

HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN PRESTASI BELAJAR SISWA SMP NEGERI 1 KUTA

Ni Putu Arika Mulyasanti Pande dan Adijanti Marheni

Program Studi Psikologi, Fakultas Kedokteran, Universitas Udayana

wayper25@yahoo.com

Abstrak

Prestasi belajar dapat diartikan sebagai seberapa jauh hasil yang telah dicapai siswa dalam penguasaan tugas-tugas atau materi pelajaran yang diterima dalam jangka waktu tertentu. Terdapat faktor internal dan eksternal yang berhubungan dengan prestasi belajar, salah satunya adalah kecanduan game online. Siswa yang kecanduan game online akan mencurahkan lebih sedikit waktu untuk belajar dan membuat pekerjaan rumah, sehingga ditengarai prestasi belajarnya akan mengalami penurunan. Kecanduan game online ini merupakan fenomena yang umum di kalangan remaja, termasuk siswa SMP. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk melihat hubungan kecanduan gameonline dengan prestasi belajar siswa SMP Negeri 1 Kuta.

Subyek penelitian adalah 55 orang siswa SMP Negeri 1 Kuta dengan kriteria berusia 13-15 tahun dan bermain game online dengan durasi lebih dari 2 jam. Metode sampling adalah purposive sampling. Metode penelitian menggunakan studi korelasi. Pengambilan data dilakukan menggunakan kuesioner untuk mengukur kecanduan gameonline dan melihat nilai rapor untuk mengukur prestasi belajar. Hasil uji asumsi menunjukkan bahwa data memiliki persebaran normal dan linear. Uji normalitas kuesioner kecanduan gameonline memiliki signifikansi 0,534 dan prestasi belajar memiliki signifikansi 0,819. Uji linearitas antara kecanduan gameonline dan prestasi belajar memiliki signifikansi 0,001. Hasil penelitian menemukan hubungan negatif signifikan antara kecanduan gameonline dan prestasi belajar dengan koefisien korelasi -0,472.

Kata kunci:kecanduan gameonline, prestasi belajar, siswa SMP

Abstract

Learning achievement can be defined as the result gained by students in mastering assignment or subject matter that is received in certain period. There are internal and external factors that relates to learning achievement, one of them is onlinegame addiction. Students who addicted to onlinegame would reduce the time dedicated to study and do homework, thus their learning achievement will likely be declined. Onlinegame addiction is a common phenomenon in adolescents. Thus, the researcher wants to find out the relationship between onlinegame addiction and learning achievement in students of SMP Negeri 1 Kuta.

Subject in this research are 55 students in SMP Negeri 1 Kuta who meet the criteria for being 13-15 years old and playing onlinegame in more than 2 hours. Sampling method used purposive sampling. Research method used correlational study. Data are collected with questionnaire to measure onlinegame addiction and school grade to measure learning achievement. Result of assumption test shows data are normal and linear. Normality test of onlinegame addiction questionnaire shows significance level 0,534 and learning achievement shows significance level 0,819. Linearity test between onlinegame addiction and learning achievement has significance level 0,001. Result of this research finds negative significant relationship between onlinegame addiction and learning achievement and its correlational coefficient is -0,472.

Keyword:gameonline addiction, learning achievement, middle school student

LATAR BELAKANG

Salah satu perubahan kondisi kerja pada dekade terakhir Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan untuk membangun potensi yang ada dalam diri manusia. Hal tersebut dikemukakan oleh Hasmori, Sarju, dan Norihan (2011). Sementara menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pendidikan adalah suatu usaha manusia untuk mengubah sikap dan tingkah laku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan. 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.

Gambaran mengenai mutu pendidikan Indonesia yang rendah terkait beberapa indikator yang telah ditetapkan (Irawan, 2011). Indikator umum yang digunakan untuk mengukur kualitas pendidikan antara lain adalah nilai rapor, nilai ujian nasional, tingkat kelulusan, tingkat drop out, lama kelulusan, dan tingkat pengangguran. Nilai rapor dipandang sebagai indikator yang paling baik dalam melihat kualitas pendidikan formal karena mencerminkan prestasi belajar seorang individu selama menempuh pendidikan di sekolah, beda dengan nilai ujian nasional yang hanya melihat hasil dari tes singkat yang berlangsung kurang dari seminggu. Nilai rapor juga komprehensif karena mencakup semua mata pelajaran yang diajarkan di sekolah yang bersangkutan, beda dengan ujian nasional yang hanya mencakup beberapa mata pelajaran saja (Melissa, 2010). Maka dari itu, tidak heran jika nilai rapor yang baik menjadi kualitas yang dikejar baik oleh guru maupun siswa, karena nilai rapor merupakan indikator yang bagus untuk melihat prestasi belajar individu. Siswa yang prestasi belajarnya baik akan tercermin dari nilai rapor yang tinggi, sementara siswa yang prestasi belajarnya masih kurang maksimal akan tercermin dari nilai rapor yang rendah. Padahal semua siswa tersebut diasumsikan menerima pendidikan yang sama, sehingga terdapat faktor yang membuat terjadinya perbedaan tinggi rendah nilai rapor pada siswa.

