

Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV & V di SDN Teluk Ambulu 1 Karawang Tahun 2015

lin Ira Kartika¹, Kustiyyuwati², Tatu Qisthul Maulaa³

STIKes Kharisma Karawang, SDN Teluk Ambulu 1 Karawang

Abstrak

Jumlah pengguna internet di Indonesia pada tahun 2014 sudah menembus angka 88,1 juta jiwa. Tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis hubungan intensitas bermain *game online* dengan prestasi belajar siswa kelas IV & V di SDN Teluk Ambulu 1 Karawang Tahun 2015. Penelitian ini menggunakan metode analitik *Cross Sectional*. Untuk pengujian hipotesis menggunakan perhitungan statistik *T-Test* Tidak Berpasangan karena penelitian ini memiliki dua variabel yang berbeda (variabel kategorik dan numerik).

Hasil penelitian pada variabel intensitas bermain *game online* menunjukkan 17 orang siswa berada dalam kelompok dengan intensitas bermain tidak lama (70,8%), sedangkan yang berada pada kelompok dengan intensitas bermain lama berjumlah 7 orang siswa (29,2%). pada variabel prestasi belajar memiliki nilai rata – rata 1810,79. Berdasarkan perhitungan statistik, variabel intensitas bermain *game online* dengan prestasi belajar memiliki nilai signifikansi sebesar $0,405 > \alpha = 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan nilai yang signifikan antara siswa yang bermain *game online* dengan intensitas lama dengan siswa yang bermain *game online* dengan intensitas tidak lama, tidak ada hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan prestasi belajar. Meski pun begitu, pengawasan dari pihak terdekat siswa (keluarga dan sekolah) tetap diperlukan guna mencegah segala kemungkinan yang dapat terjadi serta peneliti selanjutnya diharapkan dapat memfokuskan penelitian pada perbedaan dampak yang ditimbulkan antara anak yang bermain *game online* di rumah dengan anak yang bermain *game online* di warung internet (*warner*).

The number of Internet users in Indonesia in 2014 already exceeded 88.1 million. This study was to analyze the relationship intensity of playing games online with class IV & V student in SDN Ambulu 1 Year 2015. The study was designed using a cross sectional analytic method. Statistical calculations Not Paired T-Test is using because this study has two different variables, namely the categorical and numerical variables.

Results of research on the variable intensity of playing online games showed 17 students were in a group with the intensity of play is not long (70.8%), while those in the group with the intensity of playing time amounted to 7 students (29.2%). While on learning achievement variable has value - average of 1810.79. Based on statistical calculation, variable intensity of playing online games and academic achievement has significance value of $0.405 > \alpha = 0.05$. It can be concluded that there was no significant difference in value between the students who play games online with the old intensity with students who play online games with intensity shortly. In other words, there is no relationship between the intensity of playing online games and academic achievement. Even though so, supervision of the students closest (family and school) is still needed in order to prevent any possibility that may occur as well as further research is expected to focus research on the impact of differences between children who play online games at home with children who play games online at internet cafes (cafe).

Kata Kunci : intensitas bermain, siswa sekolah dasar, *game online*, prestasibelajar

Keywords: *intensity play, elementary school students, online games, achievements, learn*

Pendahuluan

Anak usia sekolah adalah anak yang berada dalam rentang usia 6 - 12 tahun, yang mana bermain adalah salah satu unsur penting dalam tahap perkembangan anak seusia ini (Wong, 2008). Anak seusia ini memiliki karakteristik senang bermain, senang bergerak/ beraktifitas, dan senang bekerja dengan kelompok sebayanya (Hurlock, 1999 dalam Nurhidayah, 2013). Oleh karena itu, anak - anak tidak bisa dipisahkan dari kegiatan bermainnya, baik sendiri maupun dengan kelompoknya.

