

PENGARUH PENGGUNAAN GAME ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VIII SMP NEGERI 2 SUNGAI KAKAP

Dinda Apriani¹, Halida², Amallia Putri³

Program Studi Bimbingan dan Konseling, FKIP, Universitas Tanjungpura Pontianak

Email: dindaapriani671@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *game online* terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Sungai Kakap. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan bentuk penelitian studi pengaruh (kausal komperatif studies). Jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 34 responden dari total populasi 137 peserta didik kelas VIII A hingga VIII D. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik komunikasi tidak langsung dengan alat pengumpul data berupa angket yang disebarakan secara langsung kepada peserta didik dan nilai rapor peserta didik semester genap. Hasil analisis data dalam penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Tingkat penggunaan game online pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Sungai Kakap masuk dalam kategori sedang dengan persentase 64,53%, (2) Hasil belajar peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Sungai Kakap masuk dalam kategori cukup dengan persentase sebesar 77,03%, dan (3) Berdasarkan hasil penelitian didapatkan pengaruh game online terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Sungai Kakap sebesar 32,2%. Hal tersebut sesuai dengan perhitungan regresi linier sederhana, diperoleh persamaan $Y = 99,584 - 0,291X$ Nilai signifikansi yang diperoleh sebesar $0,000 < 0,05$. Artinya H_a diterima dan H_0 ditolak, sehingga disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan *game online* terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Sungai Kakap.

Kata Kunci: Pengaruh, Game Online, Hasil Belajar

Abstract

This research aims to determine the effect of using online games on the learning outcomes of class VIII students at SMP Negeri 2 Sungai Kakap. This research uses a quantitative approach in the form of influence study research (causal comparative studies). The number of samples in this study was 34 respondents from a total population of 137 students in classes VIII A to VIII D. The data collection technique used was indirect communication techniques with data collection tools in the form of questionnaires which were distributed directly to students and even

Article History

Received: March 2025

Reviewed: March 2025

Published: March 2025

Plagirism Checker No
234fdf.756

Prefix DOI : Prefix DOI :
10.8734/Liberosis.v2I2.3027

Copyright : Author

Publish by : Liberosis



This work is licensed under
a Creative Commons

Attribution-

NonCommercial 4.0

International License



semester students' report cards. The results of data analysis in this research show that: (1) The level of use of online games among class VIII students at SMP Negeri 2 Sungai Kakap is in the moderate category with a percentage of 64.53%, (2) The learning outcomes of class VIII students at SMP Negeri 2 Sungai Kakap are in the sufficient category with a percentage of 77.03%, and (3) Based on the research results, it was found that the influence of online games on the learning outcomes of class VIII students at SMP Negeri 2 Sungai Kakap was 32.2%. This is in accordance with simple linear regression calculations, the equation $Y = 99.584 - 0.291X$. The significance value obtained is $0.000 < 0.05$. This means that H_a is accepted and H_0 is rejected, so it is concluded that there is an influence of the use of online games on the learning outcomes of class VIII students at SMP Negeri 2 Sungai Kakap.

Keywords: *Influence, Online Games, Learning Results*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang sangat pesat pada saat ini berdampak sangat signifikan terhadap dunia pendidikan. Pendidikan adalah salah satu wadah yang berisi suatu proses belajar mengajar yang diartikan sebagai salah satu rangkaian suatu interaksi antara pendidik dan para peserta didiknya (Johan, 2019). Salah satu produk teknologi yang cukup banyak memberikan peran didalam dunia pendidikan adalah internet. Nugrahini & Margunani (2015) mengatakan bahwa penggunaan internet berpengaruh signifikan terhadap motivasi dan minat belajar siswa, artinya penggunaan internet oleh siswa dapat meningkatkan motivasinya untuk melaksanakan kegiatan belajar. Indikator hasil belajar terdiri ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ketiga ranah ini digunakan untuk mengukur sejauh mana kompetensi siswa selama kegiatan belajar. Menurut data Newzoo (2019), pengguna *smartphone* di Indonesia telah mencapai kurang lebih 82 juta dan lebih dari 52 jutanya adalah pemain game online. Hal tersebut menempatkan Indonesia di peringkat ke 17 dunia sebagai pemain *game online* terbanyak dan tanpa disadari telah menyumbangkan sebesar USD 624 juta atau setara dengan Rp. 8,7 triliun sepanjang tahun 2019. Pada saat ini telah tercatat lebih dari 51.000 peserta dari seluruh Indonesia telah mendaftar untuk mengikuti ajang *PUBG Mobile National Championship*.

Menurut Anhar (2014) menyatakan bahwasanya *game online* tidak selalu akan berdampak negatif pada perkembangan anak, terdapat juga dampak positif yang akan ditimbulkan dalam bermain *game online* antara lain adalah dapat menambah teman, mengembangkan daya berpikir atau penalaran, mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, analisis situasi, dan juga dilatih untuk membuat keputusan secara cepat, dan meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris karena dalam *game online* mayoritas berbahasa Inggris.

