Solution : Jurnal of Counseling and Personal Development
Website: *https://e-journal.usd.ac.id/index.php/solution/index*
Volume 4 , Number 2, Desember 2022, pp 37-41
p-ISSN: 2684-7655 and e-ISSN: 2716-1315

Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* Dengan Prestasi Belajar Siswa Sma Pangudi Luhur St. Vincentius Giriwoyo

Maria Meiliana Suryaningrum [1], Maria Margaretha Sri Hastuti [.2]
Program Studi Bimbingan Konseling
Universitas Sanata Dharma Yogyakarta
e-mail:
arummeiliana16@gmail.com[1]
rethahrd@gmail.com[2]

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengetahui seberapa tinggi tingkat bermain game online siswa SMA Pangudi Luhur St. Vincentius Giriwoyo, (2) Mengetahui seberapa tinggi tingkat prestasi belajar siswa SMA Pangudi Luhur St.Vincentius Giriwoyo, (3) Mengetahui hubungan antara intensitass bermain game online dengan prestasi belajar siswa SMA Pangudi Luhur St. Vincentius Giriwoyo. Teknik pengumpulan data menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan kuesioner. Sampel yang digunakan berjumlah 50 siswa kelas X dan XI. Teknik analisis dengan uji kategorisasi, uji normalitas, uji linearitas, dan uji hipotesis korelasional. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat intensitas bermain game online di SMA Pangudi Luhur St. Vincentius Giriwoyo rendah (44%),, tingkat prestasi belajar di SMA Pangudi Luhur St. Vincentius Giriwoyo dengan menggunakan rumus Guilford memperoleh hasil 0,414 dan dalam tabel interpretasi termasuk dalam kategori sedang, dan terdapat hubungan yang negatif dan signifikan antara intensitas bermain game online dengan prestasi belajar dengan nilai signifikansi 0,002<0,05.

Kata kunci: Intensitas, Game Online, Prestasi Belajar

PENDAHULUAN

Di era global saat ini, penggunaan game online sangat marak dikalangan masyarakat tak terkecuali siswa menengah atas. Permasalahan yang terkait dengan penggunaan game online telah mendapat banyak perhatian dari masyarakat luas. Game online menurut Kim dkk (2002) adalah game atau permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online. Di salah satu Kecamatan di Wonogiri terdapat sekolah yayasan Pangudi Luhur yaitu SMA Pangudi Luhur St. Vincentius Giriwoyo. Jarak sekolah

Solution : Jurnal of Counseling and Personal Development
Website: *https://e-journal.usd.ac.id/index.php/solution/index*
Volume 4 , Number 2, Desember 2022, pp 37-41
p-ISSN: 2684-7655 and e-ISSN: 2716-1315

ke pusat kota Wonogiri di tempuh dengan jarak ± 47 km. Walaupun jarak ke pusat kota cukup jauh, masyarakat di Kecamatan Giriwoyo sudah bisa menikmati jaringan internet secara bebas. Dengan semakin majunya teknologi yaitu munculnya aplikasi-aplikasi game secara online membuat siswa-siswa di SMA Pangudi Luhur St. Vincentus Giriwoyo ikut bermain dan merasakan kesenangan tersendiri. Game online akan berdampak positif apabila dimanfaatkan untik hiburan (Adams, 2013), dimana segala rasa penat dan stres dapat dikurangi dengan bermain game (Russoniello, O'Brien, & Parks, 2009).

Namun yang terjadi saat ini, game online banyak dimainkan secara berlebihan dan digunakan sebagai tempat untuk melarikan diri dari realitas kehidupan sehingga yang terjadi adalah kecanduan game online (Hussain & Griffths, 2009). Lupa waktu adalah salah satu dampak yang timbul dalam penggunaan game online. Ketika siswa lupa waktu, permasalahan-permasalahan lain muncul yaitu lupa istirahat, tidak membantu oangtua, dan melupakan kewajiban belajar. Hasil wawancara dengan guru BK di SMA Pangudi Luhur St. Vincentius Giriwoyo menyatakan bahwa siswa sering membolos dan jarang mengumpulkan tugas karena siswa tersebut memilih bermain game online hingga larut malam dibandingkan dengan belajar/mengerjakan tugas. Dengan adanya fenomena yang terjadi, peneliti tertarik untuk membuktikan apakah ada atau tidak hubungan antara intensitas bermain game online dengan prestasi belajar siswa di SMA Pangudi Luhur St. Vincentius Giriwiyo. Prestasi belajar adalah hasil kegiatan usaha belajar yang dialakukan dalam bentuk, angka, huruf, maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang telah dicapai oleh setiap siswa (Djamaroh, 2002). Penelitian ini cukup berbeda dengan penelitian yang terdahulu karena pengambilan data pada variabel prestasi belajar menggunakan nilai ulangan yaitu nilai raport. Seseorang tidak dilarang untuk bermain game online, tapi dengan adanya penelitian ini peneliti berharap agar seseorang khususnya siswa dapat bijak dalam mengolah waktu ketika sedang bermain game online.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul "HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE DENGAN PRESTASSI BELAJAR SISWA SMA PANGUDI LUHUR ST. VINCENTIUS GIRIWOYO".

