

**PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI
BELAJAR MATEMATIKA SISWA**

Iqbal Ramadhan^{1*}, Indah Nursupriana², Hendri Raharjo³
^{1,2,3}Institut Agama Islam Negeri Syekh Nurjati Cirebon,
[*iqbalramadhan33@gmail.com](mailto:iqbalramadhan33@gmail.com)

Abstrak

Perkembangan dunia *game online* saat ini sudah sangat pesat. Fenomena kecanduan bermain *game online* diperkirakan sangat mempengaruhi prestasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh bermain *game online* terhadap prestasi belajar siswa. Penelitian menggunakan metode deskriptif kuantitatif yang menggunakan teknik *puppossive sampling* kriteria inklusi. Penelitian ini dilakukan di SMPN 3 Plered Cirebon dengan jumlah sampel 32 responden. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kecanduan siswa terhadap bermain *game online* adalah kategori sedang, nilai prestasi belajar matematika siswa paling dominan dengan interval nilai 81-85 adalah kategori baik atau predikat B. Selain itu, mayoritas pemain adalah laki-laki, penggunaan bermain *game online* dalam seminggu adalah 3 sampai 4 kali, alasan bermain adalah menghilangkan stress dan jenis *game online* yang dominan dimainkan adalah *mobile legends*. Berdasarkan data empirik yang digunakan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa bermain *game online* berpengaruh negatif terhadap prestasi belajar matematika siswa, namun tidak signifikan, pada taraf signifikansi 5%.

Kata kunci: Kecanduan Bermain, *Game Online*, Prestasi Belajar.

Abstract

Nowdays the proliferation of the online gaming was phenomenal. The phenomenon of addiction to playing online games is estimated to greatly affect student achievement. This study aims to determine how much influence playing game online has on student achievement. This research was conducted using quantitative descriptive methode with puppossive sampling inclusion criteria. This research was conducted at SMPN 3 Plered Cirebon with 32 respondents. The results showed that the level of student addiction in a middle category, the most dominant value of students' mathematical feat with intervals of 81-85 was a good category or predicate B. In addition, the majority of players were male, playing game online in a week is 3 to 4 times, caused by stress relief and the game is mobile legends in general. Based on empirical data used in this study shows that playing game online has a negative effect on students' mathematical feat, but not significantly, at a significance level of 5%.

Keywords: *Addiction to Play, Game Online, Learning Achievement.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Pendidikan memegang unsur penting untuk membentuk pola pikir, akhlak dan perilaku manusia agar sesuai dengan norma-norma yang berlaku, seperti norma agama, norma kesusilaan, norma kesopanan, dan norma hukum. Salah satu komponen penting dalam pendidikan adalah guru, guru sebagai perencana pembelajaran dituntut untuk memanfaatkan berbagai jenis media dan sumber belajar yang sesuai agar proses pembelajaran berlangsung efektif dan efisien (Nuritno et al., 2017).

Perkembangan internet saat ini semakin pesat dan menarik pengguna berbagai kalangan masyarakat. Pengguna internet di Indonesia telah mencapai 55 juta orang pada akhir tahun 2011. Besar pertumbuhan pengguna internet ini jauh lebih besar dari jumlah pertumbuhan penduduk di Indonesia yang tidak lebih dari 16,1% per tahun. Jumlah pengguna internet ini akan terus bertambah seiring dengan semakin murah dan mudahnya koneksi internet, tersebarnya jaringan, serta juga semakin tersedianya peralatan komputer, *handphone*, hingga iPhone, dan BlackBerry. Ketertarikan seseorang terhadap internet banyak bergantung kepada kepentingan, minat, dan kepribadian setiap individu seperti ketertarikan pada *game online*. *Game online* merupakan permainan (*games*) yang dapat diakses oleh banyak pemain, ketika mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan (Adam & Rollings, 2010:61). Umumnya jaringan yang digunakan untuk bermain adalah internet. Kalangan remaja merupakan pangsa pasar *game online* yang berjumlah cukup besar. Sebanyak 56% pelajar Amerika menyatakan bahwa pernah bermain *game online* (Jones, 2003:70). Banyaknya peminat permainan ini dapat disebabkan oleh semakin baiknya mutu dan kualitas *game online* yang ada sekarang. Fenomena kecanduan bermain *game online* diperkirakan sangat mempengaruhi prestasi belajar siswa. Kebutuhan berprestasi merupakan kebutuhan psikososial atau kebutuhan integrasi yang dimiliki oleh setiap individu. Bermain *game online* memiliki dampak positif dan negatif. Salah satu dampak positifnya adalah dapat meningkatkan konsentrasi pemain. Selain itu, bermain

game online juga dapat mendorong remaja menjadi cerdas. *Game online* menuntut daya analisa remaja yang kuat dan perencanaan strategi yang tepat agar bisa menyelesaikan permainan dengan baik (Hong & Liu, 2003).

