

# HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE DENGAN PRESTASI BELAJAR SISWA DI SD NEGERI 2 BANDA ACEH

Maulidar<sup>1)</sup>, Hambali<sup>2)</sup>, dan Fitriani Nur Aklima<sup>3)</sup>

<sup>1,2,3)</sup>Universitas Serambi Mekkah

Email : Maulidar@serambimekkah.ac.id

## **Abstrak**

*Game online* tentu saja memberikan dampak candu pada siswa, sehingga mereka melupakan tugas mereka yang utama yaitu belajar. Akibatnya dari segi akademik mereka akan mengalami penurunan prestasi belajar. Siswa sering berbicara mengenai permainan *game online*, siswa lebih bersemangat bercerita tentang *game* dibandingkan materi pelajaran. Bahkan beberapa siswa lebih sering bermain *game* di rumah dibandingkan belajar atau mengerjakan tugas. Adapun tujuan dalam penelitian ini untuk mendeskripsikan hubungan antara intensitas siswa bermain *game online* dengan prestasi belajar siswa di SD Negeri Negeri 2 Banda Aceh. Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis korelasi. Populasi dalam penelitian ini siswa kelas I sampai dengan kelas VI yang berjumlah 287, sedangkan sampel dalam penelitian ini siswa kelas IV, V, VI yang berjumlah 30 orang siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket dan dokumentasi. Data dianalisis dengan menggunakan rumus korelasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai  $r_{xy}$  sebesar 0,70. Hasil uji  $t$  menunjukkan bahwa  $t$  hitung  $> t$  tabel atau  $5,03 > 2,052$ , maka hipotesis alternative diterima. Hal ini menunjukkan bahwa antara variabel X (intensitas bermain *game online*) dengan variabel Y (hasil belajar siswa) memiliki korelasi yang kuat atau tinggi.

**Kata Kunci:** *Intensitas Bermain Game Online, Prestasi Belajar*

## **Abstract**

*Online games, of course, have an opium effect on students, so they forget their main task, which is learning. As a result, in terms of academics, they will experience a decline in learning achievement. Students often talk about playing online games, students are more excited to talk about games than subject matter. Even some students play games more often at home than studying or doing assignments. The purpose of this study is to describe the relationship between the intensity of students playing online games with student achievement in the State Elementary School 2 Banda Aceh. The approach in this study uses quantitative research with the type of correlation. The population in this study is class I to class VI students which amount to 287, while the sample in this study is class IV, V, VI students which amount to 30 students. Data collection techniques in this study used questionnaires and documentation. Data were analyzed using the correlation formula. The results showed that the  $r_{xy}$  value was 0.70. The results of the  $t$  test show that  $t$  count  $> t$  table or  $5.03 > 2.052$ , then the alternative hypothesis is accepted. This shows that the variable X (intensity of playing online games) with variable Y (student learning outcomes) has a strong or high correlation.*

**Keywords:** *Intensity to Play Online Games, Learning Achievement*

## **PENDAHULUAN**

Saat ini perkembangan teknologi berkembang sangat pesat. Berbagai kemajuan teknologi dapat kita peroleh dengan mudahnya, sehingga banyak

memberikan manfaat dan kemudahan bagi kehidupan manusia. Salah satunya *game online* yang merupakan alat permainan yang ada saat ini sebagai media hiburan. *Game online* adalah jenis permainan

komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang biasa digunakan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Sedangkan Freeman (2012:67) mengemukakan bahwa *game online* merupakan permainan yang dimainkan melalui koneksi internet. Menurut Tedjasapuyra (2010:113), mengemukakan bahwa alat permainan yang sekarang ini tidak hanya terbatas pada alat permainan tradisional saja, melainkan pada alat permainan yang modern.

Dengan semakin majunya ilmu pengetahuan, semakin canggih pula alat permainan yang bersifat otomatis dan menggunakan tombol-tombol saja, seperti video game, yang ada pada *game online* dan alat permainan elektronik lainnya. Beberapa permainan melalui *game online* bersifat adu tangkas, seperti menembak sasaran dalam waktu yang cepat, menghindari tembakan lawan dan sebagainya. Mengingat *game online* bisa mempengaruhi jadwal kehidupan siswa sehari-hari, biasanya dapat mengubah sikap siswa menjadi malas belajar, dan tidur tidak pada waktunya. Namun dibalik itu semua ada beberapa nilai positif dari *game online* tersebut.