Peneliti berharap dengan permasalahan di atas penelitian ini sebagai sarana untuk mengaplikasikan ilmu yang peneliti dapatkan selama perkuliahan dengan memberikan usulan bantuan untuk mencegah siswa memiliki intensitas bermain game online yang tinggi yang dapat menyebabkan kecanduan yang lebih parah lagi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah kuantitaif korelasional. Instrumen yang digunakan adalah kuesioner yang penyebarannya menggunakan Google Form. Penelitian ini menggunakan sampel siswa kelas X dan XI sejumlah 50 responden. Kuesioner yang

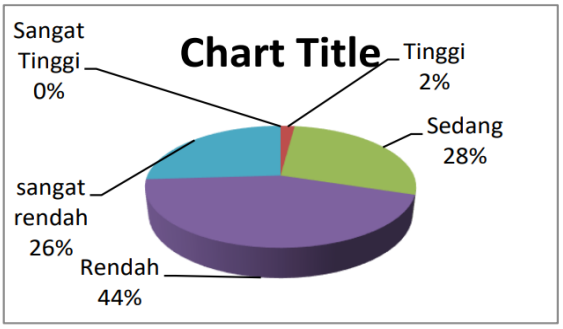
Solution : Jurnal of Counseling and Personal Development
Website: *https://e-journal.usd.ac.id/index.php/solution/index*
Volume 4 , Number 2, Desember 2022, pp 37-41
p-ISSN: 2684-7655 and e-ISSN: 2716-1315

disebarkan mencakup variabel intensitas siswa dalam bermain game online. Sedangkan variabel prestasi belajar dilihat dari hasil belajar siswa yaitu nilai raport pada semester 1 dan 3. Dalam penelitian kuantatif ini teknik analisis data yang digunakan adalah kategorisasi, uji normalitas, uji linearitas, dan uji hipotesis korelaional.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Ghuman & Griffths (2012) menjelaskan bahwa ada masalah yang timbul dari aktivitas bermain game online yang berlebihan.

Berdasarkan rumusan masalah dari 50 responden yang mengisi kuesioner terdapat 1 responden memiliki intensitas tinggi (2%), 14 responden memiliki intensitas sedang (28%), 22 responden memiliki intensitas rendah (44%), dan 13 responden memiliki intensitas bermain game online sangat rendah (26%). Dari hasil penelitian ini, persentase terbesar adalah kategori rendah (44). Hal ini dapat disimpulkan bahwa hasil wawancara dengan guru BK pada bulan Maret 2021 tidak sesuai dengan hasil penelitian ini. Tidak banyak siswa yang memiliki intensitas tinggi dalam bermain game online, para siswa memang senang jika bermain game online akan tetapi mereka tidak menggunakan waktu yang banyak dalam bermain game online sehingga tidak sampai menyebabkan kecanduan dalam bermain game online. Na'ran & Ahmad (2019:106) menyatakan bahwa dengan memanfaatkan game online siswa dpat terhindar dari stres. Selain itu game online dapat menjadi sarana siswa untuk berlatih mengasah kemampuan berpikir cepat dan kemampuan berbahasa inggris. Dampak positif game online dalam penelitian yang dilakukan oleh Arianto (2016:47) yaitu dapat meniingkatkan konsentrasi, meningkatkan koodinasi tangan dan mata, meninkatkan kemmapuan membaca, meningkatkan kemampuan bahasa inggris, dan meningkatkan kemampuan mengetik. Artinya bermain game online secara tidak langsung memberikan pelajarann bermakna bagi pemain game. Tingkat intensitas bermain game online dapat dilihat pada diagram dibawah ini.