Sejak abad ke- 20, ilmu pengetahuan makin berkembang pesat. Ini ditandai dengan bermunculannya penemuan - penemuan yang makin mempermudah kerja manusia. Perkembangan ini pula ikut memicu munculnya sarana hiburan berupa permainan yang memanfaatkan layanan internet, yang disebut dengan *game online*. *Game online* sendiri merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh lebih dari satu pemain dalam waktu yang bersamaan (Kim, 2002 dalam Nurhidayah, 2013). Tidak dapat dielakkan lagi, bahwa *game online* sudah sangat digemari oleh berbagai kalangan di seluruh dunia.

Hasil Riset Kementrian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo) Republik Indonesia menyatakan, jumlah pengguna internet di Indonesia sudah mencapai 45 juta orang (Jabarprov, 2010) dan pengguna *game online* di Indonesai sendiri mencapai 6,4 juta orang (Republika, 2011). Hasil *survei* Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) dengan PusKaKom

UI tahun 2014 menyatakan bahwa, selama tahun 2014 menunjukkan pengguna internet di Indonesia adalah 88,1 juta jiwa. Angka pengguna sebesar 88,1 juta jiwa tersebut disesuaikan dengan jumlah penduduk Indonesia sesuai data Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2014 yaitu sebanyak 252 juta penduduk.

Dalam penelitian ini, APJII dan Puskakom juga melibatkan 2000 pengguna dan mempergunakan data isian kuesioner *Internet Service Provider* (ISP) dari anggota APJII sendiri yang dilakukan di 42 kota di Indonesia. Penelitian ini memberikan gambaran demografis pengguna internet, perilaku dan gaya hidup yang secara keseluruhan menggambarkan tren penggunaan internet yang sedang digandrungi di Indonesia. Dilihat dari domisilinya, 78,5% dari total seluruh pengguna internet di Indonesia berada di wilayah Indonesia bagian Barat dengan rentang usia 18 - 25 tahun. Dari penelitian APJII yang lain diketahui bahwa, pengguna internet terbanyak masih dipegang oleh Pulau Jawa, sedangkan Provinsi terbanyak adalah Jawa Barat, lalu diikuti Jawa Timur dan Jawa Tengah. Dari data tersebut didapatkan, 50% dari keseluruhan pengguna internet pernah memainkan *game online*.

Dari data - data di atas menunjukkan, betapa besarnya minat pengguna internet dan *gamer*. Tidak terkecuali anak usia sekolah, yang kesehariannya cenderung bermain. Di sinilah pengawasan dari orang tua dan pihak sekolah sebagai pihak terdekat dengan anak sangat diperlukan. Ini bertujuan memperkecil dampak negatif yang ditimbulkan oleh kegiatan anak

bermain *game online* terhadap pencapaian prestasi belajar anak di sekolah.

Malahayati (2012) dalam penelitiannya yang berjudul “Hubungan Kebiasaan Bermain *Video Game* dengan Tingkat Motivasi Belajar pada Anak Usia Sekolah di SD X Kota Depok” dengan 106 orang responden dan menggunakan uji *Chi – Square*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kebiasaan bermain *video game* pada responden sebanyak 65% diantaranya tergolong dalam kategori normal, sedangkan untuk tingkat motivasi belajar yang masuk dalam kategori rendah sebanyak 56%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa, tidak ada hubungan antara kebiasaan bermain *video game* dengan motivasi belajar.

Namun dalam penelitian Pradekso (2013) mengenai “Hubungan Intensitas Penggunaan *Game Online*, Pengawasan Orang Tua Terhadap Anak, dengan Prestasi Belajar Anak” dengan jumlah sampel 150 anak usia sekolah memiliki hasil yang berbeda. Berdasarkan uji hipotesis dengan perhitungan statistik Koefisien Korelasi Person untuk menghitung tingkat koefisien korelasi antar variabel, hasil penelitian ini menyatakan bahwa hasil penelitian intensitas pada variabel penggunaan *game online* berada dalam kategori tinggi yang disebabkan frekuensi bermain sebagian besar responden adalah 7 hari dengan lama waktu main 5 jam. Hasil penelitian pada responden mengenai prestasi belajar menyatakan prestasi belajar yang diperoleh responden dalam kategori rendah yang disebabkan