Implementasi dunia internet telah banyak diterapkan diseluruh dunia, ada konsep *e-learning* atau konsep pembelajaran jarak jauh, ketika antara guru dan murid bisa melakukan kegiatan pembelajaran di luar sekolah. Ada juga konsep pembelajaran secara *online*, yaitu tidak perlu repot-repot lagi ke perpustakaan untuk mencari buku yang anda inginkan. Cukup duduk di depan komputer yang berhubungan dengan internet, lalu masuk ke layanan www.google.com, sudah bisa mencari semua info yang anda inginkan. Berkaitan dengan itu, kelebihan dunia internet adalah penerapannya sebagai media pembelajaran. Meskipun begitu, kekurangan dunia internet adalah pecandu. Internet sangat berbahaya bagi orang-orang yang terlalu kecanduan terhadap dunia maya ini. Terutama bagi orang-orang gemar bermain *game online*, saat ini sudah banyak kabar beredar, orang-orang pecandu *game online*, sering sekali lupa dengan kegiatan rutinnnya, termasuk makan dan beribadah, dan bahkan ada yang fatal sampai meninggal dunia dengan pose masih memegang keyboard dan mouse (Arsyad, 2018:3). Sebagai kesimpulan, maraknya penggunaan teknologi internet, memaksa untuk ikut terlibat di dalamnya. Teknologi internet mempermudah semua kegiatan manusia, namun ingat, jangan sampai kecanduan dan lupa dengan waktu, karena ini membawa dampak yang negatif bagi individu. Bermain *game online* akan berdampak negatif apabila dimainkan secara berlebihan. Hal ini dapat menyebabkan remaja menjadi kecanduan *game online*. Pengaruh kecanduan *game online* berdampak pada psikis, sosial, akademis dan fisik pada remaja. Dampak psikis pada remaja adalah remaja akan sering bahkan terus-menerus memikirkan *game online*. *Game* yang berlatar belakang atau kontennya bersifat kekerasan memicu remaja untuk meningkatkan pikiran agresif, perasaan, dan perilaku, dan penurunan prososial membantu, berdasarkan kajian ilmiah (Anderson & Bushman, 2001).

Definisi kecanduan adalah suatu perilaku yang tidak sehat yang berlangsung terus menerus yang sulit diakhiri oleh individu bersangkutan (Yee, 2006). Seseorang yang bermain *game online* dengan berlebihan secara terus-menerus akan mengakibatkan orang tersebut menjadi kecanduan *game online*. Fase kecanduan bermain *game* merupakan keadaan ketika seorang pemain akan sangat sulit untuk lepas dari permainannya tersebut. Kecanduan *game* dapat menimbulkan kerugian yang signifikan. Salah satu kerugiannya adalah pemain *game* dapat menjadi lalai dengan kehidupan nyata nya karena sudah terlalu dalam terlibat di permainan tersebut (Griffiths, 1995). Kecanduan terhadap bermain *game online* akan mempengaruhi hidup pemain. Hidup pemain *game online* yang mengalami kecanduan akan menjadi *dark* (gelap) dan *boring* (membosankan) jika mereka tidak memainkan *game online*. Hidup pemain juga tidak banyak berbeda dan tidak akan menjadi lebih baik jika tidak ada *game online* (Wan & Chou, 2006).

Kecanduan merupakan suatu tingkah laku yang tidak dapat dikontrol atau tidak mempunyai kekuatan untuk menghentikannya (Young, 1996). Kecanduan pemain terhadap bermain *game online* dapat mengakibatkan pemain melalaikan kegiatannya yang lain karena kecanduan pemain ini berlaku secara berulang-ulang.

Penelitian yang saat ini dilakukan telah menemukan banyak hubungan antara kecanduan bermain *game online* dengan prestasi belajar siswa. Ketika melakukan observasi dan wawancara di lapangan, peneliti menyaksikan bagaimana seorang pelajar dengan asyiknya bermain *game online* pada saat jam istirahat sekolah. Pada saat wawancara pelajar yang sedang bermain *game online* tersebut, pernah memainkan *game online* di rumah dalam jangka waktu yang lama (3-4 jam). Kecanduan terhadap *game online* tersebut dapat mempengaruhi motivasi berprestasi khususnya di bidang mata pelajaran matematika. Motivasi berprestasi siswa akan cenderung menjadi rendah atau turun karena siswa lebih memikirkan *game online*.