Berdasarkan hasil wawancara langsung dengan guru BK SMP Negeri 2 Sungai Kakap bahwa terdapat fenomena yang berhubungan dengan judul penelitian yaitu Pengaruh *Game Online Terhadap Hasil Belajar*, diketahui bahwa hampir seluruh peserta didik bermain game online seperti *mobile legend*, *free fire*, *PUBG*, dan *game online* lainnya. Berdasarkan pra riset didapati banyaknya peserta didik yang bermain *game online* yang menimbulkan berbagai pengaruh positif

maupun negatif terhadap hasil belajar peserta didik. Rata-rata peserta didik menggunakan game online sebagai hiburan dan mengisi waktu luang, namun ada juga peserta didik yang bisa disebut kecanduan game online sehingga penggunaan game online lebih lama dari pada belajar.

Peneliti juga melakukan wawancara langsung kepada salah satu peserta didik yang terlambat datang kesekolah dikarenakan bangun kesiangan, hal tersebut disebabkan karena peserta didik ini bermain *mobile legend* hingga shubuh. Fenomena tersebut menjadi alasan peneliti melakukan penelitian di SMP Negeri 2 Sungai Kakap dan meneliti apakah terdapat pengaruh dari *game online* tersebut terhadap hasil belajar peserta didik yang menggunakannya. Berdasarkan hasil pra riset didapatkan peserta didik yang banyak menggunakan *game online* dan bermasalah karena *game online* adalah kelas VIII, oleh karena itu peneliti mengambil peserta didik kelas VIII sebagai subjek penelitian.

Mengambil kesimpulan dari penjelasan di atas, peneliti memilih menggabungkan kedua masalah yang ada dan memilih untuk mencari tahu hubungan sebab akibat yang ditimbulkan oleh kedua masalah dengan mencari pengaruh yang ada. Dan berdasarkan latar belakang di atas, maka penelitian ini dilakukan untuk mengkaji lebih dalam tentang "Pengaruh Penggunaan *Game Online* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 2 Sungai Kakap".

METODOLOGI

Metode yang digunakan dalam penelitian ini merupakan metode penelitian deskriptif dengan bentuk penelitian yang digunakan yaitu studi pengaruh atau studi kausal komparatif.

Populasi dalam penelitian ini adalah semua peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Sungai Kakap yang berjumlah 137 siswa. Dikarenakan jumlah populasi berjumlah 137 peserta didik, maka peneliti mengambil 25% dari populasi yang ada. dalam penelitian ini menggunakan teknik komunikasi tidak langsung dengan menggunakan kuesioner tertutup.

Analisis pada penelitian ini menggunakan teknik analisis presentase dan teknik analisis regresi linier.

Rumus analisis presentase :

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

Keterangan:

X%: Hasil persentase

n : Jumlah skor aktual

N : Jumlah skor maksimal ideal

Rumus regresi linier :

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y : Variabel Terikat

x : Variabel Bebas

a : Bilangan Konsta

b : Koefisien Arah Regresi Linear

HASIL DAN PEMBAHASAN*Deskripsi Game Online Peserta Didik*

No	Indikator / Variabel	Jumlah Item	Jumlah Skor Jawaban Responden	Skor Ideal	Persentase (%)
1.	Tempat bermain game online	8	544	1088	50,00% (S)
2.	Waktu dalam bermain game	7	562	952	59,03% (S)
3.	Kecenderungan mengerjakan tugas daripada bermain game online	8	783	1088	71,97% (T)
4.	Jenis game online	7	744	952	78,15% (T)
Skor Total			2.633	4.080	64,53%
Kategori			Sedang		

Keterangan:

T = Tinggi

S = Sedang

R = Rendah

Berdasarkan tabel diatas dijelaskan bahwa tingkat penggunaan secara keseluruhan game online pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Sungai Kakap mencapai skor aktual 2.633 didapat dari jawaban angket yang telah diisi oleh responden dari skor maksimal ideal 4.080 sesuai dengan jawaban dari angket yang mencapai 64,53% dengan kategori sedang.