Sangat wajar sekali jika seorang siswa senang ketika bermain game online. Game online sangat berdampak bagi pribadi sesorang baik itu dampak positif dan negatif. Ada beberapa dampak positif yang diakibatkan karena seseorang bermain game online yaitu: meningkatkan konsentrasi, meningkatkan koordinasi tangan dan mata, meningkatkan kemampuan membaca, meningkatkan kemampuan dalam berbahasa Inggris, dan meningkatkan kemampuan dalam bidang teknologi. Maka dari itu, seseorang harus lebih bijak lagi ketika bermain game online agar hal yang dilakukan dapat berguna untuk diri sendiri maupun orang lain.

Tinggi dan rendahnya prestasi belajar

Solution : Jurnal of Counseling and Personal Development
Website: *https://e-journal.usd.ac.id/index.php/solution/index*
Volume 4 , Number 2, Desember 2022, pp 37-41
p-ISSN: 2684-7655 and e-ISSN: 2716-1315

siswa di SMA Pangudi Luhur St. Vincentius Giriwoyo kelas X dan XI diambil dari nilai raport semester 1 dan 3 dan dihitung dengan rumus Guilford. Hasil perhitungan dengan rumus Guilford menunjukkan 0,414 yang berarti kriteria sedang. Maka dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar siswa kelas X dan XI SMA Pangudi Luhur St. Vincentius Giriwoyo di semester 1 dan 3 adalah sedang.

Hasil uji hipotesis korelasional memperoleh nilai Sig. (2-tailed) 0,012 dengan nilai Pearson Correlation -0,353. Dari nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi kedua variabel 0,012<0,05 yang berarti terdapat korelasi yang negatif dan signifikan. Maka dari itu, hipotesis alternatif diterima yaitu ada hubungan yang negative dan signifikan antara intensitas bermain game online dengan prestasi belajar siswa SMA Pangudi Luhur St. Vincentius Giriwoyo.

Berdasarkan hasil penelitian Novrialdy (2019) ditemukan bahwa masih banyak remaja yang belum memiliki pemahaman yang memadai mengenai bahaya kecanduan game online. Pemahaman bahaya kecanduan game online penting bagi remaja karena hal ini bisa menjadi bahan pertimbangan dalam pengambilan keputusan ketika sedang bermain game online.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai hubungan intensitas bermain game online dengan prestasi belajar siswa SMA Pangudi Luhur St. Vincentius Giriwoyo dapat disimpulkan yaitu intensitas bermain game online siswa SMA Pangudi Luhur St. Vincentius Giriwoyo termasuk dalam kategori rendah dengan nilai persentasse 44%. Sedangkan prestasi belajar siswa SMA Pangudi Luhur St. Vincentius Giriwoyo mendapatkan hasil dari perhitungan menggunakan rumus Guilford adalah 0,414 dan dalam tabel interpretasi termasuk dalam kategori sedang. Dan variabel intensitas bermain game online memiliki hubungan yang negatif dan signifikan terhadap prestasi belajar siswa SMA Pangudi Luhur St. Vincentius Giriwoyo dengan nilai hipotesis korelasional adalah 0,002<0,05.

REFERENCES

Adams, E. (2013). Fundamentals of game design (2nd ed). New York: New Riders Publishing.

Arianto, T.R. (2016). Dampak Game Online terhadap Prestasi Belajar Pelajar. JUTIM, 1/1 45-50.

Djamaroh, S. B. (2002). Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.

Ghuman, D., & Griffiths, M. D. (2012). A cross-genre study of online gaming: Player demographics, motivation for play and social interactions among players International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning, 2(1), 13-29.

Hussain, Z., & Griffiths, M. D. (2009). Excessive use of massively multiplayer online role-playing games: A pilot study. International Journal of Mental Health and Addiction, 7(2), 563-571.

Kim, K.H; dkk (2002). E-lifestyle and motives to use online games. Irish Marketing

Review. Dublin. Vol 15, Iss 2: 71-77

Na'ran, S & Ahmad, R.S.M (2019). Dampak Game Online pada Peserta Didik Di SD Negeri 4 Tana Toraja. Jurnal Sosialisasi Pendidikan Sosiologi-FIS UNM, 102-107. Novrialdy, Eryzal. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. Buletin Psikologi 27 (2), 148-158.

Russoniello, C. V., O'Brien, K., & Parks, J. M. (2009). The effectiveness of casual video games inimproving mood and decreasing stress. Journal of Cyber Therapy & Rehabilitation, 2(1), 53-66