

PENGARUH PERMAINAN GAME ONLINE TERHADAP AKTIVITAS BELAJAR PADA ANAK USIA SEKOLAH KELAS III DAN IV SDN MERJOSARI 1 MALANG

Siprianus Koi¹⁾, Ni Luh Putu Eka Sudiwati²⁾, Lasri³⁾

¹⁾Mahasiswa Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan
Universitas Tribhuwana Tungadewi Malang

²⁾Dosen Program Studi Keperawatan Poltekkes Kemenkes Malang

³⁾Dosen Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan
Universitas Tribhuwana Tungadewi Malang

Email : jurnalpsik.unitri@gmail.com

ABSTRAK

Game online merupakan permainan (*games*) yang dapat diakses oleh banyak pemain dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan. Umumnya jaringan yang digunakan untuk bermain adalah Internet. Maraknya *game online* menyebabkan pemain menjadi kecanduan terhadap permainan tersebut. Fase kecanduan bermain *game* merupakan keadaan dimana seorang pemain akan sangat sulit untuk lepas dari permainannya tersebut, sehingga aktivitas belajar anak ataupun remaja terganggu. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran pengaruh permainan *game online* terhadap aktivitas belajar pada anak usia sekolah kelas III dan IV SDN Merjosari 1 jalan Joyo Utomo No 2 Malang. Metode dalam penelitian ini menggunakan *komparatif design*. Sampling yang digunakan adalah *Purposive sampling* dengan sampel berjumlah 41 orang. Data analisis menggunakan uji *t-test design* dapat diketahui bahwa aktivitas belajar anak yang tidak bermain *game online* yang baik 50,0%, yang cukup 31,25% dan yang kurang 18,75% sedangkan anak yang bermain *game online* aktivitas belajar yang baik 0,0%, yang cukup 28,0% dan yang kurang 78,0%. Hasil analisa statistik dengan uji *t-test* diperoleh bahwa nilai *p value* $0,000 < (\alpha) 0,05$. sehingga H_1 diterima artinya terdapat pengaruh Permainan *Game Online* Terhadap Aktvitas Belajar Pada Anak Usia Sekolah Kelas III (Tiga) dan IV (Empat) di SDN Merjosari 1 Jl. Joyo Utomo No.2 Malang. Bagi peneliti selanjutnya dapat dikembangkan menjadi penelitian tentang pengaruh permainan *game online* terhadap perubahan pola tidur pada remaja.

Kata Kunci : Permainan *Game Online*, aktivitas belajar.

***INFLUENCE ONLINE GAME TO ACTIVITIES SCHOOL OF AGE CHILDREN
LEARN IN CLASS III AND IV ELEMENTARY SCHOOL
IN MERJOSARI 1 MALANG***

ABSTRACT

Online game is a game (games) that can be accessed by many players in which the machines that are used for players connected by a network. In general the network used for playing is the Internet. The rise (the hectic) of online games cause players become addicted to the game. The phase of game addiction is a condition in which a player would be very difficult to escape from the game, so the learning activity of the children or adolescents (teens) disturbed. This study aims to describe the effect (influence) of the online game playing to childhood learning activity class III (Three) and IV (Four) At elementary school Merjosari 1 Joyo Utomo street No. 2 Malang. The method in this study using a comparative design. The sampling was purposive sampling with the sample as many as 41 people. Data analysis use t-test design test can be seen that the learning activity of the children do not play online games that good 50.0%, enough 31.25% and less 18.75%, while the kids are playing online games, learning activity is good 0, 0%, enough 28.0% and less the 78.0%. From the the result of statistical analysis by t-test can be obtained that the p-value $0.000 < (\alpha) 0.05$, so H_1 is accepted that means there is effect (influence) of the online game playing to childhood learning activity class III (Three) and IV (Four) At elementary school Merjosari 1 Joyo Utomo street No. 2 Malang. For further researcher can be developed into research about the effect of online game playing to changing sleep patterns for adolescents (teens).

Keywords: *The Online Game Playing, Learning Activity.*

PENDAHULUAN

Game online merupakan permainan (*games*) yang dapat diakses oleh banyak pemain dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan (Adams dan Rollings, 2010). Umumnya jaringan yang digunakan untuk bermain adalah Internet.