sebagian besar responden yang bermain *game online* memiliki nilai rata - rata sebesar 6. Berdasarkan perhitungan statistik antara variabel intensitas penggunaan *game online* dengan variabel prestasi belajar anak memiliki koefisien korelasi -0,561 dengan nilai signifikasi 0,000 atau dapat ditarik kesimpulan bahwa, terdapat hubungan signifikan negatif terhadap intensitas bermain *game online* dengan prestasi belajar anak.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan 15 orang siswa kelas IV & V SDN Teluk Ambulu I Karawang didapatkan, 10 diantaranya memainkan *game online* sebanyak 3 hari dalam seminggu dan lama main selama 2 jam. Dari semua anak menyatakan, mendapatkan informasi mengenai *game online* dari teman dan mulai memainkan *game online* sejak duduk di kelas IV Sekolah Dasar. Setelah melakukan wawancara dengan wali kelas diketahui bahwa, guru (pihak sekolah) kurang mengetahui kegiatan bermain anak khususnya *game online*, dikarenakan keterbatasan jam pertemuan di sekolah.

Hasil dari observasi penulis didapatkan, terdapat 2 buah warung internet (*warnet*) yang letaknya tidak jauh dari area sekolah. Pertama, *warnet X* berlokasi di Desa Rengas Jaya yang berjarak 1 km dari sekolah dan terdapat sarana transportasi yang memadai. Pada saat dilakukan survei pada *warnet X*, terdapat 3 orang siswa kelas Sekolah Dasar yang sedang bermain *game online*. *Warnet* kedua adalah *warnet Y* yang berlokasi di Desa Karya Bhakti dengan jarak 1 km dari area sekolah, namun *warnet* ini

berada di tengah pemukiman. Selain dua *warnet* di atas, ada pula penyedia layanan *video game* atau sering disebut warung *play station (ps)* yang lokasinya berjarak 500 meter di belakang sekolah. Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV & V di SDN Teluk Ambulu 1 Karawang Tahun 2015”.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analitik *Cross Sectional*. Teknik yang digunakan untuk pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *quota sampling*. Sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV & V SDN Teluk Ambulu 1 Karawang atau seluruh populasi penelitian/ *total sampling* yang berjumlah 25 orang siswa. Sampel yang diambil berdasarkan kriteria, yaitu siswa – siswi kelas IV dan V SDN Teluk Ambulu 1 Karawang yang memainkan *game online* di *warnet*. Pengumpulan data penelitian ini menggunakan kuesioner yang berupa pertanyaan yang berjumlah 27 butir pertanyaan. Kuesioner berisi pertanyaan terkait dengan pengetahuan serta kebiasaan bermain *game online* responden. Responden diminta memberikan tanda *cecklist* pada tempat yang telah disediakan sesuai dengan petunjuk yang terdapat di dalam kuesioner.

Uji instrumen penelitian ini telah dilakukan dengan 3 pengujian

yaitu: uji validitas & uji realibilitas, analisa univariat serta analisa bivariat. Hasil pengujian validitas & uji realibilitas dilakukan untuk menunjukkan jumlah pertanyaan valid dalam instrumen yang digunakan. Dimana pertanyaan – pertanyaan yang tidak valid tidak akan di pakai. Namun, terdapat pengecualian pada pertanyaan – pertanyaan tertentu yang mana tetap dipertahankan dengan alasan diperlukannya pertanyaan – pertanyaan tersebut meskipun pertanyaan tersebut tidak valid dengan disertai perubahan redaksi. Hasil uji realibilitas kuesioner pengetahuan tentang *game online* didapatkan hasil Alpha Cronbach berkisar antara 0,635 - 0,700 sedangkan untuk pertanyaan kebiasaan bermain berkisar antara 0,620 – 0,921. Pengolahan data dilakukan melalui lima tahapan yaitu: pengeditan, pemberian kode, pengelompokkan, pengolahan data, dan analisa data. Penelitian ini menggunakan analisa univariat dengan distribusi frekuensi.