Dengan demikian orangtua dan guru perlu menimbang berbagai dampak yang mungkin muncul terhadap siswa bila bermain dengan *game online* tersebut. Orangtua dan guru kemudian dapat mencoba mengurangi dampak negatifnya dan lebih menitikberatkan ke dampak yang positif. *Game online* ini paling banyak digunakan oleh siswa, *game online* memiliki sifat candu sehingga waktu siswa banyak dihabiskan untuk bermain *game online*.

Contoh konkret yang terjadi di lingkungan sekolah adalah saya pernah mendengar, membaca dan mendapatkan informasi mengenai dampak *game online* dari berbagai sumber baik dari buku, dan media massa, yang bisa membuat prestasi belajar siswa menurun. Awalnya mendapatkan prestasi sangat bagus, namun karena keseringan bermain game dan tidak belajar prestasi siswa pun semakin menurun. Apalagi untuk anak yang tidak berprestasi tentunya akan membuat dia semakin tertinggal.

Tarbrani Rusyan (2012:68) mengemukakan bahwa prestasi merupakan suatu bukti keberhasilan usaha yang dicapai seseorang setelah melakukan suatu kegiatan. Berdasarkan hasil observasi yang diperoleh di atas bahwa siswa-siswi di sekolah tersebut sering memainkan *game online* yang ada di rumah, karena masing-masing dari mereka hampir semuanya memiliki komputer sendiri yang menyediakan layanan internet, sehingga tidak heran merekapun bermain di rumah, setelah pulang dari sekolah. Disekitar lingkungan sekolahpun terdapat warnet yang menyediakan fasilitas untuk bermain game secara online. Sehingga anak-anak tidak susah untuk mencari tempat bagi mereka untuk bermain. Apalagi warnet dibuka secara bebas tanpa membatasi waktu untuk anak-anak sehingga merekapun dengan leluasa memainkan game ini hingga berjam-jam tanpa ada yang melarang atau memperingati mereka untuk pulang ke rumah.

Hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 2 Banda Aceh menunjukkan bahwa beberapa siswa di kelas IV, V dan VI di sekolah tersebut menunjukkan bahwa terdapat beberapa siswa yang sering bermain *game online* mengalami perubahan sikap dan

prestasi belajarnya menurun ini bisa dilihat dari observasi awal yang dilakukan, peneliti melihat bahwa anak ketika belajar dikelas lebih suka sibuk sendiri, dan berbicara dengan temannya. Hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa siswa sering berbicara mengenai permainan *game online*, siswa lebih bersemangat bercerita tentang *game* dibandingkan materi pelajaran. Bahkan beberapa siswa lebih sering bermain *game* di rumah dibandingkan belajar atau mengerjakan tugas.

*Game online* sendiri mempunyai dampak positif dan negatif bagi yang siswa memainkannya. *Game online* sendiri memiliki model, serta bentuk menarik yang berisi gambar-gambar animasi, tampilan, gaya bermain, permainan peran, pertualangan, balapan, sepak bola, pertarungan, tembak menembak dan masih banyak lagi yang mendorong siswa bahkan orang dewasa tertarik bermain *game online*. *Game* sedemikian rupa sehingga semakin lama permainannya semakin menyenangkan. Sehingga tidak heran jika orang yang bermain *game online* akan menjadi candu. Alasan siswa suka bermain *game online* karena permainannya sangat menyenangkan, *game* itu menantang, suka dengan jalan ceritanya, dan dapat menghibur.

*Game online* tentu saja memberikan dampak candu pada siswa, sehingga mereka melupakan tugas mereka yang utama yaitu belajar. Akibatnya dari segi akademik mereka akan mengalami penurunan prestasi belajar. Untuk dapat bermain *game online* mereka tentunya harus membayar menggunakan uang saku mereka. Jika dibiarkan tentu saja mereka akan menjadi siswa yang boros karena mereka pasti meminta tambahan uang saku

dan akan terbiasa menggunakan uang untuk hal-hal yang tidak bermanfaat.