Sebanyak 56% pelajar Amerika menyatakan bahwa pernah bermain *game online*. Banyaknya peminat permainan ini disebabkan oleh semakin baiknya mutu dan kualitas game yang ada saat ini. Maraknya *game online* menyebabkan pemain menjadi kecanduan terhadap permainan tersebut. Fase kecanduan bermain *game* merupakan keadaan

dimana seorang pemain akan sangat sulit untuk lepas dari permainannya tersebut. Pemain akan mengorbankan waktu untuk hobby yang lain, mengorbankan waktu untuk tidur, belajar ataupun bekerja dan waktu untuk keluarga. Selain itu *game online* juga dapat mengakibatkan pola makan dan pola tidur yang tidak teratur, sehingga akan mengganggu kesehatan. Menjamurnya pusat-pusat permainan *game online* (*game centre*) dianggap sebagai salah satu faktor yang mendorong pemain untuk kecanduan, apalagi biasanya pusat-pusat permainan *game online* tersebut menawarkan biaya sewa yang relatif terjangkau.

Permainan daring lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi, dibandingkan sebagai sebuah genre permainan; sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama, dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan. Permainan *online* sudah sangat sukses digemari oleh semua kalangan dan menjamur di beberapa negara hingga saat ini. Salah satu penelitian di Amerika yang diungkapkan dalam *Journal Pediatrics* bahwa 2/3 dari total semua rumah tangga yang memiliki anak usia sekolah (6-18 tahun) mempunyai komputer di rumahnya dan sekitar 59% diantaranya memanfaatkan untuk bermain *game online* (Rini, 2011).

Berdasarkan kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) pengertian aktivitas adalah keaktifan, kegiatan, kerja atau salah satu kegiatan kerja yang dilaksanakan di tiap bagian di dalam

perusahaan. Keaktifan peserta didik dalam menjalani proses belajar mengajar merupakan salah satu kunci keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan. Aktivitas merupakan azas yang terpenting dari azas-azas didaktik karena belajar sendiri merupakan suatu kegiatan dan tanpa adanya kegiatan tidak mungkin seseorang belajar. Aktivitas sendiri tidak hanya aktivitas fisik saja, tetapi juga aktivitas psikis. Aktivitas fisik adalah peserta didik giat aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain ataupun bekerja, ia tidak hanya duduk dan mendengarkan, melihat hanya pasif. Sedangkan aktivitas psikis adalah peserta didik yang daya jiwanya bekerja sebanyak-banyaknya atau banyak berfungsi dalam rangka pengajaran

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan di SDN Merjosari 1 pada hari jumat tanggal 31 mei 2013 dengan mewawancarai sepuluh (10) orang anak yang bermain *game online*. Dari kesepuluh anak tersebut, 7 (tujuh) anak menjawab mereka bermain *game online* secara interaktif dan lama permainannya \pm 2 jam setiap harinya, mereka mengatakan bahwa mereka tidak berkonsentrasi pada saat pelajaran berlangsung dan yang 3 (tiga)nya menjawab mereka juga bermain *game online* secara interaktif satu kali dalam seminggu dan lama permainannya selama 1 jam, mereka mengatakan bahwa mereka tetap berkonsentrasi selama pelajaran berlangsung karena *game online* hanya sebagai selingan untuk mengisi waktu

luang dan mereka tetap melakukan aktivitas belajar seperti biasanya tanpa ada pengaruh dari permainan *game online* tersebut. kajian lebih lanjut mengenai topik yang sama.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini akan di kaji pengaruh permainan *game online* terhadap aktivitas belajar pada anak usia sekolah kelas III dan IV SDN Merjosari 1 jalan Joyo Utomo No 2 Malang dengan membandingkan dua kelompok yaitu anak yang bermain *game online* dan yang tidak bermain *game online*. Pada penelitian ini populasi adalah 70 murid Kelas III dan IV di SDN Merjosari 1 jalan Joyo Utomo No. 2 Malang. Kriteria sampel pada penelitian ini adalah 16 anak yang tidak bermain *game online* dan 25 anak yang bermain *game online*. Teknik sampling pada penelitian ini menggunakan *Purposive sampling*.

Variabel independen dalam penelitian ini adalah permainan *game online*. Variabel dependen dalam penelitian ini adalah aktivitas belajar pada anak usia sekolah. Pada penelitian ini variabel aktivitas belajar pada anak usia sekolah peneliti menggunakan kuesioner. Pengolahan data yang dilakukan hanya pada data variabel dependen yaitu aktivitas belajar pada anak, pengolahan data didasarkan pada jawaban responden, bila responden menjawab 'Sering' diberi skor 3 'pernah' diberi skor 2 dan bila responden

menjawab 'tidak pernah' diberi skor 1, kemudian dibandingkan antara jawaban responden yang bermain *game online* dengan yang tidak bermain *game online*.

