

Pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap prestasi akademik siswa kelas 4-6 SDN 03 Tambora

Rudi¹, Herwanto^{2,*}

¹ Fakultas Kedokteran Universitas Tarumanagara, Jakarta, Indonesia

² Bagian Ilmu Kesehatan Anak Fakultas Kedokteran Universitas Tarumanagara, Jakarta, Indonesia

*korespondensi email: herwanto@fk.untar.ac.id

ABSTRAK

Internet tidak hanya menyediakan sarana belajar tetapi juga hiburan, salah satunya adalah *game online*. Dampak negatif dapat ditimbulkan oleh *game online* tidak disikapi dengan baik, salah satunya ialah memengaruhi prestasi akademik. Tujuan studi ini ialah mengetahui pengaruh intensitas bermain game online terhadap prestasi akademik pelajar sekolah dasar. Studi ini bersifat analitik *cross sectional* dan dilakukan terhadap 136 pelajar SDN 03 Tambora, Jakarta Barat. Pengambilan subyek studi menggunakan teknik *consecutive sampling*. Data diambil menggunakan kuesioner dan nilai rerata rapor. Data diolah dan dianalisis menggunakan uji *pearson chi-square*. Hasil studi didapatkan 89 (65,4%) responden memiliki intensitas bermain tingkat rendah-sedang dan 80 (58,8%) responden memiliki tingkat prestasi cukup. Sebanyak 48 (60%) responden dengan tingkat prestasi akademik yang cukup memiliki intensitas bermain *game online* kategori rendah-sedang dan 32 (40%) responden memiliki intensitas bermain tinggi-sangat tinggi. Mayoritas responden dengan tingkat prestasi akademik baik (41 responden; 73,2%) memiliki intensitas bermain rendah-sedang. Hasil uji statistik tidak ada hubungan yang bermakna antara intensitas bermain *game online* dengan tingkat prestasi akademik (nilai $p = 0,11$). Namun, siswa yang memiliki intensitas bermain game online tinggi-sangat tinggi memiliki risiko 1,82 kali terjadi penurunan dalam prestasi akademik.

Kata kunci: tingkat prestasi akademik; intensitas bermain game online; anak

ABSTRACT

The internet not only provides learning facilities but also entertainment, one of which is online games. Negative impacts can be caused by online games not being addressed properly, one of which is affecting academic achievement. The purpose of this study was to determine the effect of the intensity of playing online games on the academic achievement of elementary school students. This study is analytic cross-sectional and was conducted on 136 students at SDN 03 Tambora, West Jakarta. Intake of study subjects using a consecutive sampling technique. Data was taken using a questionnaire and the average value of the report card. Data were processed and analyzed using the Pearson chi-square test. The results of the study showed that 89 (65.4%) respondents had low-medium playing intensity and 80 (58.8%) respondents had sufficient levels of achievement. As many as 48 (60%) respondents with a sufficient level of academic achievement had low-medium intensity playing online games and 32 (40%) respondents had high-very high playing intensity. The majority of respondents with a good level of academic achievement (41 respondents; 73.2%) have low-medium playing intensity. Statistical test results showed no significant relationship between the intensity of playing online games and the level of academic achievement (p -value = 0.11). However, students who have a high-very high intensity of playing online games have a 1.82 times the risk of a decrease in academic achievement.

Keywords: academic achievement level; intensity of playing online game; children

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan dalam perkembangan dan kemajuan dalam suatu negara dan bangsa.¹ Pendidikan merupakan wadah yang digunakan untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas seseorang.² Salah satu tahapan tumbuh kembang yang mempengaruhi kualitas hidup seseorang adalah pada tahap usia sekolah. Perubahan yang akan terjadi dapat terlihat pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.³ Perubahan tersebut berkaitan erat dengan sikap, keterampilan, dan pengetahuan di dalam kegiatan belajar.⁴ Hasil kegiatan belajar di sekolah dapat diukur dan dinilai dengan cara memberikan tes atau ujian kepada siswa yang menuntut ilmu dan disebut sebagai prestasi belajar.¹ Hasil tersebut dinyatakan dalam nilai rapor atau IPK (Indeks Prestasi Kumulatif).⁵

Pada masa kini, perkembangan *internet* semakin meluas membuat anak usia sekolah mudah memperoleh informasi mengenai hal pembelajaran. Selain itu, *internet* juga menyediakan sarana hiburan seperti *chatting*, *download* lagu atau film serta bermain *game online*.¹ Anak usia sekolah mempunyai rasa ingin tahu yang sangat besar sehingga mereka ingin mencoba hal-hal yang baru, salah satunya dengan bermain *game online*. Mereka juga secara tidak langsung dapat memahami dan mempelajari cara bermain

game online.⁶ Oleh karena itu, kecenderungan memainkan *game online* secara berlebihan hingga kecanduan dapat berpengaruh pada kegiatan sehari-hari dan mengubah sikap siswa menjadi malas belajar atau kurangnya waktu untuk istirahat.⁷ Hasil akhirnya akan memberikan dampak negatif berupa penurunan dalam prestasi belajar.^{6,8}