Akibatnya orang yang bermain tidak bisa lepas dari *game* dan jika tidak biasa mengontrol dirinya sendiri maka dia akan menjadi candu. *Game online* tentu membawa dampak yang buruk bagi siswa jika tidak ada kontrol yang baik dari dirinya sendiri dan orangtua. Bermain *game online* memberi dampak terhadap perilaku siswa, diantaranya siswa tidak fokus terhadap pelajaran dan tugasnya sebagai peserta didik. *Game online* ini membuat anak-anak biasa melupakan hal-hal yang lebih penting seperti belajar, mengerjakan PR, sekolah, beribadah, dan bekerja. Hasil penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Griffiths dkk (2014) mengatakan bahwa pemain *game* mengorbankan aktivitas pelajaranpun mengalami penurunan. Hal ini bisa dilihat dari banyaknya siswa yang nilai pelajarannya tidak memenuhi standar ketuntasan nilai.

#### **Intensitas Bermain *Game online***

Intensitas adalah suatu sifat kuantitatif dari suatu pengindraan, yang berhubungan dengan intensitas perangsangnya (Cowie, 2011:78). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2011:9) bermain adalah melakukan sesuatu untuk bersenang-senang. Sedangkan *game online* merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan internet. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa bahwa intensitas bermain *game online* adalah seberapa sering atau frekuensi individu dalam bermain *game online*.

Menurut Gulo (2010 : 23) bahwa intensitas diartikan besar atau kekuatan sesuatu tingkah laku. Poerwadarminta

(2011:9) menyebutkan bahwa intensitas kedalaman atau kekuatan yang diukur dari waktu yang dipergunakan pada suatu aktivitas yang telah dipilih. Intensitas adalah situasi atau kondisi saat individu melakukan suatu aktivitas secara berulang-ulang.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa intensitas merupakan suatu tingkah laku seseorang, intensitas game online sangat berdampak bagi kesehatan menurun, gangguan mental, menghambat proses pendewasaan diri, mempengaruhi prestasi belajar anak, pemborosan, serta kesulitan bersosialisasi dengan orang lain. Kecanduan bermain game online merupakan akibat dari tingginya intensitas individu dalam bermain game.

*Game online* adalah suatu permainan yang dimainkan didalam suatu jaringan/ internet yang bisa dimainkan oleh banyak orang. *game online* juga disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan dengan sebuah jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain satu dengan pemain lainnya dengan bermain *game online*. *Game online* adalah game yang berbasis media elektronik visual. *Game online* dapat dimainkan dengan menggunakan media visual elektronik seperti computer. Biasanya dapat menyebabkan radiasi pada mata, sehingga matapun menjadi mudah lelah dan akan lebih mudah untuk sakit kepala. Perkembangan *game online* tidak lepas dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Dewasa ini *game online* merupakan suatu cerminan dari berkembang pesatnya jaringan pada komputer yang dulunya berskala kecil (*small local network*) sampai menjadi internet yang luas dan terus menerus berkembang sampai sekarang (Dani, 2014:5)

*Game online* saat ini tidak sama seperti *game online* yang dimainkan untuk pertama kalinya. Pada saat muncul pertama kali pada tahun 1960, komputer hanya bisa dipakai bermain *game online* untuk dua orang saja. Lalu muncul komputer - komputer dengan kemampuan *sharing* sehingga pemain game tidak hanya 2 orang saja tetapi bisa lebih banyak, dan pemain tidak harus berada di satu ruangan yang sama. Pada zaman dahulu permainan *game online* masih belum sepopuler sekarang ini. Permainan yang biasa dimainkan kalangan remaja dulu adalah permainan Play Station atau biasa disebut dengan PS. Sedangkan pada era globalisasi sekarang ini permainan PS sudah dianggap ketinggalan karena sudah banyak permainan - permainan yang lebih mengasyikkan dan dapat di mainkan oleh banyak orang di tempat yang berbeda dan tidak harus berada di tempat yang sama.

Walaupun pada awalnya *game* ditunjukan untuk anak - anak dan remaja, tetapi tidak sedikit orang dewasa sering memainkannya bahkan banyak orang dewasa yang menjadikannya sebagai pekerjaan dan mendapat penghasilan dari permainan *game online*. *Game online* juga dapat membawa dampak yang besar terhadap perkembangan jiwa seseorang karena dengan bermain *game online* seseorang dapat melupakan interaksi dengan lingkungan sekitar. Karena dengan bermain game pemain akan lebih sering berinteraksi tidak secara langsung.

Kecanduan *game online* merupakan suatu kondisi yang mengacu pada suatu aktivitas atau perilaku yang dilaksanakan oleh seseorang secara berulang kali, berlebihan atau komplusif yang menyebabkan seseorang individu menjadi tidak terkendali dan kehilangan control terhadap sesuatu yang dilakukan untuk

mendapatkan kepuasan tertentu hingga pada akhirnya berpotensi menimbulkan dampak negative baik fisik maupun psikorasional(Aini, 2015:7).

