



Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Tinggi SDN 26 Watang Palakka

Astuti¹, Satriani², Abdul Hafid³

^{1,2,3}PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar, Indonesia

Email: ¹leslarupdate03@gmail.com

²satrianidh@gmail.com

³hafidabdul196403@gmail.com

Abstrak: masalah dalam penelitian ini adalah kebiasaan siswa dalam bermain game online sehingga akan berdampak terhadap hasil belajar siswa jika tidak dapat mengatur waktu untuk belajar dan waktu untuk bermain game online. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain korelasi yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh kebiasaan bermain game online terhadap hasil belajar siswa kelas tinggi SDN 26 Watang Palakka. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif diperoleh kebiasaan bermain game online memiliki rata-rata 84 dan persentase 84 % dengan kategori sangat baik dan rata-rata hasil belajar siswa memiliki rata-rata 83,670 dan persentase 83,670 % dengan kategori sangat baik. Kemudian berdasarkan hasil analisis statistik inferensial menunjukkan nilai t_{hitung} (5,858) lebih besar ($>$) nilai t_{tabel} (1,66277) pada taraf signifikansi 5%. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara kebiasaan bermain game online terhadap hasil belajar siswa kelas tinggi SDN 26 Watang Palakka. Jadi semakin siswa memiliki kontrol diri yang tinggi, mampu mengatur waktu untuk bermain game online dan waktu untuk belajar maka hasil belajar siswa akan meningkat.

Kata Kunci: Kebiasaan, Game Online, Hasil Belajar.

Abstract: The problem in this study is the habit of students in playing online games so that it will have an impact on student learning outcomes if they cannot manage time to study and time to play online games. This study is a quantitative study with a correlation design that aims to determine the effect of online game playing habits on the learning outcomes of high-class students at SDN 26 Watang Palakka. The data analysis technique used is descriptive statistical analysis and inferential statistical analysis. Based on the results of descriptive statistical analysis, it was obtained that the habit of playing online games had an average of 84 and a percentage of 84% with a very good category and the average student learning outcomes had an average of 83,670 and a percentage of 83,670% with a very good category. Then based on the results of inferential statistical analysis, the t_{count} value (5.858) is greater ($>$) the t_{table} value (1.66277) at the 5% significance level. Thus, H_0 is rejected and H_1 is

accepted, so it can be concluded that there is a significant influence between the habit of playing online games on the learning outcomes of high-class students at SDN 26 Watang Palakka. So the more students have high self-control, are able to manage time to play online games and time to study, student learning outcomes will increase.

Keywords: Habits, Online Games, Learning Outcomes.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin canggih menyebabkan tuntutan kemajuan diberbagai bidang. Salah satu bidang yang sangat penting adalah pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu proses yang harus dilalui oleh setiap manusia untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan yang dimilikinya melalui pengajaran, pelatihan, dan penelitian. Adanya pendidikan manusia diharapkan dapat mengembangkan potensi dirinya sebagaimana yang tertuang dalam Undang-Undang sistem pendidikan Nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Menurut Satriani (2021) pendidikan tidak terlepas dalam kehidupan sehari-hari untuk membentuk perilaku siswa. Hal tersebut, sejalan dengan pendapat Hidayat & Abdillah (2019) bahwa salah satu tujuan pendidikan adalah perubahan yang diharapkan subjek didik telah mengalami proses pendidikan, baik tingkah laku individu maupun kelompok yang terjadi dalam kehidupan pribadinya. Menurut Rukayah, Hafid & Jauhar (2020) Apabila tujuan dan fungsi pendidikan nasional tercapai secara optimal, maka pendidikan di Indonesia dapat dikatakan berkualitas. Fungsi pendidikan yang diharapkan yaitu dapat mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa,

memiliki sikap yang berperilaku baik yang didapatkan dalam lingkungan keluarga, sekolah, maupun lingkungan masyarakat sehingga dapat menjadikan dirinya menjadi lebih baik lagi dengan belajar.