Hasil Penelitian

Berikut ini disajikan hasil penelitian mengenai hubungan intensitas bermain *game online* dengan prestasi belajar anak.

Pada tabel 1 menunjukkan dari total keseluruhan 24 responden, terdapat 11 responden (45,8%) berjenis kelamin laki – laki dan 13 orang responden (54,2%) berjenis kelamin perempuan.

Tabel 1. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase (%)
Laki - laki	11	45,8
Perempuan	13	54,2
Total	24	100

Tabel 2. Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

Usia	Frekuensi	Persentase (%)
9	2	8,3
10	7	29,2
11	12	50,0
12	3	12,5
Total	24	100

Tabel 3. Karakteristik Responden Berdasarkan Intensitas Bermain Game Online dan Prestasi Belajar

Variabel	Rata – rata	Median	SD	SE
Intensitas Bermain Game Online	3,38	2,50	1,765	0,360
Prestasi Belajar	1810,79	1656	872,102	1810,79

Dari tabel 2 di atas didapatkan bahwa dari total keseluruhan 24 responden terdapat 2 responden (8,3%) berusia 9 tahun, 7 orang

responden (29,2%) berusia 10 tahun, 12 orang responden (50,0%) berusia 11 tahun dan 3 orang responden (12,5%) berusia 12 tahun.

Dari tabel 3 di atas didapatkan bahwa intensitas bermain *game online* pada siswa kelas IV & V SDN Teluk

Ambulu 1 Karawang Tahun 2015 memiliki nilai rata – rata sebesar 3,38, nilai Median sebesar 2,50, nilai Standar Deviasi sebesar 1,765 dan Standar Eror sebesar 0,360. Sedangkan pada variabel prestasi belajar memiliki nilai rata – rata sebesar 1810,79, nilai Median sebesar 1656, nilai Standar Deviasi sebesar 872,102 dan nilai Standar Eror sebesar 1810,79.

Dari tabel 4 di atas didapatkan bahwa kelompok terbanyak berada pada kelompok dengan intensitas bermain tidak lama yaitu sebanyak 17 responden dengan lama main <2 jam 50 menit dengan persentase sebesar 70,8%, sedangkan 7 responden berada dalam kategori lama (>2 jam 50 menit) dengan persentase sebesar 29,2%.

Tabel 4 Distribusi Frekuensi Intensitas Bermain *Game Online* di SDN Teluk Ambulu 1 Karawang Tahun 2015

Variabel	Indikator	Jumlah	Persentase (%)
Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	Tidak Lama < 2 jam 50 menit	17	70,8
	Lama > 2 jam 50 menit	7	29,2
Total		24	100

Tabel 5 Distribusi Rata – rata Nilai Responden Menurut Intensitas Bermain *Game Online* pada Siswa Kelas IV & V di SDN Teluk Ambulu 1 Karawang Tahun 2015

Intensitas Bermain	Mean	SD	SE	P Value	N
Tidak Lama	1713,12	824,937	200,077	0,405	17
Lama	2048,00	1004,038	379,491		7

Pada tabel 5 di atas rata – rata intensitas bermain tidak lama pada siswa kelas IV & V adalah 1713,12 dengan standar deviasi sebesar 824,947, sedangkan untuk rata – rata intensitas bermain lama pada siswa kelas IV & V adalah 2048,00 dengan standar deviasi sebesar 1004,038. Hasil uji statistik didapatkan nilai $p = 0,405 > \alpha = 0,05$ atau tidak ada perbedaan signifikan pada rata – rata nilai antara siswa yang bermain *game online* dengan intensitas lama dengan siswa yang bermain *game online* dengan intensitas tidak lama. Artinya tidak ada hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan prestasi belajar siswa kelas IV & V di SDN Teluk Ambulu 1 Karawang Tahun 2015.