Seperti sebuah internet dapat menyebabkan seseorang kecanduan salah satunya dengan berlebihan main *game*. Dapat dilihat bahwa *game online* merupakan suatu bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari dan dapat mengakibatkan kecanduan yang memiliki intensitas yang tinggi untuk mengakses internet tersebut.

### **Prestasi Belajar**

Menurut Djalal (2012: 4) bahwa “prestasi belajar siswa adalah gambaran kemampuan siswa yang diperoleh dari hasil penilaian proses belajar siswa dalam mencapai tujuan pengajaran”. Prestasi adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya

Sedangkan menurut Kingsley dalam bukunya Sudjana(2014 : 22). membagi tiga macam prestasi belajar mengajar : (1). Keterampilan dan kebiasaan, (2). Pengetahuan dan pengarahan, (3). Sikap dan cita-cita. Prestasi belajar menurut Hamalik adalah prestasi belajar yang berupa adanya perubahan sikap dan tingkah laku setelah menerima pelajaran atau setelah mempelajari sesuatu (2004: 45).

Prestasi belajar merupakan hasil yang telah dicapai dari suatu proses belajar yang telah dilakukan, sehingga untuk mengetahui sesuatu pekerjaan berhasil atau tidak diperlukan suatu pengukuran. “Pengukuran adalah proses penentuan luas/kuantitas sesuatu” (Nurkencana, 2006: 2).

Berdasarkan pengertian di atas maka yang dimaksudkan dengan prestasi belajar adalah hasil belajar/ nilai pelajaran sekolah yang dicapai oleh siswa

berdasarkan kemampuannya/usahnya dalam belajar. Dalam kegiatan pengukuran hasil belajar, siswa dihadapkan pada tugas, pertanyaan atau persoalan yang harus dipecahkan/dijawab. Hasil pengukuran tersebut masih berupa skor mentah yang belum dapat memberikan informasi kemampuan siswa. Agar dapat memberikan informasi yang diharapkan tentang kemampuan siswa maka diadakan penilaian terhadap keseluruhan proses belajar mengajar sehingga akan memperlihatkananyak hal yang dicapai selama proses belajar mengajar. Misalnya pencapaian aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik. Dalam penelitian ini yang ditinjau adalah aspek kognitif yang meliputi: pengetahuan, pemahaman, dan penerapan.

### **METODE PENELITIAN**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian korelasi yang bersifat kausal (sebab-akibat) dengan tujuan untuk mengetahui hubungan yang ada di dalam variabel tersebut. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Suharsimi Arikunto (2010:4) bahwa “penelitian korelasi atau penelitian korelasional adalah penelitian yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui tingkat hubungan antara dua variabel atau lebih, tanpa melakukan perubahan, tambahan atau manipulasi terhadap data yang memang sudah ada”.

Populasi merupakan keseluruhan subjek yang akan diteliti, yaitu siswa kelas I sampai dengan kelas VI yang terdapat di SD Negeri 2 Banda Aceh yang berjumlah 287 orang. Sedangkan sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV, V dan VIDikarenakan siswa di kelastersebut banyak yang memiliki kebiasaan bermain

game online terdiri atas 28 orang. Peneliti mengambil perwakilan 10 orang siswa dari masing-masing kelas.

Adapun data penelitian, akan diperoleh melalui pengamatan lapangan di lokasi penelitian. Dalam penulisan ini penulis menggunakan prosedur pengumpulan data dilakukan menggunakan angket dan dokumentasi. Sedangkan untuk menguji hipotesis, penulis menggunakan rumus yang juga disarankan oleh Arikunto (2006:129) sebagai berikut:

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

Keterangan:

- $t$  = Harga statistik
- $r$  = koefisien korelasi
- $n$  = jumlah sampel

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang berkaitan dengan hubungan *intensitas bermain game online* terhadap hasil belajar siswa. Pada hari pertama penelitian, peneliti menjumpai kepala sekolah dan meminta izin untuk melakukan penelitian. Peneliti juga menjumpai guru dan menyampaikan tujuan penelitian yang dilakukan. Selanjutnya, pada hari kedua, peneliti mempersiapkan angket yang harus dibagikan kepada siswa di SD Negeri 2 Banda Aceh. Setelah angket selesai dibagikan, peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan yang telah diberikan.