Dewasa ini gameonline sedang marak di masyarakat, peminatnya tidak tanggung-tanggung mulai dari anak-anak sampai orang dewasa. Dalam memainkannya terkadang siswa tidak mengenal waktu sehingga seringkali siswa lupa akan waktu yang seharusnya bisa dimanfaatkan untuk hal yang lebih bermanfaat. Gameonline memiliki kecenderungan membuat pemainnya tertarik berlama-lama di depan komputer hingga melupakan waktu belajar, waktu makan, waktu tidur, dan melakukan hubungan dengan lingkungan di dunia nyata karena mereka lebih banyak menghabiskan waktunya di dunia

maya. Hal ini bisa berdampak besar terhadap perkembangan psikologis anak karena masa remaja merupakan salah satu periode perkembangan manusia.

Menurut Young (2009), kecanduan gameonline adalah adanya keterikatan dengan game. Pemain gameonline akan berpikir tentang game ketika sedang offline dan kerap kali berfantasi mengenai bermain game ketika mereka seharusnya berkonsentrasi pada hal lainnya. Seseorang yang kecanduan gameonline akan memfokuskan diri pada bermain game dan menelantarkan hal lain seperti tugas sekolah, pelajaran, dan lainnya. Bermain gameonline menjadi sebuah prioritas yang harus diutamakan.

Hal tersebut senada dengan definisi dari Weinstein (2010) yang menyatakan kecanduan game online sebagai penggunaan berlebih atau kompulsif terhadap game online yang mengganggu kehidupan sehari-hari. Seseorang yang kecanduan game online akan bermain game online dengan 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, *conflict* yaitu pertentangan yang muncul pada orang yang kecanduan game online baik dengan dirinya atau orang lain, *tolerance* yaitu aktivitas bermain online game mengalami peningkatan secara progresif selama rentang periode untuk mendapatkan efek kepuasan, *withdrawal* yaitu perasaan tidak menyenangkan pada saat tidak melakukan aktivitas bermain game, dan *relapse and reinstatement* yaitu kecenderungan untuk melakukan pengulangan terhadap pola-pola awal tingkah laku kecanduan atau bahkan menjadi lebih parah walaupun setelah bertahun-tahun hilang dan dikontrol. Hal ini menunjukkan kecenderungan ketidakmampuan untuk berhenti secara utuh dari 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 motorik. Di sekolah, hasil belajar atau prestasi belajar ini dapat dilihat dari penguasaan siswa akan mata pelajaran yang telah ditempuhnya. Sementara Sudjana (1990) menyatakan bahwa prestasi belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah 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.

Sesuai penjelasan mengenai tahap perkembangan dari Erikson (1956) yakni *identity vs identity diffusion*, Erikson percaya bahwa tugas penting pada usia remaja SMP adalah mencari identitas diri, yang kerap kali dilakukan dengan cara mencoba sesuatu yang baru dan tidak jarang menyimpang atau sedikit melanggar aturan. Dalam fase ini, kenakalan remaja mulai timbul karena desakan untuk mencari jati diri yang dianggap tepat sekaligus adanya kebutuhan untuk diterima rekan sebaya. Bermain gameonline secara berlebihan dengan memerankan karakter game yang berbeda adalah salah satu bentuk tindakan remaja yang terkait dengan pelanggaran aturan dan mencari jati diri.

Banyak ilmuwan atau pakar psikologi yang membuktikan bahwa terdapat dampak negatif gameonline terhadap perkembangan psikologi siswa. Menurut Gentile (2011), 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).

Penelitian dari Granic, Lobel, dan Engels (2014) menemukan hasil yang berbeda dengan penelitian yang dilakukan Gentile (2011). Granic, Lobel, dan Engels (2014) menemukan bahwa terdapat beberapa manfaat positif dari bermain game. Salah satunya adalah meningkatnya kemampuan spasial yang berperan penting dalam prestasi di bidang teknologi, permesinan, dan matematika. Selain itu, dinyatakan pula bahwa siswa yang rutin bermain game akan

memiliki pemusatan perhatian yang lebih baik yang juga berlaku di bidang akademik.

Dampak positif lainnya adalah pemain game strategi dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan menganalisa suatu kasus tertentu. Para pemain game juga memiliki fokus yang lebih dibandingkan dengan orang lain. Permainan game juga mampu membuat anak atau remaja menghilangkan stres dan kepenatan dari aktivitas sekolah. Manfaat lainnya yaitu secara tidak langsung pemain game akan menguasai beberapa bahasa asing yang biasanya ada pada dialog game 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).

Atas dasar kontradiksi inilah peneliti memandang perlunya dilakukan penelitian terkait hubungan kecanduan game online dengan prestasi belajar siswa khususnya siswa SMP N 1 Kuta, guna mengetahui ada tidaknya hubungan kecanduan gameonline dengan prestasi belajar siswa SMP N 1 Kuta.

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan literatur psikologi pendidikan yang berhubungan dengan prestasi belajar, menjadi acuan maupun perbandingan dalam pengembangan penelitian tentang hubungan kecanduan game online dan prestasi belajar pada siswa SMP, membantu siswa mengatur jam bermain gameonline sehingga tidak menimbulkan dampak dalam prestasi belajar, dan membantu orang tua dapat membantu mengendalikan kecanduan siswa terhadap gameonline antara lain dengan jalan membatasi uang saku siswa sehingga siswa tidak menghamburkannya untuk bermain game online.