Pada penelitian ini analisa data yang digunakan adalah t-test design, adapun rumusnya adalah sebagai berikut :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

Md = Mean dari perbedaan anak yang bermain *game online* dan anak yang tidak bermain *game online*

Xd = Deviasi masing-masing subjek (d-Md)

$\sum X^2d$ = Jumlah kuadrat deviasi

N = Subjek pada sampel

d.b = Ditentukan dengan N-1

Perhitungan rumus diatas (t_{hitung}) menggunakan SPSS versi 13.0. Kemudian dilanjutkan uji signifikan sebagai berikut :

Bila sebagai acuan H_0 (nol)

H_1 : diterima jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ nilai p-value pada kolom sig (2 tailed) > level of significant (α)

H_0 : ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau nilai p-value pada kolom sig (2 tailed) < level of significant (α)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan Tabel 1 menunjukkan bahwa sebagian besar responden yang

tidak bermain *game online*, yang aktivitas belajar baik ada 8 orang (50%), yang cukup 5 orang (31,25%) dan yang kurang 3 orang (18,75%).

Tabel 1. Aktivitas belajar pada anak yang tidak bermain *game online*

Aktivitas Belajar Anak Yang Tidak Bermain Game Online	f	(%)
Baik	8	50
Cukup	5	31,25
Kurang	3	18,75
Total	16	100

Tabel 2. Aktivitas belajar anak yang bermain *game online*

Aktivitas Belajar Anak yang Bermain Game Online	f	(%)
Baik	0	0,0
Cukup	7	28,0
Kurang	18	72,0
Total	25	100

Berdasarkan Tabel 2 menunjukkan bahwa sebagian besar responden yang bermain *game online* yang aktivitas belajar baik 0 (0,0) , yang aktivitas belajar cukup ada 7 orang (28,0%) dan yang aktivitas belajar kurang ada 18 orang (72,0%).

Aktivitas belajar pada anak yang tidak bermain *game online*

Hasil penelitian diketahui bahwa aktivitas belajar pada anak yang tidak bermain *game online* dikatakan baik karena mereka hanya menggunakan waktu luang untuk bermain *game online* sehingga tidak mengganggu jadwal atau

aktivitas belajar anak baik di rumah maupun di sekolah, dimana aktivitas belajar disini terdiri dari *Visual activities*, yang termasuk di dalamnya misalnya membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain, *Oral Activities*, seperti menyatakan merumuskan, bertanya, memberi saran, berpendapat, diskusi, interupsi, *Listening Activities*, sebagai contoh mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato, *Writing Activities*, seperti menulis cerita, karangan, laporan, menyalin, *Drawing Activities*, menggambar, membuat grafik, peta, diagram, *Motor Activities*, yang termasuk di dalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model, mereparasi, berkebun, beternak, *Mental Activities*, sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, mengambil keputusan, *Emotional Activities*, seperti misalnya, merasa bosan, gugup, melamun, berani, tenang.

Berdasarkan berbagai pengertian jenis aktivitas di atas, peneliti berpendapat bahwa dalam belajar sangat dituntut keaktifan siswa karena aktivitas belajar merupakan semua kegiatan yang dilakukan oleh seorang anak dalam konteks belajar untuk mencapai tujuan. Anak harus mempersiapkan diri baik secara fisik maupun psikis sebelum melakukan kegiatan belajar mengajar karena kesiapan ini perlu diperhatikan dalam proses belajar karena jika siswa belajar dan padanya sudah ada kesiapan

maka hasil belajarnya akan lebih baik . Tanpa ada aktivitas maka proses belajar tidak akan berlangsung dengan baik. Aktivitas anak dalam proses belajar mengajar tidak hanya mendengarkan dan mencatat saja. Menurut Slameto (2010) semakin banyak aktivitas yang dilakukan anak dalam belajar, maka proses pembelajaran yang terjadi akan lebih baik kedepannya.