Untuk membuktikan kuat lemahnya hubungan antara dua variabel dan diterima atau ditolak hipotesis yang diajukan dalam skripsi ini, maka akan dibuktikan dengan mencari nilai koefisien korelasi antara variabel X (*intensitas bermain game online*) dengan variabel Y (hasil belajar siswa). Penulis

menggunakan rumus korelasi *product moment* sebagai berikut:

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

$$\frac{28 \times 203067 - (2398)(2368)}{\sqrt{\{28 \times 205806 - (2398)^2\} \{28 \times 20590 - (2368)^2\}}}$$

$$\frac{5685876 - 5678464}{\sqrt{\{(5762568 - 5750404)(5616520 - 5607424)\}}}$$

$$= \frac{7412}{\sqrt{(12164)(9096)}}$$

$$= \frac{7412}{\sqrt{110643744}}$$

$$= \frac{7412}{10518,73}$$

$$= 0,70$$

Berdasarkan hasil pengolahan data diatas, diperoleh nilai  $r_{xy}$  sebesar 0,80. Hal ini menunjukkan bahwa antara variabel X (*intensitas bermain game online*) dengan variabel Y (hasil belajar siswa) memiliki korelasi yang *kuat* atau *tinggi*. Dengan demikian dapat diketahui terdapat hubungan yang kuat atau tinggi antara X (*intensitas bermain game online*) dengan variabel Y (hasil belajar siswa).

Selanjutnya penulis menentukan nilai t hitung untuk melakukan pengujian hipotesis berdasarkan rumus sebagai berikut:

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

$$= \frac{0,70\sqrt{28-2}}{\sqrt{1-0,70^2}}$$

$$= \frac{0,70(5,10)}{0,71}$$

$$= \frac{3,57}{0,71}$$

$$= 5,03$$

Dalam penelitian ini penulis menggunakan taraf kepercayaan 95%

sehingga taraf signifikansi atau tingkat kesalahannya ( $\alpha$ ) sebesar 5% (0,05) serta menggunakan  $dk = n-1$ ,  $dk=(28-1) = 27$ . Adapun ketentuan pengujian hipotesis adalah:

Dari daftar distribusi diperoleh nilai  $dk$  (98) dan  $t_{\text{-tabel}}2,052$ . Karena  $t$  hitung  $> t$  tabel atau  $5,03 > 2,052$ , maka hipotesis alternatif diterima. Dengan demikian hipotesis yang berbunyi "terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan prestasi belajar siswa di SD Negeri 2 Banda Aceh".

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan bermain *game online* dengan prestasi belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta, yang dibuktikan dengan nilai signifikansi  $r_{xy}$  sebesar 0,70. Hal ini menunjukkan bahwa antara variabel X(intensitas bermain *game online*) dengan variabel Y (hasil belajar siswa) memiliki korelasi yang kuat atau tinggi. Dengan demikian dapat diketahui terdapat hubungan yang kuat atau tinggi antara X(intensitas bermain *game online*) dengan variabel Y (hasil belajar siswa).

Hasil penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Blais dkk (2007) mengemukakan bahwa sebagian besar aktivitas yang dilakukan oleh pelajar laki-laki adalah bermain *game* (85%). Hasil tersebut memberikan gambaran siswa yang kecanduan dan intensitas bermain *game online* tinggi pada siswa laki-laki. Permainan *game online* yang begitu mengasyikkan membuat para pemain *game* memiliki sifat candu sehingga waktu siswa banyak dihabiskan untuk bermain *game online* terutama oleh siswa laki-laki. Hal tersebut menunjukkan bahwa *game online* dapat menyebabkan siswa mengalami kecanduan untuk bermain *game*.

Siswa yang kecanduan *game online* biasanya sekolahnya menjadi terbengkalai, sering meninggalkan pelajaran dan jarang mengerjakan tugas yang diberikan guru, sehingga nilai raport juga tidak memuaskan. Selain itu, bermain *game* adalah salah satu dari kedua faktor yang mempengaruhi prestasi belajar. *Game online* sendiri memiliki model, serta bentuk menarik yang berisi gambar-gambar animasi, tampilan, gaya bermain, permainan peran, pertualangan, balapan, sepak bola, pertarungan, tembak menembak dan masih banyak lagi yang mendorong siswa bahkan orang dewasa tertarik bermain *game* (Aji, 2012:89). Upaya yang harus dilakukan untuk menurunkan maupun mengontrol siswa dalam bermain *game online* yaitu dapat dimulai dari lingkungan keluarga yang dalam mendidik dan berinteraksi kepada anak seperti memberikan nasehat untuk mengurangi bermain *game online*. Dukungan dan perhatian orangtua sangat membantu siswa dalam menjalankan aktivitas siswa sehingga dapat berdampak positif. Sekolah juga dapat menurunkan kecenderungan siswa bermain *game online* dengan adanya kegiatan-kegiatan ekstrakurikuler yang optimal kepada siswa yang diberikan dari pihak sekolah.