Belajar merupakan suatu proses yang dilakukan untuk mengubah tingkah laku dari tidak tahu menjadi tahu. Menurut Rosyid dkk (2019) belajar adalah suatu usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Sedangkan menurut Djamarah (2017) belajar adalah suatu aktivitas sadar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Seseorang dapat belajar dimanapun dan kapanpun dengan berbagai kemudahan yang didapatkan di era abad 21 sekarang ini. Terlebih lagi kegiatan belajar dapat lebih mudah dilakukan dengan adanya teknologi.

Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi yang semakin pesat membuat begitu banyak perubahan yang terjadi di sekitar kita. Dapat kita lihat dan rasakan sekarang ini kita hidup tidak terlepas dari teknologi yang dapat menghibur dan mempermudah manusia dalam melakukan sesuatu sehingga menuntut kita untuk jeli dalam memilih berbagai informasi yang kita terima. Salah satu dampak yang ditimbulkan dengan adanya teknologi adalah internet. Menurut Talika (2016) "internet menjadi salah satu sumber daya informasi yang sangat potensial untuk mempermudah sistem kehidupan"(h.2). Dimana Internet sebagai media (penyedia) informasi yang dapat diakses secara bebas oleh siapapun, juga sebagai salah satu sarana hiburan, seperti permainan yang memanfaatkan jaringan internet sebagai media utamanya atau yang lebih dikenal dengan sebutan game

online. Game online sering juga disebut dengan *multiplayer game* karena melibatkan banyak pemain untuk saling berinteraksi satu sama lain. Menurut Hasan (2011) bahwa game online sering di sebut juga disebut dengan *multiplayer online game* karena melibatkan banyak pemain sekaligus untuk saling berinteraksi satu sama lain dalam waktu yang bersamaan. Hal tersebut, sejalan dengan menurut Kustiawan & Utomo (2019) yang mengatakan bahwa game online adalah game atau permainan di mana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan internet dan dapat dinikmati oleh siapa saja.

Maraknya game yang berbasis *online* yang banyak digemari oleh kalangan masyarakat khususnya bagi pelajar mulai dari tingkat SD, SMP, SMA, mahasiswa bahkan orang dewasa. Orang yang sering memainkan permainan game online akan mengakibatkan mereka menjadi ketagihan atau kecanduan. Ketagihan memainkan game online akan berdampak positif jika memiliki kontrol diri yang tinggi dan dapat mengatur waktu sebaliknya jika memiliki kontrol diri yang rendah akan berdampak buruk terutama dari segi akademik dan sosial, seperti, susah mengatur waktu sendiri, mengganggu kesehatan dan jarang melakukan kegiatan-kegiatan di luar sana karena sudah terpacu oleh game online. Adapun dampak yang timbulkan peggunaan game online yaitu dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif game online menurut Nisrifatin, (2020) yaitu dapat meningkatkan konsentrasi, mengembangkan daya berpikir atau penalaran, meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris, dan dapat mengurangi stres. Sedangkan dampak negatif menurut Ariantoro (2016) dapat menimbulkan adiksi atau kecanduan yang kuat, sehingga berpengaruh terhadap perilaku sosial anak, ketidakpedulian terhadap sesama dan cenderung mempunyai sifat tertutup serta mengalami gangguan kesehatan.