Penelitian ini bertujuan Untuk mengetahui tingkat kecanduan siswa terhadap bermain *game online* siswa di SMP N 3 Plered Cirebon. Selain itu, untuk mengetahui seberapa banyak siswa bermain *game online* terhadap jenis kelamin, seberapa kali bermain dalam seminggu, alasan bermain, dan jenis *game* yang disukai. Selain itu untuk mengetahui seberapa tinggi nilai prestasi belajar matematika siswa di SMP N 3 Plered Cirebon dan untuk mengetahui adakah pengaruh yang signifikan bermain *game online* terhadap prestasi belajar matematika siswa di SMP N 3 Plered Cirebon.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam menggunakan data penelitiannya (Arikunto, 1997). Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif yaitu menyajikan data berdasarkan subjek yang menjadi penelitian dan variabel-variabel yang diteliti secara apa adanya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Setiap penelitian memiliki metode penelitian yang tepat agar memudahkan dalam pencapaian tujuan yang diharapkan.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama beberapa bulan dari 26 Januari – 26 Juli Tahun 2018. Sementara itu, penelitian ini dilaksanakan di SMPN 3 Plered Kabupaten Cirebon. Sasaran dalam penelitian ini adalah siswa SMPN 3 Plered Cirebon semester genap tahun ajaran 2017-2018.

Subjek Penelitian/ Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu diterapkan oleh peneliti untuk mempelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Riduwan, 2005:70). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas VIII SMPN 3 Plered Cirebon tahun pelajaran 2017/2018 yang berjumlah 277 siswa. Sementara itu, teknik

pengambilan sampel yang dipakai dalam penelitian ini adalah dengan *purposive sampling* dengan kriteria inklusi. Kriteria inklusi adalah kriteria yang perlu dipenuhi oleh setiap anggota populasi yang dapat diambil sebagai sampel (Notoatmodjo, 2010:91). Kriteria subjek dalam penelitian ini adalah siswa SMPN 3 Plered Cirebon kelas VIII A dan B, siswa yang mengatakan bahwa hobinya bermain *game online*. Jumlah sampel yang didapatkan dalam penelitian ini dari kelas VIII A dan VIII B adalah 32 orang.

Sumber Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang pertama adalah angket. Menurut Subana & Sudrajat, angket adalah seperangkat pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab atau dilengkapi oleh responden (Subana & Sudrajat, 2005:44). Secara umum angket dapat memuat pertanyaan tentang fakta dan pertanyaan tentang pendapat (*opini*) atau sikap. Angket yang akan disebarakan dibagi menjadi tiga bagian. Bagian pertama merupakan karakteristik siswa, bagian kedua merupakan alat ukur untuk mengukur tingkat kecanduan siswa terhadap bermain *game online* dan bagian ketiga adalah nilai prestasi belajar matematika siswa. Prestasi belajar matematika diperoleh dari nilai raport matematika siswa. Angket digunakan untuk memperoleh data tentang tingkat kecanduan siswa terhadap bermain *game online*. Beberapa aspek yang terkait dengan bermain *game online* yang digunakan adalah meliputi aspek dimensi psikologi dan dimensi fisik. Instrumen pengumpulan data yang selanjutnya adalah dokumentasi. Data yang dikumpulkan tersebut adalah bersifat orisinal untuk dapat dipergunakan secara langsung. Teknik pemeriksaan dokumen ini khusus digunakan untuk melakukan pengumpulan data terhadap prestasi belajar. Adapun untuk memperoleh data tentang variabel Y yaitu prestasi belajar siswa, penulis menggunakan studi dokumentasi yakni nilai raport matematika siswa kelas VIII A dan VIII B SMPN 3 Plered Cirebon. Adapun teknik pengumpulan data terhadap prestasi belajar ini adalah dengan mengambil data yang sudah tersedia, yaitu nilai raport siswa pada semester genap sebagai subjek penelitian yang merupakan hasil penilaian oleh

pihak guru di sekolah. Data dari prestasi belajar ini dikumpulkan dengan cara melihat hasil raport semester genap dari seluruh subjek penelitian.