Aktivitas Belajar Anak yang bermain *game online*

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa aktivitas belajar pada anak yang bermain *game online* dikatakan sebagian besar kurang baik, sehingga dapat diketahui bahwa anak pada usia ini rasa ingin tahunya sangat tinggi sehingga anak mudah terpengaruh dengan kebiasaan-kebiasaan yang dilakukan orang-orang disekitarnya termasuk bermain *game online* yang mengakibatkan anak lupa akan waktu dan jadwal belajar maupun mempersiapkan diri untuk belajar. Aktivitas belajar sangat dipengaruhi oleh faktor intern dan ekstern dimana *game online* disini termasuk dalam faktor ekstern yaitu faktor masyarakat yang sangat mempengaruhi perkembangan pribadi anak. Jika tidak ada kontrol dan pembinaan dari orang tua bahkan pendidik pastilah semangat belajarnya akan menurun dan bahkan sangat mundur. Maka perlulah kiranya siswa mendapatkan bimbingan dan kontrol yang bijaksana dari pihak orang tua dan

pendidik baik didalam Keluarga, Sekolah dan Masyarakat sehingga dapat mendorong semangat belajar anak untuk belajar lebih giat lagi.

Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Baik tidaknya aktivitas belajar yang dilakukan oleh seorang siswa dalam konteks belajar untuk mencapai tujuan anak harus mempersiapkan diri baik secara fisik maupun psikis sebelum melakukan kegiatan belajar mengajar. Tanpa ada aktivitas maka proses belajar tidak akan berlangsung dengan baik. Aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar tidak hanya mendengarkan dan mencatat saja tetapi juga aktivitas fisik dan aktivitas mental. Semakin banyak aktivitas yang dilakukan siswa dalam belajar, maka proses pembelajaran yang terjadi akan semakin baik. Pada kegiatan belajar, kedua aktivitas tersebut saling berkait dapat diartikan sebagai rangkaian kegiatan fisik maupun mental yang dilakukan secara sadar oleh seseorang dan mengakibatkan adanya perubahan pada dirinya baik yang tampak maupun yang tidak tampak.

Menurut teori perkembangan Piaget anak usia sekolah termasuk dalam tahap operasional konkrit yang mengemukakan bahwa perkembangan sosial dan kepribadian anak usia sekolah ditandai oleh meluasnya lingkungan sosial, anak-anak melepaskan diri dari keluarga dan makin mendekati diri pada orang-orang lain disamping anggota keluarga. Meluasnya lingkungan sosial

bagi anak menyebabkan anak menjumpai pengaruh-pengaruh yang ada diluar pengawasan orang tua (Haditono, 2006).

Pengaruh Permainan Game Online Terhadap Aktivitas Belajar Pada Anak Usia Sekolah Kelas III dan IV

Berdasarkan hasil perhitungan SPSS, didapatkan nilai *P Value* adalah 0,000 sedangkan nilai α adalah 0,05. Karena nilai *P Value* < nilai α , maka H_0 ditolak, H_1 diterima artinya ada pengaruh permainan *game online* terhadap aktivitas belajar pada anak usia sekolah di SDN Merjosari 1.

Diketahui bahwa *game online* sangat mempengaruhi aktivitas belajar pada anak usia sekolah, karena game online disini mempunyai dampak yang buruk terhadap anak. Seharusnya pada usia ini siswa perlu mendapatkan bimbingan dan kontrol yang bijaksana dari pihak orang tua dan pendidik baik didalam keluarga, sekolah dan masyarakat sehingga aktivitas belajar pada anak baik di rumah maupun di sekolah dapat berjalan dengan baik dan teratur maka diperlukan lingkungan dengan orang-orang yan terpelajar yang baik-baik, mereka mendidik dan menyekolahkan anak-anaknya dengan antusias dan cita-cita yang luhur akan masa depan anaknya, anak/siswa terpengaruh juga ke hal-hal yang dilakukan oleh orang-orang lingkungannya sehingga akan berbuat seperti orang-orang yang ada di

lingkungannya. Pengaruh itu dapat mendorong semangat anak/siswa untuk belajar lebih giat lagi. Adanya pengaruh dan dampak dari permainan *game online* yaitu menimbulkan efek ketagihan, kehidupan real menjadi berantakan, membuat orang menjadi pelupa, membuat orang menjadi terisolir dengan lingkungan sekitar, jika terlalu sering akan menimbulkan pengaruh psikologis, pemborosan dan mengganggu kesehatan yang akan mengakibatkan pola makan dan pola tidur yang tidak teratur sehingga mudah terserang penyakit. *Gamer* ketika menjajaki suatu permainan akan sangat sulit dihentikan, anak akan terus mencoba dan berusaha untuk menjadi winner atau pemenang. Pada saat anak menjadi pemenang anak akan terus berusaha meningkatkan levelnya ke tingkat yang lebih berat. Pada saat anak kalah anak akan berusaha untuk memenangkan permainan tersebut. Akibatnya *gamer* sampai melupakan makan, pola tidur yang tidak teratur sebab banyak diantara mereka yang kemudian tidur hingga larut malam bahkan dinihari sehingga tidak disadari fisik mereka sangat kelelahan. Mata mereka terus tegang menghadapi layar yang memberi efek negatif terhadap kesehatan mata. Dampak tersebut terus menerus akan memberikan efek negatif terhadap kesehatan *gamer* secara keseluruhan Sehingga sangat mempengaruhi aktivitas belajar pada anak usia sekolah karena dapat membuat anak lupa akan jadwal untuk belajar dan

membagi waktu saat mana harus belajar dan harus bermain.