Kehadiran dan keberadaan game online tidak selamanya buruk jika dapat menyeimbangkan kapan waktu bermain game online dan kapan waktu untuk belajar sehingga

tidak berdampak terhadap hasil belajarnya. Hasil belajar merupakan salah satu penentu keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar. Sehubungan dengan itu, menurut Susanto (2013) hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik) sebagai hasil dari kegiatan belajar. Sedangkan menurut Sinar (2018) hasil belajar merupakan prestasi yang telah dicapai setelah siswa melalui proses pembelajaran. Majid (2017) hasil belajar adalah suatu puncak proses belajar yang dapat dipandang dari dua sisi, yaitu sisi siswa dan sisi guru.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti di SDN 26 Watang Palakka bahwa siswa di sekolah tersebut yang berada di kelas tinggi sudah menjadi kebiasaan bermain game online sehingga berdampak pada perkembangan siswa terutama dari segi akademis dan sosialnya, seperti, lebih banyak menghabiskan waktu bermain game online daripada belajar. Sedangkan dari segi sosialnya mereka lebih banyak berinteraksi dengan teman dunia maya dibandingkan dengan teman yang ada disekitarnya. Kebiasaan ini tidak dapat dihentikan kecuali dari kesadaran diri dan bimbingan orang tua maupun pendidik untuk mengawasi siswa dalam menggunakan internet agar tidak terjerumus kedalam hal yang buruk yang dapat menimbulkan kecanduan.

Kecanduan game online merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau lebih dikenal dengan internet *addictive disorder* yang dapat menyebabkan kecanduan bagi pemainnya. Salah satunya adalah *computer addiction* (berlebihan dalam bermain game). Seseorang yang mengalami kecanduan game online sangat sulit mengontrol dan mengendalikan dirinya karena adanya dorongan untuk terus menerus melakukannya. Adapun pengaruh game online yaitu, mengalami keluhan secara fisik dan juga mengalami perubahan stuktur dan fungsi otak karena terlalu asiknya bermain game online hingga lupa makan, istirahat, belajar. Selain

itu, juga dapat meningkatkan konsentrasi yang tinggi dan lebih banyak mengenal bahasa.

Hal tersebut sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ramdani, (2018) dengan judul “Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VI SDN Bawakaraeng 1 Kota Makassar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa di SDN Bawakaraeng 1 Kota Makassar. Ini menunjukkan bahwa ada korelasi antara kebiasaan bermain game online terhadap minat belajar siswa.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang signifikan antara kebiasaan bermain game online terhadap hasil belajar siswa kelas tinggi SDN 26 Watang Palakka. Berdasarkan tujuan tersebut dirumuskan hipotesis dari penelitian ini yaitu tidak ada pengaruh yang signifikan antara kebiasaan bermain game online terhadap hasil belajar siswa kelas tinggi dan ada hubungan positif dan signifikan antara kebiasaan bermain game online terhadap hasil belajar siswa kelas tinggi.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk melihat apakah ada pengaruh kebiasaan bermain game online terhadap hasil belajar siswa dengan judul “Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Tinggi UPT SDN 26 Watang Palakka”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif yang berarti penelitian berusaha untuk menuturkan pemecahan masalah yang ada sekarang berdasarkan data-data numerik (angka) menyajikan data, menganalisis dan menginterpretasi. Adapun model penelitian ini yaitu model korelasional yang bersifat *ex post facto*. Penelitian dilaksanakan pada semester II tahun pelajaran 2020 / 2021. Bertempat di SDN 26 Watang Palakka Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone. Dimulai pada tanggal 03 Mei 2021 dan berakhir pada tanggal 14 Juni 2021.