Penelitian menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat bermain *game online* siswa semakin rendah pula prestasi belajar siswa terutama pada siswa laki-laki, begitu juga sebaliknya semakin rendah tingkat bermain *game online* semakin tinggi prestasi belajar yang dimiliki siswa perempuan. Permainan *game online* ada keterkaitan dengan prestasi belajar siswa (Dimiyati dan Mudjiono, 2014:45). *Game online* tentu saja memberikan dampak candu pada siswa, sehingga mereka melupakan tugas mereka yang utama yaitu

belajar. Akibatnya dari segi akademik mereka akan mengalami penurunan prestasi belajar. Bermain game online memberi dampak terhadap perilaku siswa, diantaranya siswa tidak fokus terhadap pelajaran dan tugasnya sebagai peserta didik. Game online ini membuat anak-anak biasa melupakan hal-hal yang lebih penting seperti belajar, mengerjakan PR, sekolah, beribadah, dan bekerja. Hal tersebut menggambarkan bahwa semakin siswa sering bermain *game online* dapat menyebabkan penurunan prestasi belajar siswa di sekolah. Prestasi belajar merupakan hasil yang dicapai oleh seseorang setelah ia melakukan perubahan belajar, baik di sekolah, maupun diluar sekolah. Upaya yang dapat dilakukan yaitu orang tua, teman-teman dan guru yaitu memotivasi.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Berdasarkan pembahasan yang telah dilakukan penulis, maka penulis menyimpulkan hal-hal yang berkaitan dengan hubungan intensitas bermain *game online* dengan hasil belajar siswa sebagai berikut: hasil analisis penelitian, menunjukkan nilai  $r_{xy}$  sebesar 0,70. Hasil uji-t menunjukkan bahwa  $t$  hitung  $>$   $t$  tabel atau  $5,03 > 2,052$ , maka hipotesis alternatif diterima. Hal ini menunjukkan bahwa antara variabel X(intensitas bermain *game online*) dengan variabel Y (hasil belajar siswa) memiliki korelasi yang kuat atau tinggi.

## **Saran**

Adapun saran-saran yang ingin disampaikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Orangtua hendaknya melakukan pengawasan terhadap anak dalam hal bermain *game online*. Sebaiknya orangtua mengatur jadwal belajar anak dan juga waktu bermain, sehingga anak mendapatkan waktu yang tepat dalam bermain dan belajar.
2. Bagi guru diharapkan agar selalu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dan mengarahkan siswa untuk tidak menghabiskan banyak waktu untuk bermain *game online*.
3. Bagi peserta didik sebaiknya peserta didik dapat belajar secara serius dan sungguh-sungguh sehingga dapat berprestasi sesuai dengan kemampuan yang dimiliki.
4. Untuk peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan acuan khususnya untuk penelitian yang kaitannya dengan intensitas bermain *game online* dan hasil belajar siswa. Bagi peneliti lainnya agar melakukan penelitian yang berkaitan dengan variabel lainnya yang tidak dibahas dalam penelitian ini, sehinggamemberikan masukan yang baru bagi perkembangan pendidikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aji. 2012. *Permainan Game Online*. Lampung : LPMP. Maulana.
- Aini. 2015. *Tipe -Tipe Game Online*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Gulo. 2010. *Metodologi Penelitian*, Jakarta : Grasindo.
- Hamalik. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Lemmens. 2011. *Dimensi Kecanduan Game Onlin.e*Bandung : Remaja. Rosdakarya.
- Nasution. 2011. *Manajemen Mutu Terpadu*. Ghalia Indonesia. Jakarta.
- Purwanto. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Bandung : Remaja. Rosdakarya.
- Poerwadarminta.2011. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Rusyan. 2012. *Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*,Bandung: Remaja Karya.
- Sardiman. 2009. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rajawali. Pers.
- Tedjasapuura. 2010. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.