METODE

Hipotesis Penelitian

Berdasarkan apa yang sudah diuraikan di latar belakang, peneliti mengajukan hipotesis terdapat hubungan negatif antara kecanduan game online dengan prestasi belajar siswa SMP N 1 Kuta.

Variabel dan definisi operasional

Arikunto (1998) menyatakan bahwa variabel penelitian adalah objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Ada beberapa variabel yang umum ketahuinya diantaranya adalah variabel kuantitatif, variabel kualitatif, variabel bebas, variabel terikat, variabel moderator, variabel antara, dan variabel kontrol.

Khusus dalam penelitian ini maka digunakan pendekatan variabel bebas dan variabel terikat.

Variabel bebas

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau mengakibatkan perubahan pada variabel terikat. Dalam penelitian ini, variabel bebasnya adalah kecanduan game online.

Variabel terikat

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang dirubah oleh variabel bebas. Dalam penelitian ini, variabel terikatnya adalah prestasi belajar.

Kecanduan game online merupakan tingkah laku bermain game secara online yang tidak dapat dikontrol oleh pemainnya yang tampak dari adanya perilaku bermain game yang sulit dikontrol (salience), mendapatkan kesenangan dalam aktivitas bermain game (euphoria), pertentangan yang muncul pada orang yang kecanduan game online baik dengan dirinya atau orang lain, semakin bertambahnya waktu yang dihabiskan untuk memperoleh kepuasan bermain game online (tolerance), gelisah saat tidak bermain game online (withdrawal), dan ketidakmampuan untuk berhenti secara utuh dari aktivitas bermain game online (relapse and reinstatement) (Brown, 1997) yang diukur dengan menggunakan skala kecanduan game online.

Karakteristik responden

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa SMP N 1 Kuta. Subjek penelitian dibatasi dengan pendefinisian siswa yang mempunyai kategori kecanduan game online saja.

Sampel merupakan sebagian dari populasi yang akan diteliti secara mendalam. Sampel diambil apabila kita merasa tidak mampu meneliti seluruh populasi. Syarat utama dari sampel adalah harus mewakili seluruh populasi. Oleh karena itu, semua ciri-ciri populasi harus diwakili dalam sampel. Sampel merupakan sebagian dari populasi yang memiliki karakteristik yang relatif sama dan dianggap bisa mewakili populasi (Sutrisno, 1993).

Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah purposive sampling atau disebut juga judgment sampling yaitu pengambilan sampel berdasarkan ciri-ciri atau sifat-sifat tertentu yang dipandang mempunyai sangkut paut yang erat dengan ciri-ciri dan sifat-sifat populasi (Sugiyono, 2010). Dimana sampel yang diambil memiliki kriteria-kriteria spesifik, yaitu (1) Siswa berusia 13-15 tahun dan (2) Bermain game online dengan durasi lebih dari 2 jam sehari. Batasan waktu lebih dari dua jam dalam sehari diambil berdasarkan pendapat Waluyo (2004) yang menyatakan bahwa seseorang yang suka bermain game online dikategorikan kecanduan bila bermain game lebih dari 2 jam dalam sehari.

Patokan jumlah sampel minimum diambil berdasarkan atas jenis penelitian yang dibuat oleh Fraenkel dan Wallen (1993):

- a. Penelitian deskriptif membutuhkan sampel minimal sebanyak 100 orang
- b. Penelitian korelasional membutuhkan sampel minimal sebanyak 50 orang.
- c. Penelitian kausal komparatif membutuhkan sampel minimal sebanyak 30 orang untuk setiap kelompok sampel yang diteliti.
- d. Penelitian eksperimental membutuhkan sampel minimal sebanyak 30 orang untuk setiap kelompok sampel yang diteliti.

Dengan berdasarkan atas patokan di atas, jumlah sampel minimal yang dibutuhkan di dalam penelitian ini adalah 50 orang mengingat penelitian ini merupakan penelitian korelasional yang bertujuan untuk melihat hubungan antara dua variabel.

Dalam penelitian ini, sampel yang digunakan adalah remaja SMP N 1 Kuta, yang berusia antara 13-15 tahun yang bermain game online dengan jumlah 55 orang sehingga sudah sesuai dengan kriteria yang ditetapkan Fraenkel dan Wallen (1993).

Tempat Penelitian

Penelitian dilangsungkan di SMP Negeri 1 Kuta pada bulan Oktober hingga November 2013.

Alat Ukur

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah skala dan rata-rata nilai raport. Skala yang dibuat mengandung pertanyaan yang berguna untuk melihat sejauh mana responden merespon jawaban setuju atau tidak setuju atas pertanyaan dari skala. Sedangkan rata-rata nilai raport digunakan untuk melihat sejauh mana prestasi belajar subjek yang gemar bermain game online.

Untuk memastikan bahwa siswa yang diikutsertakan dalam penelitian memiliki karakteristik sesuai kriteria yang telah ditetapkan peneliti yaitu (1) siswa berusia 13-15 tahun dan (2) bermain game online dengan durasi lebih dari 2 jam, maka peneliti menyebarkan angket pembuka dengan tiga buah pertanyaan yang membahas usia siswa, apa siswa bermain game online atau tidak, dan jika ya berapa lama siswa bermain game online dalam sehari. Setelahnya, hanya siswa yang memenuhi kriteria yang digunakan sebagai sampel dalam penelitian.