Di sisi lain, *game online* juga memberikan dampak positif. *Game online* memiliki model, serta bentuk menarik yang berisi gambar-gambar animasi, tampilan, gaya bermain, permainan peran, petualangan, balapan, sepak bola, tembak-menembak dan masih banyak jenis permainan lainnya.⁷ Dengan padatnya jadwal dan kegiatan di sekolah membuat siswa menjadi bosan dan stres. Salah satu cara untuk menghilangkan rasa bosan dan stres dengan bermain *game online*.⁹ Berdasarkan uraian di atas, penulis ingin mengetahui hubungan intensitas bermain *game online* dengan tingkat prestasi akademik siswa sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Studi bersifat analitik observasional dengan menggunakan desain *cross-sectional*. Sampel diambil dengan menggunakan *consecutive sampling*. Sampel studi sebanyak 136 responden siswa SD kelas 4-6 di Sekolah Dasar Negeri 03 Tambora, Jakarta Barat. Data

tingkat prestasi belajar didapatkan dengan menggunakan nilai rata-rata pada nilai rapor dalam semester ganjil tahun 2018/2019 dan data intensitas bermain *game online* didapatkan dengan menggunakan kuesioner. Tingkat prestasi belajar dikategorikan menjadi tingkat prestasi cukup yaitu nilai 61-80 dan baik jika nilai 81-100. Intensitas bermain *game online* terbagi menjadi 4 kategori yaitu frekuensi rendah-sedang jika frekuensi bermain ≤ 2 jam/hari dan frekuensi tinggi-sangat tinggi jika frekuensi bermain >2 jam/hari. Data dianalisis dan diolah dengan aplikasi program *software* statistik. Analisis data dilakukan dengan uji statistik *Pearson chi-square*.

HASIL PENELITIAN

Total subyek studi ini sebanyak 136 siswa SD kelas 4-6 yang bersekolah di Sekolah Dasar Negeri 03 Tambora dan terdiri dari 80 (58,8%) laki-laki dan 56 (41,2%) perempuan. Berdasarkan usia, paling banyak responden berusia 11 dan 10 tahun, berturut-turut 52 (38,3%) dan 46 (33,8%). Jumlah siswa terbanyak pada kelas 5 yaitu sebanyak 60 (44,1%) responden. (Tabel 1)

Pada Tabel 1 terlihat sebanyak 89 (65,4%) responden memiliki intensitas bermain dalam tingkat rendah-sedang,

sedangkan 47 (34,6%) memiliki intensitas bermain *game online* kategori tinggi-sangat tinggi. Berdasarkan tingkat prestasi, 80 (58,8%) responden memiliki prestasi akademik cukup dan 56 (41,2%) responden memiliki prestasi akademik baik.

Tabel 1. Karakteristik responden studi (N=136)

Karakteristik	Jumlah (%)
Jenis kelamin	
Laki-laki	80 (58,8)
Perempuan	56 (41,2)
Usia (tahun)	
8	1 (0,7)
9	1 (0,7)
10	46 (33,8)
11	52 (38,3)
12	29 (21,3)
13	6 (4,5)
14	1 (0,7)
Kelas	
4	31 (22,8)
5	60 (44,1)
6	45 (33,1)
Intensitas bermain <i>game online</i>	
Rendah-sedang (≤ 2 jam/hari)	89 (65,4)
Tinggi-sangat tinggi (>2 jam/hari)	47 (34,6)
Tingkat prestasi	
Cukup (nilai 61-80)	80 (58,8)
Baik (nilai 81-100)	56 (41,2)

Tabel 2 memperlihatkan intensitas bermain *game online* serta prestasi akademik berdasarkan jenis kelamin serta tingkat kelas. Berdasarkan intensitas bermain, baik intensitas rendah-sedang maupun tinggi-sangat tinggi, jenis kelamin laki-laki lebih banyak jumlahnya dibandingkan perempuan (53,9% vs 46,1% dan 68,1% vs 31,9%). Hasil yang sama juga didapatkan untuk tingkat prestasi akademik, jenis kelamin laki-laki lebih banyak dibandingkan perempuan

baik pada tingkat prestasi akademik cukup maupun baik (61,3% vs 38,7% dan 55,4% vs 44,6%).