Teknik Analisis Data

Uji Prasyarat Analisis

Uji Prasyarat Analisis dilakukan untuk menjelaskan atau menggambarkan karakteristik masing-masing variabel yang diamati dan diukur berdasarkan nilai pemusatan data, berupa (Kumaidi & Manfaat, 2013:63): mean, modus, median, standar deviasi, nilai minimum dan nilai maksimum.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis adalah langkah atau prosedur untuk menentukan apakah menerima atau menolak hipotesis (Sudjana, 2005: 252). Uji hipotesis pertama-tama dilakukan uji koefisien korelasi. Uji korelasi digunakan untuk mengetahui apakah ada hubungan antara variabel X dengan variabel Y. Untuk menentukan koefisien korelasi kita bisa menggunakan rumus korelasi Produk Moment adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{(\sum x^2)(\sum y^2)}}$$

Untuk melihat apakah koefisien tersebut signifikan atau tidak bisa menggunakan uji signifikansi korelasi product moment yaitu dengan rumus sebagai berikut (Sugiyono, 2012:129):

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

Setelah itu, koefisien determinasi adalah bagian dari seluruh gambaran dalam variabel terikat yang dijelaskan oleh variabel dalam variabel bebas dan rumusnya sebagaimana dikemukakan Riduwan adalah sebagai berikut (Riduwan, 2010:32):

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

Keterangan:

KP = Nilai Koefisien Deteminasi

r = Koefisien korelasi

Selanjutnya, uji kelinieran regresi bertujuan untuk mengetahui apakah ada hubungan yang linier secara signifikan antara kedua variabel atau tidak. Penelitian menggunakan uji regresi linier sederhana karena hanya terdapat satu variabel bebas dan satu variabel terikat yang berhubungan fungsional. Persamaan regresi pada umumnya mengikuti formula sebagai berikut (Sudjana & Ibarahim, 2010:98):

$$\hat{Y} = a + bX$$

Sementara itu, dua konstanta yang ada ditentukan dengan formula seperti berikut:

$$b = \frac{\sum XY}{\sum X^2} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{n \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$a = Y - bX = \frac{(\sum Y)(\sum X^2) - (\sum X)(\sum XY)}{n \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

Keterangan:

$X Y$ = simpangan (deviasi) X dan Y terhadap *mean* masing-masing variabel (\bar{X}

dan \bar{Y}) atau ditulis $X = X_i - \bar{X}$ dan $Y = Y_i - \bar{Y}$

\bar{X} dan \bar{Y} = *mean* X dan *mean* Y

\hat{Y} = skor variabel terikat yang diprediksi dengan memakai garis regresi

Y = skor variabel terikat (*dependent variable*)

X = skor v ariabel bebas (*independent variable*)

a = *intercept* (titik potong garis regresi dan sumbu vertikal atau Y) b = *slope* atau koefisien regresi.

Selanjutnya dilakukan analisis residual. Analisis residual adalah untuk melakukan berbagai pengujian asumsi dalam model regresi (dan atau regresi itu sendiri). Rasional pemakaian analisis residual ini dapat diungkapkan secara ringkas sebagai berikut (Kumaidi & Manfaat, 2013:74):

Kesalahan dalam model regresi dapat ditulis sebagai e (*error*), yaitu:

$$e = Y - Y'$$

Ketika $Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + \dots + b_kX_k + e$ merupakan observasi sembarang responden atau sampel dan $Y' = a + b_1X_1 + b_2X_2 + \dots + b_kX_k + e$, $Y' = a$ adalah prediksi harga Y berdasarkan informasi X_1, X_2, \dots, X_k .

Dalam penyusunan model (regresi), *error* merupakan besaran acak. Karena sampel diambil dari distribusi induk yang berdistribusi normal, maka distribusi e (*error*) inipun seharusnya normal mengikuti distribusi induknya. Oleh sebab itu, tampilan dan sebaran e dalam suatu model bivariat (dengan e sebagai ordinat dan Y' atau Y' yang distandarisasikan sebagai absis) harus menggambarkan distribusi normal. Model ini merupakan salah satu landasan pemakaian analisis residual untuk pengujian asumsi normalitas populasi.

Setelah itu, uji hipotesis adalah langkah atau prosedur untuk menentukan apakah menerima atau menolak hipotesis. Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh secara signifikan dapat dilakukan hipotesis sebagai berikut (Kumaidi & Manfaat, 2013:57):

Hipotesis Regresi:

$$H_0: \beta = 0$$

$$H_a: \beta \neq 0$$

β adalah koefisien kemiringan (*slope*) garis regresi.