Langkah-langkah penelitian yang dilakukan yaitu; 1). melakukan pertemuan awal dengan pihak sekolah guna melihat keadaan sekolah dan beberapa hal yang dibutuhkan, 2) menyusun draf proposal, 3) melakukan seminar proposal, 4) melakukan pengurusan surat izin penelitian, 5) sebelum angket kebiasaan bermain game online dibagikan ke siswa terlebih dahulu angket divalidasi oleh ahlinya, 6) membagi angket yang telah divalidasi kepada siswa kelas tinggi, 7) melaksanakan penelitian (pengumpulan data dan menganalisis data), 8) menarik kesimpulan, 9) menyusun laporan, 10) seminar hasil, 11) ujian tutup dan, 12) menarik kesimpulan.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan dua cara yaitu angket dan dokumentasi. Angket digunakan untuk memperoleh data atau informasi tentang kebiasaan bermain game online dengan menggunakan skala *likert*. Dokumentasi dalam penelitian ini berupa data hasil belajar siswa kelas tinggi di SDN 26 Watang Palakka yaitu nilai Penilaian Akhir Semester (PAS) semester 1 tahun ajaran 2020/2021.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Analisis statistik deskriptif digunakan dengan teknik analisis rata-rata dan analisis persentase. Sedangkan analisis statistik inferensial digunakan dengan teknik korelasi *pearson product moment*, rumus determinasi, dan uji-t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang diperoleh dan dianalisis merupakan skor dari angket kebiasaan bermain game online dan hasil belajar siswa berupa dokumentasi nilai PAS siswa kelas tinggi SDN 26 Watang Palakka.

1. Kebiasaan Bermain Game Online Siswa Kelas Tinggi SDN 26 Watang Palakka

Data yang diperoleh sebelumnya dianalisis terlebih dahulu dibuat tabel distribusi frekuensi tersebut sebagai berikut:

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Nilai Angket Kebiasaan Bermain Game Online di SDN 26 Watang Palakka.

Interval Nilai	F	X	FX
80 – 81	16	80,5	1288
82 – 83	28	82,5	2310
84 – 85	24	84,5	2028
86 – 87	9	86,5	779
88 – 89	5	88,5	443
90 – 91	5	90,5	453
92 – 93	1	92,5	93
Σ	88		7392

Berdasarkan tabel 1 dapat digambarkan diagram lingkaran sebagai berikut:



Berdasarkan tabel 1 dan diagram lingkaran diketahui bahwa frekuensi terbanyak berada pada rentang 82-83 dengan jumlah siswa 28 siswa dengan perkalian 2310, selanjutnya pada rentang 80-81 terdapat 16 siswa dengan hasil perkalian 1288, pada rentang 84-85 terdapat 24 siswa dengan hasil perkalian 2028, rentang 86-87 terdapat 9 siswa dengan hasil perkalian 779, rentang 88-89 dan 90-91 terdapat 5 siswa dengan perkalian 443 dan 453, selanjutnya rentang terendah berada pada 92-93 terdapat 1 siswa dengan perkalian 93. Adapun untuk rata-rata dari data yang terkumpul yaitu:

$$\bar{X} = \frac{\sum FX}{N}$$

$$\bar{X} = \frac{7392}{88}$$

$$\bar{X} = 84$$

Adapun untuk persentasenya yaitu:

$$P = \frac{n}{N} \times 100 \%$$

$$P = \frac{7392}{8800} \times 100 \%$$

$$P = 84 \%$$

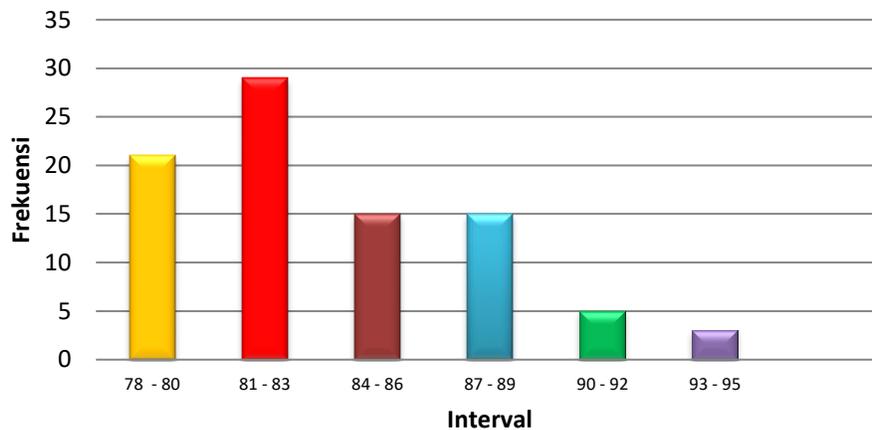
2. Hasil Belajar Siswa Kelas Tinggi SDN 26 Watang Palakka.