Untuk mengetahui perolehan skor dari hasil belajar menggunakan teknik analisis persentase. Berdasarkan hasil belajar peserta didik yang dilihat dari nilai rapot semester genap pada tabel sebagai berikut :

Hasil Nilai Rapor Peserta Didik

Responden	Hasil Belajar
1	77
2	75
3	75
4	76
5	75
6	76
7	77
8	75
9	75

10	76
11	76
12	79
13	75
14	75
15	77
16	76
17	76
18	75
19	75
20	80
21	77
22	81
23	75
24	77
25	76
26	87
27	79
28	75
29	88
30	76
31	75
32	76
33	80
34	76
Rata – Rata	77.03
Persentase	77.03%

Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Peserta Didik

No	Interval Nilai	Jumlah	Persentase	Predikat	Kategori
1.	93 – 100	0	0%	A	Sangat Baik
2.	83 – 92	2	6%	B	Baik
3.	75 – 82	32	94%	C	Cukup
4.	0 – 74	0	0%	D	Kurang
Jumlah		34	100%		
Rata – Rata Nilai		77.03	77.03%	C	Cukup

Sumber : Interval nilai diambil pada ketentuan yang ada dirapot peserta didik

Berdasarkan tabel diatas dijelaskan bahwa secara keseluruhan hasil belajar pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Sungai Kakap mencapai nilai rata – rata 77.03 dipersentasekan menjadi 77.03% dengan kategori cukup.

*Hasil Uji Regresi Linier Sederhana***Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0,568 ^a	0,323	0,301	2,607

a. Predictors: (Constant), Game Online

Coefficients^a

Unstandardized Coefficients		Coefficients Standardized			
Model	B	Std. Error	Beta	t	Sig
1. (Constant)	99,584	5,796		17,182	0,000
Game Online	-0,291	0,075	-0,568	-3,903	0,000

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Tabel diatas menunjukkan bahwa nilai *constant* (a) pada kolom adalah 99,584, sedangkan nilai koefisien regresi (b) sebesar -0,291, sehingga persamaan regresinya dapat ditulis:

$$Y = a + bX$$

$$Y = 99,584 + (-0,291X)$$

$$Y = 99,584 - 0,291X$$

KESIMPULAN DAN SARAN**Kesimpulan**

Secara khusus kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tingkat penggunaan game online pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Sungai Kakap memiliki persentase sebesar 64,53% dalam kategori sedang. Artinya bahwa penggunaan game online pada peserta didik Kelas VIII SMP Negeri 2 Sungai Kakap dengan indikator tempat bermain, waktu bermain, jenis game, dan kecenderungan mengerjakan tugas daripada bermain game dengan tingkat penggunaan sedang.
2. Hasil belajar pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Sungai Kakap memiliki persentase sebesar 77,03% dalam kategori cukup. Artinya bahwa hasil belajar peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Sungai Kakap yang diambil menggunakan hasil belajar nilai rapor dengan tingkat kategori cukup.
3. Pengaruh Penggunaan game online terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Sungai Kakap menggunakan analisis regresi linier sederhana, diperoleh persamaan $Y = 99,584 - 0,291X$. Nilai signifikansi yang diperoleh sebesar $0,000 < 0,05$, artinya H_a diterima dan H_0 ditolak sehingga disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan game online terhadap hasil belajar sebesar 32,3% pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Sungai Kakap.

Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka penulis ingin memberikan saran yang mungkin dapat bermanfaat bagi SMP Negeri 2 Sungai Kakap dalam menangani peserta didik yang bermain game online dan peserta didik yang memiliki hasil belajar rendah.

1. Bagi Peserta Didik

Berdasarkan hasil penelitian didapati hasil belajar peserta didik yang cukup dengan tingkat penggunaan *game online* yang sedang. Hal tersebut berarti peserta didik diharapkan dapat menurunkan tingkat penggunaan *game online* agar hasil belajar peserta didik dapat meningkat lebih baik. Peserta didik juga diharapkan dapat memilih jenis-jenis game online yang dapat memberikan manfaat bagi penggunanya dan diharapkan dapat menggunakan *game online* dengan baik dan benar agar dampak-dampak negatif dari *game online* tersebut tidak didapatkan, sehingga penggunaan *game online* tersebut memberikan pengaruh yang positif terhadap diri peserta didik.

2. Bagi Guru BK

Guru BK diharapkan dapat membantu peserta didik dengan memberikan layanan informasi mengenai penggunaan game online yang baik dan benar, serta guru BK juga diharapkan dapat berkolaborasi dengan guru mapel dan wali kelas agar dapat memantau perkembangan peserta didik disekolah mengenai hasil belajar.

3. Bagi Peneliti

Penelitian ini memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, bagi para peneliti selanjutnya, diharapkan dapat memperbanyak referensi pada saat melakukan penelitian dan menyusun hasil penelitian. Selain itu, diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian yang berhubungan dengan game online terhadap hasil belajar lebih baik dan lebih rinci. Dapat juga dijadikan pertimbangan untuk memperdalam penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Johan, R. (2019). Pengaruh Game Online Terhadap Minat Untuk Belajar Peserta Didik Kelas X Di Ma Al Hidayah Depok. *Research and Development Journal of Education*, 5(2), 12-25.
- Newzoo (2019). Pengguna Smartphone bermain game online. Diakses dari <https://www.google.com/amp/s/m.republika.co.id/amp/qd1n1d291>. pada 22 November 2023.