H_0 = Koefisien regresi tidak signifikan, artinya perubahan bermain *game online* tidak mengakibatkan perubahan prestasi belajar matematika siswa secara signifikan

H_a = Koefisien regresi signifikan, artinya perubahan bermain *game online* mengakibatkan perubahan prestasi belajar matematika siswa secara signifikan.

Selanjutnya hasil t_{hitung} dibandingkan dengan t_{tabel} , dengan kriteria penolakan dan penerimaan adalah sebagai berikut:

H_0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $t_{hitung} < -t_{tabel}$ maka H_a diterima

H_0 diterima jika $-t_{hitung} \leq t_{tabel} \leq t_{hitung}$ maka H_a ditolak

Dengan:

H_0 = Tidak terdapat pengaruh yang signifikan bermain *game online* terhadap prestasi belajar matematika siswa

H_a = Terdapat pengaruh yang signifikan bermain *game online* terhadap prestasi belajar matematika siswa

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Pengolahan pada data instrumen angket dari 20 butir skor dan banyaknya skor yaitu 5. Jadi, penafsiran tingkat kecanduan terhadap bermain *game online* menggunakan rumus dan hasil tabel sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Presentase

f = Frekuensi dari hasil jawaban (penyebaran angket)

n = Jumlah seluruh objek penelitian.

Tabel 1
Interprestasi Tingkat Kecanduan terhadap Bermain *Game Online*

Kategori	Skor Interval	Persentase
Sangat Tinggi	87 – 100	85-100%
Tinggi	67 – 86	61-85%
Sedang	47 – 66	36-60%
Rendah	0 – 47	0-35%

Hasil Analisis Data Tingkat Kecanduan Siswa Terhadap Bermain *Game Online*

Tabel 2
Deskripsi Statistik Tingkat Kecanduan Siswa terhadap Bermain *Game Online*

	N	Range	Mini mum	Maxi mum	Sum	Mean	Std. Deviation	Variance
Bermain <i>Game Online</i>	32	36	38	74	1802	56,31	9,904	98,093
Valid N (listwise)	32							

Berdasarkan

Tabel 2 dapat diketahui bahwa rata-rata tingkat kecanduan siswa terhadap bermain *game online* adalah 56,31 (50%) dalam kategori sedang yang merujuk tabel 1. Adapun karakteristik siswa bermain *game online* sebagai berikut:

Tabel 3
Karakteristik Siswa Bermain *Game Online*

Variabel	Jumlah	Persentase (%)	
Jenis kelamin	Laki-Laki	19	59%
	Perempuan	13	41%
Berapa Kali Bermain <i>Game Online</i> dalam Seminggu	1-2 Kali	3	9%
	3-4 Kali	16	50%
	5-6 Kali	8	25%
	6-7 Kali	3	9%
	7 Kali-Lebih	2	7%
Alasan Bermain	Komunitas	1	3%
	Kaya/Kuat	3	9%
	Stress Hilang	23	70%
	Mencari Teman	5	15%
	Menjadi Orang Lain	1	3%
Jenis Game	Clash of Clans	3	9%
	Mobile Legends	13	41%
	Let's Get Rich	2	7%
	Point Blank	3	9%
	Criminal Case	4	12%
	Dragonnest	1	3%
	dll	6	19%
Total	32	100%	

Berdasarkan **Tabel 3**, didapatkan karakteristik siswa bermain *game online* jenis kelamin, laki-laki adalah mayoritas pengguna *game online* yaitu sebanyak 19 responden (59%). Berdasarkan intensitas siswa bermain *game online* 3-4 kali dalam seminggu, sebanyak 16 responden (50%). Berdasarkan alasan bermain,

sebanyak 23 responden (70%) responden mengakui bahwa alasan yang mereka cari saat bermain *game online* adalah menghilangkan stress. Sedangkan berdasarkan jenis *game*, permainan *mobile legends* merupakan jenis *game* yang paling banyak dimainkan oleh responden yaitu sebanyak 13 responden (41%).

Hasil Analisis Data Prestasi Belajar Matematika Siswa

Tabel 4
Nilai Rekapitulasi Prestasi Belajar Matematika Siswa

Interval	F	Persentase	Kategori
81 – 85	20	63%	Baik
76 – 80	9	28%	Cukup Baik
71 – 75	0	0%	Cukup
66 – 70	2	6%	Kurang Cukup
61 – 65	0	0%	Kurang
56 – 60	1	3%	Amat Kurang
Jumlah	32	100%	

Berdasarkan **Tabel 4**, nilai prestasi belajar matematika siswa sebagian besar dalam kategori baik atau predikat B dengan presentase 63% berada di interval 81-85. Hal ini menunjukkan bahwa, nilai prestasi belajar matematika siswa memenuhi ketuntasan nilai raport matematika siswa diatas KKM (minimal 75).