Data hasil belajar yang diperoleh terlebih dahulu dibuat tabel distribusi frekuensinya sebagai berikut:

Tabel 2. Distribusi Frekuensi hasil Belajar Siswa Kelas Tinggi SDN 26 Watang Palakka.

Interval Nilai	F	X	FX
78 - 80	21	79	1659
81 - 83	29	82	2378
84 - 86	15	85	1275
87 - 89	15	88	1320
90 - 92	5	91	455
93 - 95	3	92	276
Σ	88		7363

Berdasarkan tabel 2 dapat digambarkan diagram batang sebagai berikut:



Berdasarkan tabel 2 dan gambar 2 secara singkat memperlihatkan bahwa frekuensi terbanyak berada pada interval 81-83 terdapat 29 siswa dengan perkalian 2378, selanjutnya interval 78-80 terdapat 21 siswa dengan perkalian 1659, pada interval 84-86 dan 87-89 terdapat 15 siswa dengan perkalian 1275 dan 1320, pada interval 90-92 terdapat 5 siswa dengan perkalian 455, dan interval terendah berada pada 93-95 terdapat 3 siswa dengan perkalian 276. Adapun rata-rata hasil belajar siswa sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum FX}{N}$$

$$\bar{X} = \frac{7363}{88}$$

$$\bar{X} = 83,670$$

Adapun untuk persentasenya yaitu:

$$P = \frac{n}{N} \times 100 \%$$

$$P = \frac{7363}{8800} \times 100 \%$$

$$P = 83,670 \%$$

Hasil analisis persentase tersebut kemudian di konversi berdasarkan kriteria persentase diperoleh bahwa kondisi hasil belajar siswa kelas tinggi UPT SDN 26 Watang Palakka terletak pada rentang 80% - 100% yang berarti berada pada kategori sangat baik.

Selanjutnya dilakukan uji *korelasi pearson product moment* untuk mengetahui apakah kedua variabel memiliki pengaruh atau tidak yang akan diuraikan sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X) \cdot (\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2) \cdot (N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

$$r_{xy} = \frac{46950}{\sqrt{(62380) \cdot (123823)}}$$

$$r_{xy} = \frac{46950}{\sqrt{7724078740}}$$

$$r_{xy} = \frac{46950}{87886}$$

$$r_{xy} = 0,534$$

Rumus Determinasi sebagai berikut:

$$KP = r^2 \times 100 \%$$

$$KP = (0,534)^2 \times 100 \%$$

$$KP = 0,2851 \times 100 \%$$

$$KP = 28,51 \%$$

Uji t dengan rumus sebagai berikut:

$$t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

$$t_{hitung} = \frac{0,534\sqrt{88-2}}{\sqrt{1-0,534^2}}$$

$$t_{hitung} = \frac{0,534\sqrt{86}}{\sqrt{1-0,285156}}$$

$$t_{hitung} = \frac{0,534 \times 9,27}{\sqrt{0,7148}}$$

$$t_{hitung} = \frac{4,95018}{0,845}$$

$$t_{hitung} = 5,858$$

1. Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Tinggi SDN 26 Watang Palakka

Hasil analisis yang telah diuraikan sebelumnya menunjukkan bahwa kebiasaan bermain game online siswa kelas tinggi UPT SDN 26 Watang Palakka berada pada kategori sangat baik yaitu 84 %. Hal tersebut diperoleh melalui pemberian angket kepada 88 siswa yang dijadikan responden menunjukkan skor tertinggi sebesar 92 dan skor terendah sebesar 80, dengan rata-rata sebesar 84 dan persentase sebesar 84 %. Hasil analisis persentase diperoleh bahwa kebiasaan bermain game online siswa kelas tinggi di UPT SDN 26 Watang Palakka berada pada kategori sangat baik karena terletak pada rentang 80%-100%.

Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif antara variabel X dan variabel Y selama siswa dapat membagi waktu kapan untuk bermain game online dan kapan waktu belajar sehingga keduanya dapat berjalan dengan baik. Hal ini sejalan dengan pendapat Suryanto (2015) bahwa bermain game online tidaklah buruk jika dapat dilakukan pada waktu senggang saja. Dimana sebagian orang yang *bermain game online* untuk menghilangkan stres akibat rutinitas sekolah atau menghilangkan kebosanan yang dirasakannya.

2. Hasil Belajar Siswa Kelas Tinggi SDN 26 Watang Palakka

Hasil belajar siswa kelas tinggi SDN 26 Watang Palakka Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone berdasarkan penelitian yang dilakukan termasuk dalam kategori sangat baik yaitu 83,670 %. Apabila disesuaikan dengan tabel konversi keberhasilan keberhasilan siswa berada pada kategori predikat keberhasilan sangat baik karena berada pada rentang 80%-100%. Pada tingkat keberhasilan tersebut menunjukkan bahwa 83,670% proses pembelajaran yang dipahami oleh siswa kelas tinggi. Hasil ini diperoleh melalui dokumentasi Penilaian Akhir Semester (PAS) ganjil tahun ajaran 2020/2021 dari sembilan bidang studi yaitu Pendidikan Agama Islam, PPkn, Bahasa Indonesia, IPA, Matematika, IPS, PJOK, SBdP, Bahasa Daerah yang telah dirata-ratakan hasil yang dicapai oleh responden. Hasil analisis data menunjukkan skor tertinggi sebesar 95 dan skor terendah sebesar 78, rata-rata sebesar 83,670 dan persentase sebesar 83,670 %. Adapun Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa menurut Susanto (2013) yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal ini meliputi kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan sikap, dan kebiasaan belajar siswa. Sedangkan faktor eksternal terdiri dari faktor lingkungan sosial meliputi keadaan sekolah, guru, staf, dan keluarga siswa dan faktor lingkungan non sosial meliputi sarana dan prasarana sekolah.

3. Ada tidaknya pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Tinggi SDN 26 Watang Palakka.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif kebiasaan bermain game online terhadap hasil belajar siswa kelas tinggi SDN 26 Watang Palakka Kabupaten Bone, kondisi kebiasaan bermain game online memiliki nilai rata-rata sebesar 84 dan nilai persentase sebesar 84 % yang berada pada kategori sangat baik karena terletak pada rentang 80 % - 100 %. Sedangkan Pengujian hipotesis penelitian dengan statistik inferensial dalam hal ini korelasi *pearson product moment*, untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh kebiasaan bermain game online terhadap hasil belajar siswa kelas tinggi SDN 26 Watang Palakka Kecamatan Tanete Riattang Barat dengan analisis statistik inferensial diperoleh t_{hitung} sebesar 5,858 sedangkan t_{tabel} sebesar 1,66277. Hasil perhitungan r_{xy} diperoleh 0,534 kemudian dikonversi pada tabel interpretasi koefisien korelasi maka pengaruh kedua variabel tersebut tergolong sedang berada pada interval koefisien 0,40 – 0,599.

Hasil analisis dari interpretasi data ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh positif kebiasaan bermain game online terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji hipotesis yang dimana diperoleh t hitung keseluruhan yaitu $5,858 > t$ tabel 1,66277 dengan signifikan 0,05 maka tingkat pengaruh berada pada skala sedang. Hasil koefisien korelasi kedua variabel kemudian diuji menggunakan uji-t dan diperoleh t_{hitung} sebesar 5,858 dan t_{tabel} sebesar 1,66277. Ternyata nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yang artinya koefisien korelasi bersifat signifikan sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dari hasil penelitian ini tentu saja pemain game online bukanlah faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar siswa, tetapi masih banyak faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal tersebut berdasarkan pendapat Ramdani (2018) bahwa ada pengaruh positif game online dan signifikan terhadap

minat belajar siswa kelas IV SDN Bawakaraeng 1 kota Makassar. Ini menunjukkan ada korelasi antara kedua variabel yang dikorelasikan.