Berdasarkan tingkat kelas, jumlah responden yang paling banyak memiliki tingkat intensitas bermain kategori rendah-sedang pada kelas 5 SD, yaitu sebanyak 40 (44,9%). Pada kategori intensitas tinggi-sangat tinggi, jumlah

yang sama banyaknya didapatkan pada kelas 5 dan 6 SD, masing-masing sebanyak 20 (42,6%) responden. Sebanyak 33 (41,3%) responden kelas 6 SD memiliki tingkat prestasi yang cukup, sedangkan tingkat prestasi yang baik paling banyak jumlahnya (31 responden; 55,4%) pada kelompok kelas 5 SD. (Tabel 2)

Tabel 2. Intensitas bermain dan tingkat prestasi akademik berdasarkan jenis kelamin dan tingkat kelas (N=136)

Karakteristik	Intensitas bermain		Tingkat prestasi akademik	
	Rendah-sedang (n=89)	Tinggi-sangat tinggi (n=47)	Cukup (n=80)	Baik (n=56)
Jenis kelamin				
Laki-laki (n=80)	48 (53,9%)	32 (68,1%)	49 (61,3%)	31 (55,4%)
Perempuan (n=56)	41 (46,1%)	15 (31,9%)	31 (38,7%)	25 (44,6%)
Kelas				
4 (n=31)	24 (27,0%)	7 (14,8%)	18 (22,5%)	13 (23,2%)
5 (n=60)	40 (44,9%)	20 (42,6%)	29 (36,2%)	31 (55,4%)
6 (n=45)	25 (28,1%)	20 (42,6%)	33 (41,3%)	12 (21,4%)

Sebanyak 48 (60%) responden dengan tingkat prestasi akademik yang cukup memiliki intensitas bermain *game online* kategori rendah-sedang dan 32 (40%) responden memiliki intensitas bermain tinggi-sangat tinggi. Jumlah responden dengan prestasi akademik baik, mayoritas (41 responden; 73,2%) memiliki intensitas bermain rendah-sedang. Hasil uji statistik, didapatkan nilai p sebesar 0,11 yang menunjukkan tidak ada

hubungan yang bermakna antara intensitas bermain *game online* dengan tingkat prestasi akademik. Namun, nilai PRR sebesar 1,82 menunjukkan intensitas bermain merupakan faktor risiko turunnya tingkat prestasi akademik. Hasil tersebut menunjukkan siswa yang memiliki intensitas bermain *game online* tinggi-sangat tinggi memiliki risiko 1,82 kali terjadi penurunan dalam prestasi akademik. (Tabel 3)

Tabel 3. Hubungan intensitas bermain *game online* dengan tingkat prestasi akademik (N=136)

Tingkat prestasi akademik	Intensitas bermain <i>game online</i>		Total	PRR	p-value
	Rendah-sedang (n=89)	Tinggi-sangat tinggi (n=47)			
Baik	41 (73,2%)	15 (26,8%)	56	1,82	0,11
Cukup	48 (60%)	32 (40%)	80		

PEMBAHASAN

Hasil studi ini menunjukkan jenis kelamin laki-laki lebih banyak jumlahnya berdasarkan intensitas bermain dibandingkan perempuan. Hasil ini sesuai dengan studi Nuhan⁷ di Sekolah Dasar Negeri Jarakan Kabupaten Bantul, Kecamatan Sewon Yogyakarta pada bulan Maret–April 2015 dengan 89 responden. Jumlah total siswa jenis kelamin laki-laki adalah 43 siswa dengan intensitas bermain *game online* kategori rendah yaitu jumlah 16 siswa (37.2%), kategori sedang yaitu jumlah 25 siswa (58.1%), dan kategori tinggi yaitu jumlah 2 siswa (4.7%). Jumlah total siswa jenis kelamin perempuan adalah 46 siswi dengan intensitas bermain *game online* kategori rendah yaitu jumlah 42 siswi (91.3%), kategori sedang yaitu jumlah 4 siswa (8.7%), dan kategori tinggi yaitu jumlah 0 siswa (0%). Hal ini menunjukkan bahwa intensitas bermain *game online* pada jenis kelamin laki-laki lebih tinggi daripada jenis kelamin perempuan.

Studi Halawa¹⁰ di MI Darussalam Jambangan Surabaya pada tahun 2018 yang terdiri dari 33 responden pada siswa SD kelas 4 juga didapatkan hasil yang sama berkaitan dengan intensitas lama bermain. Pada intensitas bermain *game online* dalam kategori rendah sebanyak 6

siswa (18.2%), kategori sedang sebanyak 18 siswa (54.5%), dan kategori tinggi sebanyak 9 siswa (27.3%). Hal ini menunjukkan bahwa intensitas bermain *game online* pada kategori sedang lebih tinggi daripada kategori lainnya.

