (Y), melalui memakai rumus.

$$\begin{aligned} \text{KD} &= r^2_{xy} \times 100\% \\ &= (0,675)^2 \times 100\% \\ &= 0,455 \times 100\% \\ &= 45,5\% \end{aligned}$$

Melalui demikian, diketahui jika kontribusi variabel X (game online) terhadap variabel Y (prestasi belajar siswa kelas V SDN Jatake 5 Kota Tangerang) yaitu senilai 45,5%. Sisanya, yaitu 54,5%, ditentukan oleh variabel maupun faktor lain. Dari hasil pengujian hipotesis yang dikerjakan penulis melalui pengujian koefisien korelasi, didapat nilai korelasi senilai 0,675. Sedangkan dari pengujian signifikansi koefisien korelasi (pengujian-t), didapat t hitung = 4,847 > t tabel = 2,048. Maka, bisa dikonklusikan jika H_0 ditolak serta H_1 diterima, melalui r_{xy} senilai 0,455. Artinya, riset ini berhasil membuktikan jika terdapat pengaruh game online terhadap prestasi belajar siswa kelas V SDN Jatake 5 Kota Tangerang, melalui kontribusi variabel X terhadap Y senilai 45,5%.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil riset yang didapat, penulis menyimpulkan jika hasil tes angket prestasi belajar mengindikasikan nilai terbesar senilai 74 serta nilai terkecil senilai 39, sehingga didapatkan jarak (range) senilai 35. Hasil perhitungan mengindikasikan mean senilai 57,6, median 60, modus 62, serta standar deviasi data game online senilai 7,8. Sementara itu, pada hasil angket prestasi belajar, nilai terbesar yang didapat yaitu 78 serta nilai terkecil yaitu 49, melalui rentang 29. Dari perhitungan, mean senilai 60,7, median 61, modus 62, serta standar deviasi data prestasi siswa senilai 7,05. Pengujian hipotesis yang dikerjakan pada siswa kelas V, berdasarkan pengujian normalitas serta homogenitas data angket game online serta prestasi belajar, mengindikasikan hasil yang signifikan, serta berdistribusi normal serta homogen. Selanjutnya, dikerjakan pengujian pengaruh game online terhadap prestasi belajar. Hasil pengujian mengindikasikan adanya pengaruh senilai 45,5%, yang berarti terdapat pengaruh yang cukup besar dari game online terhadap prestasi belajar siswa. Sesuai melalui rumusan yang terdapat pada bab I serta hasil riset di bab IV, didapat t hitung = 4,847 > t tabel = 2,048 pada taraf signifikansi 0,05. Oleh karena itu, bisa dikonklusikan jika terdapat pengaruh signifikan diantara game online terhadap prestasi belajar siswa kelas V SDN Jatake 5 Kota Tangerang.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*. Erhaka Utama.
- Andriyani, D., & Samiyem, S. (2022). Peningkatan Prestasi Belajar Melalui Metode Resitasi pada Pelajaran Matematika. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 8(3), 1435–1441.
- Festiawan, R. (2020). Belajar serta pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 1–17.
- Fu'adah, A. (2022). *Pembelajaran Metode Tutor Sebaya untuk Meningkatkan Prestasi serta Motivasi Belajar Anak*. Penerbit P4I.
- Hartini, Y. S., Lefanska, A. B. P., Ursia, A. A., Prasetyo, D. A. B., Sugiharto, B., Pankrasius Surya Tonapa, [et al.], Ekaputra, I. M. W., Bram, B., Sang Condro Nugroho, E. F. H. T. A. H. M., & Press, S. D. U. (2022). *Prosiding Seminar Nasional Sanata Dharma Berbagai*

“Pengembangan, Penerapan Serta Pendidikan ‘Sains Serta Teknologi’ Pasca Pandemi.”
Sanata Dharma University Press.

- Irawan, S., & Siska W., Di. (2021). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7(1), 9–19.
- Jaya, I. M. L. M. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif serta Kualitatif: Teori, Penerapan, serta Riset Nyata*. Anak Hebat Indonesia.
- Novita Sariyani, M. P., Dr. Hj. Prihantini, M. P., Puji Winarti, S. P. M. P., Indrawati, S. P. I. M. P. I., Jumadi, S. P. I. M. P. I., Dr. Ahmad Suradi, M. A., Rachmat Satria, M. P., Dr. Maesaroh Lubis, M. P., Kafkaylea, A., & Premium, C. (2021). *BELAJAR SERTA PEMBELAJARAN*. EDU PUBLISHER.
- Putri, L., Purnama, T., & Hasibuan, Z. (2023). The Effectiveness of Online Games on the Learning Mindset of Class 5 Primary Children MIS Nurul Hidayah. *TOFEDU: The Future of Education Journal*, 2(4), 608–615.
- Utami Nur Hafsari Putri, N. A. S. S. M. (2022). *MODUL KESEHATAN MENTAL*. CV. AZKA PUSTAKA.