Pada penelitian ini peneliti mencoba menganalisa, apakah *game online* mempengaruhi aktivitas belajar pada anak usia sekolah. Dan hasil analisa menunjukkan bahwa ada pengaruh. Bahwa *game online* sangat mempengaruhi aktivitas belajar pada anak karena sebelum belajar anak harus mempersiapkan diri untuk memulai aktivitas belajarnya. Karena aktivitas belajar merupakan semua kegiatan yang dilakukan oleh seseorang anak dalam konteks belajar untuk mencapai tujuan. Anak harus mempersiapkan diri baik secara fisik maupun psikis sebelum melakukan kegiatan belajar mengajar. Kesiapan ini perlu diperhatikan dalam proses belajar, karena jika siswa belajar dan padanya sudah ada kesiapan, maka hasil belajarnya akan lebih baik. Tanpa ada aktivitas maka proses belajar tidak akan berlangsung dengan baik dan apabila semakin banyak aktivitas yang dilakukan anak dalam belajar, maka proses pembelajaran dan hasil belajarnya juga akan semakin baik (Slameto, 2010).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, maka pada bagian ini akan diuraikan beberapa kesimpulan dari penelitian ini, yakni sebagai berikut :

- 1) Aktivitas belajar anak yang tidak bermain *game online* menunjukkan setengahnya baik sebanyak 8 orang (50%) sehingga aktivitas belajar anak yang tidak bermain *game online* dikatakan baik.
- 2) Aktivitas belajar anak yang bermain *game online* menunjukkan hampir seluruhnya kurang sebanyak 35 orang (87,5%) sehingga aktivitas belajar anak yang bermain *game online* dikatakan kurang karena anak tidak dapat mengatur jadwal belajar dengan sebaik-baiknya.
- 3) Hasil analisa statistik *case control* dengan uji *t-test* diperoleh bahwa nilai *p value* $0,000 < (\alpha) 0,05$. Hasil ini membuktikan bahwa terdapat Pengaruh Permainan *Game Online* Terhadap Aktvitas Belajar Pada Anak Usia Sekolah Kelas III dan IV di SDN Merjosari 1 Jalan Joyo Utomo No.2 Malang.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A. 2003. *Psikologi Umum*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Adams, E. & Rollings, A, 2007. *Fundamentals Of Game Design*, Prentice Hall
<http://gamestudies.org/0802/articles/sicart>. Diakses 10 Febuari 2013.

- Adams, E. & Rollings, A. 2010. *Fundamentals Of Game Design*, Barkeley, CA: New Riders.
- Aji, C Z. 2012. *Berburu Rupiah Lewat Game Online*, Yogyakarta : Bouna books.
- Alimul, A. 2007. *Riset Keperawatan dan Teknik Penulisan Ilmiah*, Jakarta : PT. Salemba Medika.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Ayu, R. 2011. *Menanggulangi Kecanduan Game On-Line*. Jakarta: Pustaka Mina.
- Chandra, A, N. 2006. *Gambaran Perilaku Dan Motivasi Pemain Online Game*. Jurnal Penabur No.07/Th.V/Desember 2006. Diakses 10 Febuari 2013.
- Daryanto. 2010. *Belajar Dan Mengajar*, Bandung : CV. Yrama Widya.
- <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/lain-lain/agus-basuki-mpd/modul%20gameonline1.pdf>. Diakses 10 Febuari 2013.
- <http://digilib.unimed.ac.id/public/UNIME-D-Master-22444-8106142018%20-%20BAB%20II.pdf>. Diakses 10 Febuari 2013.
- Notoatmodjo, S. 2002. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Nursalam. 2003. *Konsep dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan*, Jakarta : PT. Salemba Medika.
- Purwanto, N. 2004. *Psikologi Pendidikan*, Bandung : Rosdakarya.
- Sardiman. 2008. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rajagrafindo Persada.
- Slameto. 2010. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*, Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Sudjana, N. 2012. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.