Peneliti menggunakan satu skala yakni untuk mengukur kecanduan game online pada siswa. Pada skala juga dicantumkan pengarah mengenai cara menjawab skala. Responden diberikan jangka waktu 1 jam pelajaran untuk mengisi skala tersebut. Selanjutnya peneliti akan

mengumpulkan kembali skala yang telah disebar dan digunakan sebagai data primer. Skala yang disebar oleh peneliti merupakan skala dengan bentuk pertanyaan tertutup. Skala yang digunakan adalah skala likert yang memberikan empat pilihan jawaban, yakni 'sangat tidak setuju', 'tidak setuju', 'setuju', dan 'sangat setuju' yang nantinya diberi skor berdasarkan tipe pernyataan (favorabel atau non favorabel).

Untuk item favorabel, jawaban 'sangat tidak setuju' diberikan skor 1, 'tidak setuju' diberikan skor 2, 'setuju' diberikan skor 3, dan 'sangat setuju' diberikan skor 4. Sementara untuk item non favorabel, jawaban 'sangat tidak setuju' diberikan skor 4, 'tidak setuju' diberikan skor 3, 'setuju' diberikan skor 2, dan 'sangat setuju' diberikan skor 1.

Karena peneliti membuat sendiri skala pengukur kecanduan game online, maka skala tersebut harus dilihat validitas dan reliabilitasnya. Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kesahihan suatu tes. Suatu tes dikatakan valid apabila tes tersebut mengukur apa yang hendak diukur. Tes memiliki validitas yang tinggi jika hasilnya sesuai dengan kriteria, dalam arti memiliki kesejajaran antara tes dan kriteria. Untuk menguji validitas setiap butir soal maka skor-skor yang ada pada butir yang dimaksud dikorelasikan dengan skor totalnya. Skor tiap butir soal dinyatakan skor X dan skor total dinyatakan sebagai skor Y, dengan diperolehnya indeks validitas setiap butir soal, dapat diketahui butir-butir soal manakah yang memenuhi syarat dilihat dari indeks validitasnya (Arikunto, 1999).

Validitas dengan teknik pengukuran di atas termasuk validitas konstruk. Digolongkan sebagai validitas konstruk karena Sugiyono (2004) berpendapat bahwa validitas dapat diuji dengan mengkorelasikan antara skor tiap butir skala dengan skor totalnya. Jika hasil korelasi berada di kisaran 0,3 ke atas, maka skala tersebut dinilai valid dari segi konstruk.

Uji reliabilitas digunakan untuk mengukur kehandalan suatu alat ukur. Reliabilitas merupakan penerjemahan dari kata reliability yang mempunyai asal kata rely dan ability. Bila digabungkan akan memiliki pemahaman tentang kemampuan alat ukur untuk dapat dipercaya (Ghozali, 2006). Penelitian ini sendiri memfokuskan pada pendekatan konsistensi internal, yaitu pendekatan yang didasarkan pada data dari pengenalan satu bentuk alat ukur pada sekelompok subjek (single trial administration) (Azwar, 2010). Dalam penelitian ini, perhitungan reliabilitas dianalisis dengan menggunakan formula Cronbach's Alpha SPSS 17 untuk melihat konsistensi internalnya.

Setelah dilakukan pengujian validitas dengan alat bantu SPSS 17 yang melihat koefisien korelasi item total dengan batas terendah sebesar 0,30, terdapat 10 item yang gugur dari total 42 item, sehingga untuk jumlah item yang tidak sah pada skala 1, 5, 11, 15, 16, 17, 23, 28, 29, dan 38 karena memiliki nilai koefisien korelasi item total kurang dari 0,30.

Setelah dilakukan uji reliabilitas, koefisien alfa (α) pada skala kecanduan game online adalah 0,895 dengan menggunakan 42 item yang belum diseleksi. Setelah dilakukan seleksi item, diperoleh 10 item yang gugur. Item yang gugur dibuang dan koefisien alfa meningkat menjadi 0,907. Peningkatan terjadi karena item yang tidak sah telah dibuang, sehingga meningkatkan keseluruhan reliabilitas alat ukur. Berikut ini tabel yang berisi nomor-nomor item yang gugur setelah dilakukan uji coba.

Metode pengumpulan data

Sebelum mengadakan uji coba alat ukur, peneliti mendatangi SMP N 1 Kuta untuk memohon izin pengambilan data penelitian. Ketika sudah disetujui, barulah peneliti menyebarkan angket pembuka dengan tiga buah pertanyaan yang membahas usia siswa, apa siswa bermain game online atau tidak, dan jika ya berapa lama siswa bermain game online dalam sehari pada seluruh siswa kelas 1, 2, dan 3 SMP N 1 Kuta. Peneliti menyebarkan angket pembuka di jam istirahat dan mengambilnya kembali di saat pulang sekolah.

Dari angket pembuka tersebut, peneliti lalu mengklasifikasi berapakah jumlah siswa berusia 13-15 tahun yang bermain game online lebih dari 2 jam dalam sehari. Dari hasil klasifikasi yang dilakukan peneliti, jumlah siswa yang memenuhi kriteria adalah 90 orang siswa yang terdiri dari 27 siswa kelas 1, 40 siswa kelas 2, dan 23 siswa kelas 3.