Pembahasan

Hasil penelitian didapatkan dari total keseluruhan 24 responden, terdapat 11 responden (45,8%) berjenis kelamin laki – laki dan 13 orang responden (54,2%) berjenis kelamin perempuan. Ini menunjukkan bahwa jumlah siswi perempuan yang bermain *game* lebih banyak dari jumlah siswa yang hanya 11 orang. Sedangkan usia siswa persentase terbanyak ada pada siswa yang berusia 11 tahun yang berjumlah 12 responden (50,0%). Dalam penelitian ini sampel yang berada dalam kelompok intensitas bermain tidak lama berjumlah 17 responden dengan lama main <2 jam 50 menit dengan persentase sebesar 70,8%, sedangkan 7 responden berada dalam kategori lama (>2 jam 50 menit) dengan persentase sebesar 29,2%. Ini menunjukkan intensitas bermain *game online* pada siswa kelas IV & V di SDN Teluk Ambulu 1 Karawang masuk ke dalam rendah.

Untuk rata – rata intensitas bermain tidak lama pada siswa kelas IV & V adalah 1713,12 dengan standar deviasi sebesar 824,947, sedangkan untuk rata – rata intensitas bermain lama pada siswa kelas IV & V adalah 2048,00 dengan standar deviasi sebesar 1004,038. Dari uji statistik didapatkan nilai $p = 0,405 > \alpha = 0,05$ atau tidak ada perbedaan signifikan pada rata – rata nilai antara siswa yang bermain *game online* dengan intensitas lama dengan siswa yang bermain *game online* dengan intensitas tidak lama. Dan dapat diartikan bahwa tidak ada hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan prestasi belajar siswa kelas IV & V di SDN Teluk Ambulu 1 Karawang Tahun 2015.

Simpulan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, intensitas bermain *game online* pada siswa kelas IV & V SDN Teluk Ambulu 1 Karawang tidak memiliki hubungan pada prestasi belajar yang diperoleh siswa. Salah satu alasannya adalah persentase siswa dengan intensitas bermain lama hanya sebesar 29,2%.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas, perlu dilakukan upaya untuk mencegah terjadinya penurunan prestasi belajar yang diperoleh siswa yang diakibatkan oleh kebiasaan bermain *game online* siswa. Upaya tersebut adalah dengan menjalin komunikasi intensif antara orang tua dan pihak sekolah dalam mengawasi kegiatan bermain anak, baik saat di rumah maupun saat di sekolah.