SIMPULAN DAN SARAN

Kebiasaan bermain game online merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang secara berulang-ulang atau lebih dari satu kali untuk mendapatkan kesenangan. Adapun dampak yang timbulkan penggunaan game online yaitu dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif game online yaitu dapat meningkatkan konsentrasi, mengembangkan daya berpikir atau penalaran, meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris, dan dapat mengurangi stress. Sedangkan dampak negatif dapat menimbulkan adiksi atau kecanduan yang kuat, sehingga berpengaruh terhadap perilaku sosial anak, ketidakpedulian terhadap sesama dan cenderung mempunyai sifat tertutup serta mengalami gangguan kesehatan. Seseorang yang memiliki kontrol diri yang tinggi dan dapat mengatur waktu kapan untuk bermain game online dan kapan waktu untuk belajar maka tidak akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Sebaliknya jika kontrol diri yang rendah maka akan berdampak buruk terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan, maka dapat diajukan saran-saran sebagai berikut: 1) Siswa diharapkan mampu mengatur waktu kapan untuk belajar dan kapan untuk bermain game online, 2) Keluarga sebagai orang terdekat diharapkan mampu mengawasi anak dalam memilih dan melakukan bermain game online, 3) Pihak sekolah diharapkan agar lebih memberikan wawasan tentang dampak positif dan negatif terhadap kebiasaan bermain game online.

DAFTAR RUJUKAN

- Ariantoro, T. R. 2016. *Dampak Game online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar*. Journal *Jutim*, 1, 47.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2012. *Prestasi Belajar Dan Kompetensi Guru*.

- Banjarmasin: Usaha Nasional.
- Hasan. 2011. *Multiplayer Online Game*. PT Gramedia.
- Hidayat, R., & Abdillah. 2019. *Ilmu Pendidikan Konsep, Teori, Dan Aplikasinya*. Medan: LPPPI.
- Kustiawan, A.A & Utomo. 2019. *Jangan Suka Game online Pengaruh Game online dan Tindakan Pencegahannya*. Jawa Timur: Media Grafika.
- Majid. 2017. *Penilaian Autentik Proses Dan Hasil Belajar*. Bandung: Rosdakarya offset.
- Nisrifatin. 2020. *Pengaruh Game online Terhadap Motivasi Belajar Siswa*. *journal Edukasi Nonformal*, 5, 115–122.
- Rahmad Suryanto. 2015. *Dampak Positif Dan Negatif Permainan Game online Dikalangan Pelajar*. *Skripsi*, 2, 1–15.
- Ramdani, N. 2018. *Pengaruh Game online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VI SDN Bawakaraeng 1 Kota Makassar*. *Skripsi*. 4. 2.
- Rosyid, Moh Zaiful, dkk. 2019. *Prestasi Belajar*. Malang: CV Literasi Nusantara.
- Rukayah, R., Hafid, A., & Jauhar, S. 2020. *Perbandingan Penerapan Media Audiovisual Dan Media Lingkungan Dalam Menulis Puisi Siswa Kelas V SD*. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 4(3), 202.
- Satriani. 2021. *Antara Minat Baca Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SD Gugus I Kecamatan Ulaweng*. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 5(1), 92–97.
- Sinar. (2018). *Metode Active Learning Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa*. Deepublish.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. alfabeta.
- Susanto. (2013). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. kencana.
- Talika. 2016. *Manfaat Internet Sebagai Media Komunikasi Bagi Remaja Di Desa Air*

Mangga Kecamatan Laiwui Kabupaten Halmahera Selatan. *journal* V, 1–6.