Hasil Uji Hipotesis

Tabel 5
Uji Korelasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,146 ^a	,021	-,011	5,183

Berdasarkan **Tabel 5**, hasil dari uji korelasi didapatkan nilai korelasi (R) antara bermain *game online* dengan prestasi belajar matematika siswa adalah 0,146. Hal ini, menunjukkan terjadi hubungan yang sangat rendah antara bermain *game online* dengan prestasi belajar matematika siswa. Sedangkan arah hubungannya positif, karena nilai koefisien korelasinya positif, maka semakin

naik bermain *game online* maka prestasi belajar matematika siswa juga semakin naik.

Berdasarkan tabel 5 hasil dari uji kebaikan model koefisien determinasi sebesar 2,1%. Artinya bahwa ada kontribusi bermain *game online* terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas VIII SMPN 3 Plered Cirebon sebesar 2,1%. Besar kecilnya kontribusi dari suatu penelitian tidak terlepas dari beberapa hal yang menjadi tolak ukur dalam penelitian tersebut, dalam hal ini yaitu siswa kurang mampu untuk aktif bertanya saat si peneliti menyebarkan angket dalam menjelaskan tentang bermain *game online*. Hal tersebut mungkin dikarenakan beberapa faktor yang dapat mempengaruhinya baik dari segi alokasi waktu yang kurang bagi siswa untuk mendapatkan kesempatan bertanya saat menjelaskan *game online* baik dari segi psikologinya terkait minat siswa terhadap bermain *game online* yang digunakan maupun kurangnya pemahaman siswa terhadap *game online* yang sedang dibahas.

Tabel 6
Uji Regresi

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	83,648	5,372		15,572	,000
x= Tingkat					
1 Kecanduan					
Bermain	-,076	,094	-,146	-,807	,426
Game					
Online					

Berdasarkan tabel 6 uji regresi diperoleh nilai signifikansi linierity sebesar 0,426 dengan tingkat kesalahan 5%. Karena $0,426 > 0,05$ dan pola hubungan tampak cenderung miring ke bawah, artinya terdapat hubungan linier tetapi tidak signifikan antara bermain *game online* dengan prestasi belajar matematika siswa yaitu $Y = 83,648 - 0,076X$. Hasil dari persamaan tersebut dengan koefisien regresi bernilai negatif yaitu sebesar -0,076, artinya terjadi hubungan negatif antara bermain *game online* dengan prestasi belajar matematika siswa. Jika dilihat dari nilai koefisien regresi, setiap penambahan/peningkatan bermain *game online* maka akan mempengaruhi prestasi belajar matematika siswa

sebesar 0,076. Jadi semakin tinggi tingkat kecanduan siswa terhadap bermain *game online* maka prestasi belajar matematika siswa semakin cenderung rendah.

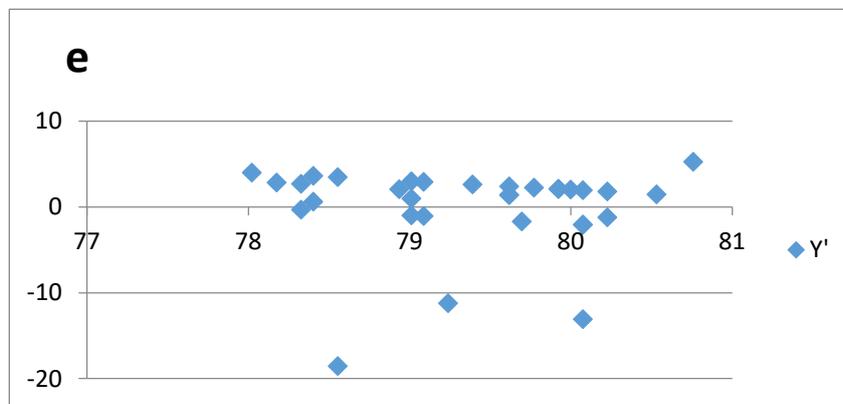


Diagram 1
Sebaran *Galat* Regresi (Sumbu Tegak) dan Skor Y' Prediksi (Sumbu Mendatar)