Untuk memastikan apakah alat ukur valid dan reliabel, peneliti melakukan tryout. Tryout dilakukan pada 35 orang siswa yang memenuhi kriteria yakni berusia 13-15 tahun dan bermain game online lebih dari 2 jam dalam sehari. Subjek tryout diambil secara acak dengan teknik undian dari total 90 orang siswa yang memenuhi kriteria.

Skala yang disebar saat uji coba terdiri dari tiga bagian, yaitu pengantar, skala pengukur tingkat kecanduan game online dan angket yang menanyakan rata-rata nilai rapor siswa. Dari 35 skala yang disebar, semua skala kembali dengan lengkap dan dapat dipergunakan untuk analisa dengan baik. Uji coba dilaksanakan pada bulan Oktober 2013.

Penelitian dilaksanakan pada bulan November 2013 di SMP Negeri 1 Kuta. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 1, 2, dan 3 SMP N 1 Kuta yang memenuhi kriteria berusia 13-15 tahun dan bermain game online lebih dari 2 jam sehari dan tidak menjadi subjek tryout. Peneliti menyebar 55 skala yang dibagikan kepada 55 subjek. 55 subjek ini adalah bagian dari 90 siswa yang memenuhi kriteria. Jumlah ini telah melebihi jumlah sampel minimum penelitian korelasi menurut Fraenkel dan Wallen yaitu 50 orang.

Proses penyebaran skala diberikan pada jam istirahat. Skala diambil kembali di jam pulang sekolah untuk dianalisa. Semua skala kembali dan dapat dipergunakan dengan baik dan dapat dianalisis. Skala yang disebar seluruhnya telah

memenuhi syarat, yaitu semua item pada setiap skala telah terisi sehingga dapat digunakan dalam analisis data.

Analisa data

Secara spesifik, penelitian ini merupakan bentuk studi korelasional untuk melihat hubungan variabel bebas dengan variabel terikat yaitu hubungan kecanduan game onlinedengan prestasi belajar siswa. Dari jenis data yang dikumpulkan pun memungkinkan dilakukannya studi ini, karena data yang terkumpul dari variabel bebas maupun terikat berjenis interval. Analisis data dilakukan dengan menggunakan korelasi Pearson’s Product Moment dengan program bantu SPSS 17.

HASIL PENELITIAN

Deskripsi Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan 55 orang siswa sebagai sampel penelitian. 20 orang siswa merupakan siswa kelas 1 yang terdiri dari 6 siswa perempuan dan 14 siswa laki-laki. 22 orang siswa merupakan siswa kelas 2 yang terdiri dari 7 siswa perempuan dan 15 siswa laki-laki. 13 orang siswa merupakan siswa kelas 3 yang terdiri dari 3 siswa perempuan dan 10 siswa laki-laki. Penjabaran data yang diperoleh dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Variabel	N	Mean	Mean	Std.	Std.	Sebaran
		Teoritis	Empiris	Teoritis	Empiris	
KGO	55	80	81,6545	16	12,08951	51-108
PB	55	50	50,00	10	10	31,17- 67,62
Valid N (listwise)	55					

Dari tabel di atas, dapat dilihat bahwa mean teoritis dari variabel kecanduan game online adalah 80 dan mean empirisnya adalah 81,6545. Standar deviasi teoritis variabel kecanduan game online adalah 16 dan standar deviasi empirisnya adalah 12,08951. Rentang sebaran data variabel kecanduan game online adalah 51-108. Mean teoritis dari variabel prestasi belajar adalah 50 dan mean empirisnya adalah 50,00. Standar deviasi teoritis variabel prestasi belajar adalah 10 dan standar deviasi empirisnya adalah 10. Rentang sebaran data variabel prestasi belajar adalah 31,17-67,62.

Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk melihat sampel-sampel yang diambil mempunyai data yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini, yang digunakan dalam program SPSS versi 17.0 yaitu uji kolmogorov Smirnov (Santoso, 2005) dengan dasar pengambilan keputusan sebagai berikut :

- a. Nilai signifikansi < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal.
- b. Nilai signifikansi > 0,05 maka data berdistribusi normal

Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan menggunakan Kolmogorov-Smirnov SPSS 17. Hasil pengujian dapat dilihat pada tabel berikut :

	Prestasi belajar (nilai rata-rata rapor)	Tingkat kecanduan game online
Asymp. Significant	0,534	0,819

Sebaran Data pada Variabel Tingkat Kecanduan Game online

Sebaran data pada variabel tingkat kecanduan game online memiliki nilai probabilitas (p) 0,819 atau mempunyai probabilitas di atas 0,05 (p > 0,05). Hal ini menunjukkan bahwa sebaran data pada variabel tersebut bersifat normal.

Sebaran Data pada Variabel Prestasi Belajar

Sebaran data pada variabel prestasi belajar memiliki nilai probabilitas (p) 0,534 atau mempunyai probabilitas di atas 0,05 (p > 0,05). Hal ini menunjukkan bahwa sebaran data pada variabel tersebut bersifat normal.

Uji Linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linear atau tidak secara signifikan. Uji ini biasanya digunakan sebagai prasyarat dalam analisis korelasi atau regresi linear. Pengujian pada SPSS dengan menggunakan Test for Linearity dengan pada taraf signifikansi 0,05. Dua variabel dikatakan mempunyai hubungan yang linear bila signifikansi (Linearity) kurang dari 0,05.