Hasil studi ini didapatkan prestasi akademik kategori cukup lebih banyak dibandingkan yang baik. Hasil ini sesuai dengan studi Marlina, dkk¹¹ di Sekolah Dasar Saraswati I Denpasar pada tahun 2014 terhadap 50 siswa pada kelas 5. Pada prestasi belajar dalam kategori kurang sebanyak 13 siswa (26%), kategori cukup sebanyak 24 orang (48%), kategori baik sebanyak 13 orang (26%). Hal ini menunjukkan bahwa tingkat prestasi belajar dalam kategori cukup lebih tinggi dari kategori lainnya.

Berdasarkan hasil uji analitik pada studi ini, tidak didapatkan hasil yang signifikan antara intensitas bermain dengan prestasi akademik. Namun secara epidemiologik, siswa yang memiliki intensitas bermain tinggi-sangat tinggi memiliki risiko 1,82 kali terjadinya penurunan prestasi akademik dibandingkan siswa dengan intensitas bermain *game online* rendah-sedang. Hasil ini sesuai dengan hasil studi Halawa¹⁰ yang mendapatkan bermain *game online* memiliki pengaruh terhadap penurunan prestasi belajar siswa kelas 4 di MI Darussalam Jambangan

Surabaya, meskipun nilai p yang didapatkan bermakna (nilai p sebesar 0,000). Hasil serupa juga didapatkan pada studi Manggena, dkk¹² di Sekolah Dasar Kristen Satya Wacana Salatiga dengan 60 responden pada siswa SD kelas 3. Nilai p dengan uji statistik *mann-whitney* didapatkan 0,007 yang berarti terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas bermain *game* dengan tingkat kognitif (kecerdasan logika-matematika) pada usia 8 sampai 9 tahun.

KESIMPULAN

Hasil studi tidak didapatkan hubungan yang bermakna antara intensitas bermain *game online* dengan tingkat prestasi akademik (nilai $p = 0,11$). Namun, siswa yang memiliki intensitas bermain *game online* tinggi-sangat tinggi memiliki risiko 1,82 kali terjadi penurunan dalam prestasi akademik.

DAFTAR PUSTAKA

- Permana EA. Hubungan kecanduan bermain *game online* terhadap prestasi belajar pada siswa SMP Negeri 4 Salatiga. [Skripsi] Salatiga: Fakultas Psikologi Universitas Kristen Satya Wacana; 2014.
- Mulyasa E. Kurikulum berbasis kompetensi konsep, karakteristik, implementasi, dan evaluasi. Bandung: Remaja Rasdakarya; 2002:94-112.
- Sudjana N, Rivai A. Teknologi pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algensindo; 2007. p.76-84.
- Dewardari S. Hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan motivasi belajar siswa kelas X SMK Negeri 1 Sapuran Kabupaten Wonosobo. [Skripsi] Salatiga: Fakultas Perguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kristen Satya Wacana; 2013.
- Suryabrata S. Psikologi pendidikan. Jakarta: Rajagrafindo Persada; 2005. p.216.
- Fernando GR. Hubungan antara bermain *game online* dengan perilaku sosial dan prestasi belajar. [Skripsi] Bandar Lampung: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung; 2018.
- Nuhan MYG. Hubungan intensitas bermain *game online* dengan prestasi belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar. 2016;5(6): 494-501.
- Shafura IL, Tahlil T. Kecanduan *game online* hubungannya dengan prestasi akademik remaja di Banda Aceh. JIM FKep. 2017;2(3):1-9.
- Pakpahan R. *Game online* dan pengaruhnya terhadap prestasi akademik anak di Kelurahan Helvetia Kota Medan. [Skripsi] Medan: Departemen Kesejahteraan Sosial Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik; 2018.
- Halawa A. Hubungan bermain *game online* dengan prestasi belajar siswa kelas 4 di MI Darussalam Jambangan Surabaya. Jurnal Keperawatan. 2018;7(1):[9p.].
- Marlina NP, Minarti NMA, Utami KC. Hubungan bermain *game online* dengan prestasi belajar matematika anak usia sekolah kelas V di Sekolah Dasar Saraswati I Denpasar Tahun 2014. Coping. 2014;2(3):[7p.].
- Manggena TF, Putra KP, Sanubari PTE. Pengaruh intensitas bermain *game* terhadap tingkat kognitif (kecerdasan logika matematika) usia 8-9 tahun. Satya Widya; 2017;33(2):146-53.