Daftar Pustaka

1. Alimul Hidayat, A.Aziz. (2005). **Pengantar Ilmu Keperawatan Anak 1**. Jakarta: Salemba Medika.
2. Alimul Hidayat, A.Aziz. (2007). **Metode Penelitian Keperawatan dan Teknik Analisa Data**. Jakarta: Salemba Medika.
3. Alwi, Hasan. (2005). **Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga**. Jakarta: Balai Pustaka.
4. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). (2015). **Pengguna Internet Indonesia Tahun 2014, Sebanyak 88,1 Juta (34,9%)**.
<http://www.apjii.or.id/v2/read/content/info-terkini/301/pengguna-internet-indonesia-tahun-2014-sebanyak-88.html> (diakses pada April 2015).
5. Chaplin, J.P. (2008). **Kamus Lengkap Psikologi Penerj. Kartini Kartono**. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
6. Dharma, Kelana Kusuma. (2011). **Metodologi Penelitian Keperawatan : Panduan Melaksanakan dan Menerapkan Hasil Penelitian**. Jakarta: Trans Info Media.
7. Hastono, Sutanto Priyo. (2007). **Analisis Data Kesehatan**. Depok: Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Indonesia.
8. Jabarprov. (2010). **Pengguna Internet di Indonesia Capai 45 Juta Orang**. Available at: <http://www.jabarprov.go.id/index.php/news/1471/2010/12/27/Pengguna-Internet-di-Indonesia-Capai-45-Juta-Orang> (diakses April 2015).
9. Malahayati, Dara. (2012). **Hubungan Kebiasaan Bermain Video Game dengan Tingkat Motivasi Belajar pada Anak Usia Sekolah di SD X Kota Depok**. Available at: <http://lontar.ui.ac.id/opac/themes/green/detail2.jsp?id=20308969&lokasi=lokal> (diakses pada April 2015)
10. Meika, Herliana. (2013). **Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa Sd Kelas 2 di SDK YBPK Mojowarno Jombang**. Available at: <http://ejournal.stikeswilliambooth.ac.id/index.php/D3BID/article/view/21> (diakses Mei 2015).
11. Notoatmodjo, Soekidjo. (2005). **Metodologi Penelitian Kesehatan**. Jakarta: Rineka Cipta.
12. Notoatmodjo, Soekidjo. (2010). **Metodologi Penelitian Kesehatan Edisi Revisi Cetakan Kedua**. Jakarta: Rineka Cipta.
13. Notoatmodjo, Soekidjo. (2012). **Metodologi Penelitian Kesehatan**. Jakarta: Rineka Cipta.
14. Nurhidayah. (2013). **Faktor-faktor yang Melatarbelakangi Perilaku Adiksi Bermain Game Online**. Sumedang: Jurnal Keperawatan Padjajaran (JKP) Universitas Padjadjaran Volume 1 Nomer 3 Desember 2013.
15. Pradekso. (2013). **Hubungan Intensitas Penggunaan Game Online, Pengawasan Orang Tua Terhadap Anak, dengan Prestasi Belajar Anak**. Available at: http://www.jurnalmedan.co.id/index.php?option=com_content&view=article&id=72870:game-online-bisa-ganggu-prestasi-

pelajarcatid=56:akademia&Itemid=63 (diakses April 2015).

16. Prasetyono, Dwi Sunar. (2007). **Membedah Psikologi Bermain Anak**. Jogjakarta: Think.
17. Republika. (2011). **Jumlah Gamer Indonesia Terus Tumbuh**. Available at: <http://teknologiterbaru4u.blogspot.com/2011/09/jumlah-gamer-indonesia-terus.html> (diakses pada Maret 2015).
18. Republika. (2015). **10 Dampak Positif dan Negatif Main Video Game**. Available at: <http://indonesiaindonesia.com/f/136325-10-dampak-positif-and-negatif-main/> (diakses pada Mei 2015).
19. Santrock, J.W. (2007). **Psikologi Pendidikan Edisi Kedua Penerj. Tri Wibowo B.S.** Jakarta: Kencana.
20. Setiadi. (2007). **Konsep & Penulisan Riset Keperawatan**. Yogyakarta: Graha Ilmu.
21. Sugiyono. (2007). **Statistika Untuk Penelitian**. Bandung: Alfabeta.
22. Sugiyono. (2009). **Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)** Cetakan Ketujuh. Bandung: Alfabeta.
23. Supartini, Yupi. (2004). **Buku Ajar Konsep Dasar Keperawatan Anak**. Jakarta: EGC.
24. Suriadi, dkk. (2010). **Asuhan Keperawatan Pada Anak Edisi 2**. Jakarta: Sagung Seto.
25. Suveraniam, Gopinath Naiken. (2011). **Pengaruh Game online Terhadap Prestasi Akademik Pada Siswa SMA Di Kola Medan**.
26. Wong, D. L. (2008). **Buku Ajar Keperawatan Pediatrik Wong Edisi 6 Volume 1**. Alih Bahasa:

Sutarna, A., Juniarti, N., Kuncara, H. Y. Jakarta: EGC.