Berdasarkan **Diagram 1**, analisis residual dapat diketahui bahwa asumsi normalitas yang dilakukan peneliti dengan menggunakan program Ms.Excel. Terlihat bahwa asumsi normalitas dapat diperiksa dengan menarik lagi garis mendatar melewati $e = -4$ dan $e = +4$. Hampir semua titik observasi e terletak diantara dua garis mendatar ini dan menyebar secara merata di sekitar garis yang melewati $e = 0$. Dengan hal ini dapat disimpulkan asumsi normalitas terpenuhi, karena dapat melihat sebaran distribusi e dengan pola padat didekat garis $e = 0$ dan semakin mendekati garis $e = -4$ atau $e = +4$. Hasil asumsi homogenitas juga dilakukan dengan menggunakan program Ms.Excel. Terlihat bahwa sebaran distribusi e itu dari harga Y' terkecil (di sebelah kiri) sampai dengan Y' terbesar (paling kanan) merata. Maksud pernyataan merata ini adalah tidak mengecil dan/atau membesar ke arah satu sisi atau ditengah. Dengan demikian, asumsi homoskedastisitas terpenuhi, karena pola yang tidak menyimpang dari asumsi linearitas, normalitas, dan homogenitas varian (homoskedastisitas). Jadi dapat kita simpulkan bahwa data tersebut berdistribusi homogen.

Pembahasan

Berdasarkan **Tabel 6**, untuk mengetahui uji hipotesis ada atau tidaknya pengaruh bermain *game online* terhadap prestasi belajar matematika siswa, yaitu dengan melihat dari hasil pengujian t yang dilakukan. Dengan kriteria penolakan dan penerimaan sebagai berikut: H_0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $t_{hitung} < -t_{tabel}$ maka H_a diterima. Dengan H_0 = Tidak terdapat pengaruh yang signifikan bermain *game online* terhadap prestasi belajar matematika siswa dan H_a = Terdapat pengaruh yang signifikan bermain *game online* terhadap prestasi belajar matematika siswa. Didapatkan t_{hitung} adalah -0,807. Untuk mencari t_{tabel} peneliti menggunakan program Ms.Excel dengan derajat kebebasan (dk) = $N - 2$ = 30, dengan pengujian signifikansi 5% ($=tinv(0,05;30)$) maka diperoleh = 2,042. Karena $t_{tabel} > t_{hitung}$ ($2,042 > -0,807$) sehingga ini menunjukkan H_0 diterima, artinya bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan bermain *game online* terhadap prestasi belajar matematika siswa.

Berdasarkan hasil hipotesis maka dapat disimpulkan bahwa game online tidak secara signifikan mempengaruhi prestasi siswa. Namun di lain sisi ada penelitian yang mengungkapkan bahwa terdapat pengaruh antara game online dengan prestasi siswa (Pande, & Marheni, 2015). Anak-anak yang kecanduan game online juga akan lebih memilih bermain game daripada belajar dan membuat pekerjaan rumah karena dianggap membosankan. Selain itu, menurut Schie & Wiegman yang mengatakan bahwa siswa yang kecanduan game online akan mencurahkan lebih sedikit waktu untuk belajar dan membuat pekerjaan rumah (Burgess, Stermer, & Burgess, 2007). 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.

Pada penelitian yang lain ternyata didapatkan bahwa belajar yang tidak menarik dan monoton bahkan tidak bergerak tidak memberikan stimulus kepada siswa. Sehingga anak-anak yang terbiasa dengan game online yang menawarkan stimulus bergerak dengan warna yang akan cenderung merasa bosan dengan materi

pelajaran disekolah yang diberikan dengan cara biasa melalui buku dan papan tulis (Pande, & Marheni, 2015). Sebab proses pembelajaran di era digital sangat membantu siswa dalam mengembangkan berbagai kompetensi mulai dari literasi digital, keterampilan abad 21, kemampuan 4C (Fajri, Ar, Prajana, Yusran, & Sanusi, 2020; Fajri, Yusuf, et al., 2020; Yusuf, Hayati, & Fajri, 2019). Sehingga proses pembelajaran kedepan harus diorientasikan kepada pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data, dan pembahasan data yang telah peneliti jelaskan sebelumnya, memperoleh kesimpulan tingkat kecanduan siswa di SMPN 3 Plered Cirebon terhadap bermain *game online*, termasuk kategori sedang sebesar 56,31 (50%). Selain itu, mayoritas pemain adalah laki-laki, penggunaan bermain *game online* dalam seminggu adalah 3 sampai 4 kali, alasan bermain adalah menghilangkan stress dan jenis *game online* yang dominan dimainkan adalah *mobile legends*. Nilai prestasi belajar matematika di SMPN 3 Plered sebagian besar siswa (63%) berada di interval nilai 81-85 dikategorikan baik atau predikat B. Jadi, nilai prestasi belajar matematika sebagian besar siswa mampu memperoleh nilai yang baik dan memenuhi ketuntasan nilai raport matematika siswa diatas KKM (minimal 75). Berdasarkan data empirik yang digunakan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa bermain *game online* berpengaruh negatif terhadap prestasi belajar matematika siswa, namun tidak signifikan, pada taraf signifikansi 5%.