Salah satu asumsi penting lain pada sebuah model regresi adalah asumsi linearitas. Asumsi ini menyatakan bahwa seharusnya hubungan antara satu variabel terikat dengan variabel bebas bersifat linier. Asumsi linearitas dapat diuji menggunakan compare means dengan SPSS 17.

KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN PRESTASI BELAJAR SISWA

ANOVA Table

			Sum of	df	Mean	F	Sig.
			Squares		Square		
rapot2 *	Between	(Combined)	1340.477	31	43.241	1.588	.127
total	Groups	Linearity	438.387	1	438.387	16.100	.001
		Deviationfrom	902.091	30	30.070	1.104	.408
		Linearity					
	Within Groups		626.250	23	27.228		
	Total		1966.727	54			

Hasil pengujian menunjukkan bahwa hubungan tingkat kecanduan game online dan prestasi belajar adalah linear karena memiliki probabilitas linearity (p) sebesar 0,001 atau memiliki taraf signifikansi untuk linearitas lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,05$). Jadi skor variabel tingkat kecanduan game online dan prestasi belajar telah menunjukkan adanya garis yang sejajar atau lurus.

Kategorisasi Skor Penelitian

Variabel Kecanduan Game Online

Variabel kecanduan game online memiliki item valid sebanyak 32 item, dengan skor berjenjang antara skor 1 hingga skor 4 berdasarkan jenis item favorabel dan unfavorabel. Pembagian skor tertinggi dan terendah dari variabel kecanduan game online adalah sebagai berikut:

Skor tertinggi : $4 \times 32 = 128$

Skor terendah : $1 \times 32 = 32$

Menurut Azwar, untuk menentukan patokan tinggi rendahnya hasil pengukuran variabel kecanduan game online, digunakan 5 kategori, yakni sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah. Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat ditentukan kategori sebagai berikut:

Kategorisasi Kecanduan *Game Online*

Rentang nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
105 ke atas	Sangat tinggi	1	1,8
88-104	Tinggi	17	30,9
72-88	Sedang	25	45,5
56-72	Rendah	11	20,0
Di bawah 56	Sangat rendah	1	1,8
	Total	55	100

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa dalam variabel kecanduan game online yang tergolong kategori sangat tinggi ada 1 orang dengan persentase 1,8%, kategori tinggi ada 17 orang dengan persentase 30,9%, sedang ada 25 orang dengan persentase 45,5%, rendah ada 11 orang dengan persentase 20,0%, dan sangat rendah ada 1 orang dengan persentase 1,8%.

Variabel Prestasi Belajar

Variabel prestasi belajar dalam penelitian ini menggunakan rata-rata nilai raport dengan skor terendah 51 dan skor tertinggi. Menurut Azwar, untuk menentukan patokan tinggi rendahnya hasil pengukuran variabel kecanduan game online, digunakan 5 kategori, yakni sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah. Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat ditentukan kategori sebagai berikut:

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	sangat rendah	2	3.6	3.6	3.6
	rendah	13	23.6	23.6	27.3
	sedang	21	38.2	38.2	65.5
	tinggi	19	34.5	34.5	100.0
	Total	55	100.0	100.0	

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa dalam variabel prestasi belajar yang tergolong kategori sangat tinggi ada 0 orang dengan persentase 0%, kategori tinggi ada 19 orang dengan persentase 34,5%, sedang ada 21 orang dengan persentase 38,2%, rendah ada 13 orang dengan persentase 23,6%, dan sangat rendah ada 2 orang dengan persentase 3,6%.

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan Pearson's Product Moment karena syarat dilakukannya Pearson's Product Moment yakni data harus normal dan linear sudah terpenuhi. Analisis data dilakukan dengan dibantu SPSS 17. Berikut adalah hasil yang diperoleh:

Correlations

		total	rapot2
KGO	Pearson Correlation	1	-.472**
	Sig. (1-tailed)		.000
	N	55	55
rapot2	Pearson Correlation	-.472**	1
	Sig. (1-tailed)	.000	
	N	55	55

** . Correlation is significant at the 0.01 level (1-tailed).

Dapat dilihat bahwa koefisien korelasi (r) yang diperoleh adalah -0,472 dengan signifikansi 0,000. Bentuk hubungan antara kedua variabel adalah hubungan negatif, yang mana kenaikan pada variabel kecanduan game online akan mendorong terjadinya penurunan pada variabel prestasi belajar. Sebaliknya, penurunan pada variabel kecanduan game

online akan mendorong terjadinya peningkatan variabel prestasi belajar. Berdasarkan rentang dari Boediono dan Koster (2004), hubungan antara kecanduan game online dan prestasi belajar adalah hubungan yang sedang karena koefisien korelasi sebesar $-0,472$ berada di rentang hubungan sedang.

Agar diketahui besarnya kontribusi kecanduan game online terhadap prestasi belajar, perlu ditinjau koefisien determinasi simultannya (r^2). Hasil perhitungan r^2 secara keseluruhan digunakan untuk mengukur seberapa besar persentase variasi variabel bebas dalam model yang digunakan mampu menjelaskan variasi variabel terikat. Apabila nilai r^2 mendekati 1 (satu) maka dapat dikatakan semakin kuat model tersebut dalam menerangkan variasi variabel bebas terhadap variabel terikat.

Jika dikuadratkan, maka diperoleh nilai r^2 sebesar $0,223$, yang berarti kecanduan game online berkontribusi terhadap penurunan prestasi belajar sebesar $22,3\%$. Jadi, semakin tinggi intensitas kecanduan game online, maka penurunan prestasi belajar akan semakin drastis juga. Sementara $77,7\%$ dijelaskan oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

PEMBAHASAN DAN KESIMPULAN

Hipotesis yang diteliti dalam penelitian ini berbunyi “ada hubungan negatif antara tingkat kecanduan game online dengan prestasi belajar siswa”. Pengujian hipotesis dilakukan dengan cara melihat hasil analisis statistik yang menggunakan teknik korelasi Pearson’s product moment untuk melihat hubungan antara kedua variabel. Yang akan dilihat adalah nilai signifikansi (p) dan kekuatan hubungan (r).

Hasil analisis data menunjukkan nilai r yang diperoleh adalah $-0,472$ dengan signifikansi $0,000$. Bentuk hubungan antara kedua variabel adalah hubungan negatif, yang mana kenaikan pada variabel kecanduan game online akan mendorong terjadinya penurunan pada variabel prestasi belajar. Sebaliknya, penurunan pada variabel kecanduan game online akan mendorong terjadinya peningkatan variabel prestasi belajar. Hubungan antara kecanduan game online dan prestasi belajar adalah hubungan yang sedang karena koefisien korelasi sebesar $-0,472$ berada di rentang hubungan sedang. Hubungan tersebut adalah hubungan yang signifikan karena nilai signifikansi lebih kecil dari $0,05$. Jadi, hipotesis dalam penelitian ini diterima. Berdasarkan nilai R^2 sebesar $0,223$, kecanduan game online berkontribusi terhadap penurunan prestasi belajar sebesar $22,3\%$. Sementara $77,7\%$ dijelaskan oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Diterimanya hipotesis pada penelitian ini berhubungan dengan apa yang dikemukakan oleh Fauzil (2012) bahwa anak yang gemar bermain game online adalah anak yang sangat menyukai tantangan. Anak-anak ini cenderung tidak menyukai rangsangan yang monoton seperti tulisan di buku atau papan tulis. Tulisan di buku atau papan

tulis dirasa tidak menarik dan monoton karena tidak bergerak, tidak kaya warna, dan kurang menstimulasi. Anak yang telah terbiasa dengan game online yang menawarkan stimulus bergerak dengan warna yang kaya akan cenderung merasa bosan dengan materi pelajaran di sekolah yang diberikan dengan cara biasa yakni melalui buku dan papan tulis. Hal ini setidaknya berhubungan dengan prestasi belajar karena anak-anak yang kecanduan game online akan mudah merasa jenuh dan kurang tertarik pada pelajaran di sekolah. Anak yang kecanduan game online juga akan lebih memilih bermain game daripada belajar dan membuat pekerjaan rumah karena dianggap membosankan.

Selain itu, menurut Schie dan Wiegman dalam Burgess, Stermer, dan Burgess (2007), siswa yang kecanduan game online akan mencurahkan lebih sedikit waktu untuk belajar dan membuat pekerjaan rumah. Sedikitnya waktu yang dicurahkan untuk kegiatan akademis membuat penurunan prestasi belajar terjadi. Shin (2004) menyatakan bahwa kecenderungan siswa yang kecanduan game online untuk mencurahkan waktu lebih banyak dalam aktivitas bermain game online dibanding belajar sebagai hipotesis pertukaran pemanfaatan waktu. Jadi, waktu yang seharusnya dimanfaatkan untuk belajar malah digunakan untuk bermain game online.

Ip, Jacobs, dan Watkins (2008) menyatakan bahwa game online membuat penurunan prestasi belajar terjadi karena game online bersifat seperti distraksi yang membuat perhatian siswa teralih dari kegiatan belajar. Motivasi belajar siswa akan berkurang karena kehadiran game online yang berperan sebagai pengalih perhatian atau distraktor. Jadi semakin tinggi kecanduan siswa pada game online, maka semakin rendah prestasinya.

Maka dari penelitian di atas, kesimpulan yang dapat ditarik adalah terdapat hubungan negatif yang signifikan antara kecanduan game online dengan prestasi belajar. Apabila skor variabel kecanduan game online meningkat, maka skor variabel prestasi belajar akan mengalami penurunan. Sebaliknya, apabila skor variabel kecanduan game online menurun, maka skor variabel prestasi belajar akan mengalami peningkatan. Kecanduan game online berhubungan dengan prestasi belajar karena game online membuat siswa terbiasa dengan stimulus dinamis yang kaya warna seperti yang ditemukannya dalam game online, sehingga menganggap stimulus tak bergerak dengan warna yang monoton seperti buku dan tulisan di papan tulis membosankan. Game online juga membuat siswa yang kecanduan cenderung mencurahkan lebih banyak waktu untuk bermain game online daripada belajar. Selain itu, game online berperan sebagai distraktor yang membuat motivasi belajar siswa berkurang.

Saran yang dapat disampaikan kepada siswa adalah siswa disarankan untuk membuat skala prioritas serta daftar tujuan jangka pendek dan jangka panjang. Skala prioritas

berguna untuk membantu siswa mengatur jadwal sehari-hari sehingga siswa bisa mengalokasikan waktu untuk belajar dan menyelesaikan tugas sekolah sehingga prestasi belajar bisa ditingkatkan. Daftar tujuan jangka pendek dan jangka panjang berguna untuk membantu siswa melihat relevansi bermain game online dengan pencapaian hal-hal yang memang diinginkan siswa. Fokus pada pencapaian tujuan diharapkan dapat membantu siswa untuk bertahan pada skala prioritas yang telah dibuat. Kepada orang tua, disarankan untuk mengatur pemberian uang saku kepada anak. Uang saku yang diberikan sebaiknya tidak berlebihan agar anak tidak menggunakannya untuk bermain game online berlama-lama di warung internet. Selain itu, informasi mengenai hubungan kecanduan game online dengan prestasi belajar akan sangat bermanfaat jika diketahui oleh orang tua sehingga orang tua dapat mengatur waktu bermain game online anak. Kepada guru, disarankan untuk membuat materi ajar yang lebih menarik, misalnya menggunakan program Power Point dan animasi bergerak untuk membantu mengembalikan ketertarikan siswa terhadap materi ajar. Guru juga dapat mengajak siswa melakukan eksperimen-eksperimen sederhana misalnya dalam pelajaran sains agar siswa tetap merasa antusias dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (1998). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Azwar. (2010). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Boediono, Wayan Koster. (2004). *Teori Dan Aplikasi Statistika dan Probabilitas*. Bandung; Penerbit PT Remaja Rosdakarya.
- Brown, I. (1997). *Addicted to crime?* Chichester: John Wiley.
- Burgess, M. C. R., Stermer, S. P., & Burgess, S. R. (2007). Sex, lies, and video games: The portrayal of male and female characters on video game covers. *Sex Roles*, 57, 419 – 433.
- Erikson, E. (1956). *The Problem of Ego Identity*. *Journal of the American Psychoanalytic Association*, 4, 56-121.
- Fauziah, E.R. (2013). Pengaruh game online terhadap perubahan perilaku anak SMP Negeri 1 Samboja. *eJournal ilmu Komunikasi*, 1 (3), 1-16.
- Fauzil, M. (2013). *Mencegah Sebelum Parah*. Artikel Majalah Hidayatullah edisi September 2013.
- Fraenkel RJ dan Wallen NE. (1993). *How to design and evaluate research in education*. New York: McGraw-Hill.
- Gentile, D.A. (2011). *The Multiple Dimensions of Video Game Effects*. *Child Development Perspectives*, 5, 75-81.
- Granic, I., Lobel, A., Engels, R.C.M.E. (2014). *The benefits of playing video games*. *American Psychological Association*, 69, 66-78.
- Ghozali I. (2006). *Statistik Nonparametrik*. Semarang: Badan Penerbit UNDIP.
- Hasmori, A.A., Sarju, H., & Norihan, I.S. (2011). Pendidikan, kurikulum, dan masyarakat satu integrasi. *Journal of Edupres*, 1, 350-356.
- Ip, B, Jacobs, G., & Watkins, A. (2008). *Gaming frequency and academic performance*. *Australasian Journal of Educational Technology* 24, 355-373.
- Irawan, S. (2011). *Analisis Dampak Program Sertifikasi Guru Terhadap Peningkatan Profesionalis medan Mutu Pendidikan di Era Otonomi Daerah*. Tesis yang tidak dipublikasi, Universitas Sebelas Maret.
- Langgung, H. (2003). *Asas-asas Pendidikan Islam*. Jakarta: Pustaka Al Husna Baru.
- Melissa, A. (2010). *Kajian Pendidikan Indonesia*. Diambil 23 Januari 2014 dari <http://melissaanggareni.blogspot.com>.
- Prabowo, O. (2012). *Hubungan Antara Penerimaan Teman Sebaya dan Kesepian dengan Kecanduan Gim Darling (Online Game) pada Remaja di Jakarta*. *Jurnal. Binus University*.
- Purwanto, N. (2001). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rensi dan Lucia, R.S. (2010). *Dukungan Sosial, Konsep Diri, dan Prestasi Belajar Siswa SMP Kristen YSKI Semarang*. *Ejurnal Psikologi*. Vol 3 no 2.
- Sahulata, W. (2010). *Pengaruh persiapan mengikuti kuliah terhadap prestasi belajar mahasiswa jurusan PKK Fakultas Teknik UNIMA*. *Jurnal Ed Vokasi*, 1 (1).
- Santoso. (2005). *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Shin, N. (2004). *Exploring pathways from television viewing to academic achievement in school age children*. *The Journal of Genetic Psychology*, 165, 367-381.
- Silvadhya, A., Benyamin, P., & Akbar. (2012). *Konsep Diri Pemain Game Online: Studi Fenomenologi tentang Kontruksi Konsep Diri Perempuan Pecanduan Online di Jakarta*. *EJournal Unpad*, 1.
- Sudjana, N. (1990). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sukmadinata, N.S. (2005). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sutrisno, H. (1993). *Metodologi Research Jilid I*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Waluyo, H.F. (2004). *Game Online dan kecanduan*. Diambil 19 Maret 2014 dari <http://waluyohajari.wordpress.com>
- Weinstein, A.M. (2010). *Computer and video game addiction- a comparison between game users and non-game users*. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36, 268-276.
- Young, K. (2009). *Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents*. *The American Journal of Family Therapy*, 37, 355-372.