Dalam penelitian ini menunjukkan tidak berpengaruh yang signifikan bermain *game online* terhadap prestasi belajar siswa. Penulis berharap agar para peneliti atau calon peneliti dapat meneruskan atau mengembangkan penelitian ini untuk variabel-variabel yang lain untuk meningkatkan prestasi belajar matematika mahasiswa. Hasil penelitian ini terbatas pada materi statistik. Untuk itu dapat dikembangkan pada materi lain dan jenjang yang lain pula.

REFERENSI

- Adam, E., & Rollings, A. (2010). *Fundamentals of Game Design*. New Riders.
- Anderson, C., & Bushman, B. (2001). Effects of Violent Games on Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Physiological Arousal, and Prosocial Behavior: A Meta-Analytic Review of The Scientific Literature. *Psychological Science*, 353–359.
- Arikunto, S. (1997). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2018). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Burgess, M. C., 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(5), 419-433.
- Fajri, I., Ar, K., Prajana, A., Yusran, & Sanusi. (2020). Peningkatan Keterampilan 4C Melalui Model Pembelajaran Berbasis Portofolio. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 4(2), 371–380.
- Fajri, I., Yusuf, R., Maimun, Azhari, B., Sanusi, & Yusran. (2020). Innovation model of citizenship education learning in the 21st-century skill-learning environment of students in Aceh. *Journal of Critical Reviews*, 7(16), 2334–2343.
- Griffiths, M. (1995). Technological Addictions. *Clinical Psychology Forum*, 14–19.
- Hong, J., & Liu, M. (2003). A Study on Thinking Strategy Between Experts and Nivices of Computer Games. *Computers in Human COmmuication*, 245–258.
- Jones, C. (2003). *Let the Games Begin: Gameing Technology and Entertainment Among College Students*.
- Kumaidi, & Manfaat, B. (2013). *Pengantar Metode Statistika*. Eduvision.
- Notoatmodjo. (2010). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Rineka Cipta.
- Nuritno, R., Raharjo, H., & Winarso, W. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika SIswa. *Pendidikan Matematika*.
- Nursuprianah, I., & Lisnawati, E. (2014). Perbandingan Hasil Belajar Matematika SIswa antara yang Menerapkan Metode Discovery dengan yang Menerapkan Metode Inquiry pada Pokok Bahasan Segiempat. *Pendidikan Matematika*, 3, 19–33.
- Pande, N. P. A. M., & Marheni, A. (2015). Hubungan kecanduan game online dengan prestasi belajar siswa SMP Negeri 1 Kuta. *Jurnal Psikologi Udayana*, 2(2), 163-171.
- Riduwan. (2005). *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru Karyawan dan Peneliti Pemula*. Alfabeta.

- Riduwan. (2010). *Dasar-Dasar Statistika*. Alfabeta.
- Shin, N. (2004). Exploring pathways from television viewing to academic achievement in school age children. *The Journal of genetic psychology*, 165(4), 367-382.
- Subana, & Sudrajat. (2005). *Dasar-Dasar Penelitian Ilmiah*. Pustaka Setia.
- Sudjana. (2005). *Metode Statistika Edisi Ke-6*. Tarsito.
- Sudjana, & Ibarahim. (2010). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Wan, C., & Chou, W. (2006). Why are Adolescents Addicted to Online Gaming? an Interview Study in Taiwan. *Cyberpsychology & Behavior*, 762–766.
- Yee, N. (2006). The Demographics, Motivations and Derived Experiences of Users of Massiveky-Multiuser Online Graphical Environments. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 309–329.
- Young, K. (1996). Internet Addiction: The Emergence of a New Clinical Disorder. *Cyberpsychology & Behavior*, 237–244.
- Yusuf, R., Hayati, E., & Fajri, I. (2019, October). Meningkatkan Literasi Digital Siswa Sekolah Menengah Atas Melalui Model Project Citizen. In *Prosiding Seminar Nasional “Reaktualisasi Konsep Kewarganegaraan Indonesia”* (Vol. 1, pp. 185-200). Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan.