



## Dampak Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa

Karolus Wulla Rato <sup>1\*</sup>, Anselmus Kartino Beong <sup>2</sup>, Anjela Lende <sup>3</sup>, Yuliana Saibel <sup>4</sup>,  
Yuliana Ina Kalanda <sup>5</sup>, Rosalia Rambu Padu Leba <sup>6</sup>, Velikia Rau Rengu <sup>7</sup>, Yulius  
Ngongo <sup>8</sup>, Marten Saingo <sup>9</sup>

<sup>1-9</sup> Universitas Stella Maris Sumba, Indonesia

Email: [rato.carlos123@gmail.com](mailto:rato.carlos123@gmail.com) <sup>1\*</sup>, [inoeong600@gmail.com](mailto:inoeong600@gmail.com) <sup>2</sup>, [enjellaende934@gmail.com](mailto:enjellaende934@gmail.com) <sup>3</sup>,  
[yulianaseibel06@gmail.com](mailto:yulianaseibel06@gmail.com) <sup>4</sup>, [yulianakalanda8@gmail.com](mailto:yulianakalanda8@gmail.com) <sup>5</sup>, [rosaliaarambupadulebasari@gmail.com](mailto:rosaliaarambupadulebasari@gmail.com) <sup>6</sup>

**Abstract,** *This study aims to examine the impact of the frequency of playing online games on the academic performance of middle school students. Using a quantitative approach, the research involved 150 students randomly selected from several schools in city X. Data were collected through questionnaires about the duration of online game play and academic scores, which were then analyzed using Pearson correlation tests and simple linear regression. The results showed a significant negative correlation between the duration of online game play and students' academic performance ( $r = -0.62, p < 0.01$ ). This means that the more time students spend playing online games, the lower their academic achievements. Regression analysis revealed that online game play accounted for 38.4% of the variation in academic performance. These findings suggest that excessive online gaming can interfere with students' focus and motivation to study. Therefore, it is important for students, parents, and educators to regulate the time spent on online games to avoid negatively impacting learning quality. This study also highlights the importance of good time management as a key factor in supporting students' academic success in the digital age.*

**Keywords:** *academic performance, game play frequency, negative correlation, Online games, students.*

**Abstrak,** Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh frekuensi bermain game online terhadap prestasi belajar siswa di tingkat Sekolah Menengah Pertama. Dengan pendekatan kuantitatif, penelitian ini melibatkan 150 siswa yang dipilih secara acak dari beberapa sekolah di kota X. Data dikumpulkan melalui kuesioner mengenai durasi bermain game online dan nilai akademik siswa, yang kemudian dianalisis menggunakan uji korelasi Pearson dan regresi linier sederhana. Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan negatif yang signifikan antara durasi bermain game online dengan prestasi belajar siswa ( $r = -0,62, p < 0,01$ ). Artinya, semakin lama waktu yang dihabiskan siswa untuk bermain game online, semakin rendah prestasi akademik yang mereka capai. Analisis regresi menunjukkan bahwa durasi bermain game online memberikan kontribusi sebesar 38,4% terhadap variasi prestasi belajar siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan game online yang berlebihan dapat mengganggu konsentrasi dan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, penting bagi siswa, orang tua, dan pendidik untuk mengatur waktu bermain game online agar tidak mengganggu kualitas belajar. Penelitian ini juga menyoroti pentingnya pengelolaan waktu yang baik sebagai faktor penting dalam mendukung prestasi akademik siswa di era digital.

**Kata kunci:** *frekuensi bermain, Game online, korelasi negatif, prestasi belajar, siswa.*

### 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah cara anak-anak berinteraksi dan belajar. Salah satu fenomena yang muncul adalah meningkatnya popularitas game online di kalangan siswa sekolah dasar. Menurut beberapa penelitian, game online tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga dapat memengaruhi perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak. Oleh karena itu, penting untuk mengeksplorasi pengaruh game online terhadap siswa SD dari berbagai perspektif, termasuk pandangan para ahli di bidang psikologi dan pendidikan.

Beberapa ahli terdahulu, seperti Dr. David Kleiman, menyatakan bahwa game online dapat merangsang perkembangan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Dalam studinya, ia menemukan bahwa anak-anak yang terlibat dalam permainan yang menuntut strategi dan perencanaan memiliki kemampuan analitis yang lebih baik. Game yang dirancang secara baik dapat meningkatkan motivasi belajar dan memberikan pengalaman yang menyenangkan, sehingga siswa lebih tertarik untuk belajar. Hal ini menunjukkan bahwa dengan pendekatan yang tepat, game online dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif. Namun, tidak semua pendapat sejalan dengan pandangan positif ini. Dr. Nicholas Carr, seorang ahli dan pemikir teknologi, mengingatkan bahwa penggunaan game online yang berlebihan dapat mengganggu konsentrasi dan menurunkan kemampuan membaca dan menulis anak. Ia menekankan pentingnya mengatur waktu bermain game agar tidak mengganggu aktivitas akademis dan sosial. Dampak negatif ini perlu diwaspadai oleh orang tua dan pendidik, agar siswa tidak terjebak dalam kecanduan game yang dapat menghambat perkembangan mereka secara keseluruhan.

Game berasal dari Bahasa Inggris yang berarti permainan. Dalam setiap game terdapat peraturan yang berbeda-beda untuk memulai permainannya sehingga membuat jenis game semakin bervariasi. Karena salah satu fungsi game sebagai penghilang stress atau rasa jenuh, maka hampir setiap orang senang bermain game baik anak kecil, remaja maupun dewasa, mungkin hanya berbeda dari jenis game yang dimainkan. Gamers biasanya merelakan waktu dari hobinya, merelakan jangka waktu tidurnya, merelakan pekerjaannya maupun waktu belajarnya, dan merelakan waktunya dengan keluarga. Lalu jika bermain game di Handphone atau komputer terlalu lama akan merusak mata dan lain sebagainya.

Dalam konteks ini, penting bagi orang tua dan guru untuk memahami pengaruh game online secara menyeluruh. Sebuah studi oleh American Academy of Pediatrics merekomendasikan agar orang tua terlibat dalam pengawasan dan pemilihan jenis game yang dimainkan anak. Pembelajaran yang seimbang antara aktivitas bermain dan akademis, serta interaksi sosial dengan teman sebaya, sangat penting untuk perkembangan anak. Dengan pemahaman yang baik dan pendekatan yang tepat, game online dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran yang positif, sambil meminimalkan risiko dampak negatif yang mungkin timbul.

## 2. METODE

Jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah teknik unik dengan metodologi kuantitatif. Menurut Nasir (Rukajat, 2018) Metode Deskriptif adalah suatu metode dalam penelitian status sekelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran atau pun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan dari penelitian deskriptif adalah untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki. Ciri-ciri deskriptif bukan hanya menggambarkan mengenai situasi atau kejadian, tetapi juga menerangkan hubungan, menguji, hipotesa-hipotesa, membuat prediksi serta mendapatkan arti dan implikasi dari suatu masalah yang ingin dipecahkan. Dalam mengumpulkan data digunakan teknik wawancara, dengan menggunakan beberapa pertanyaan tertulis yang telah disiapkan maupun interview guide.

Menurut (Mukhid, 2021) Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menggunakan data dalam bentuk angka-angka yang bersifat kuantitatif, untuk dapat meramalkan kondisi populasi, atau kecenderungan masa datang. Penelitian kuantitatif memungkinkan adanya generalisasi untuk hasilnya, yang dihitung dengan analisis statistik.

### Analisis Data

Menurut (Situmorung dan Lufi, 2014) mengemukakan Analisis data bertujuan untuk menyusun data dalam cara yang bermakna sehingga dapat dipahami. Para peneliti berpendapat bahwa tidak ada cara yang paling benar secara absolut untuk mengorganisasi, menganalisis, dan menginterpretasikan data. Karena itu, maka prosedur analisis data dalam penelitian disesuaikan dengan tujuan penelitian. Untuk memudahkan dalam analisa data metode yang digunakan adalah metode statistik. Statistika adalah serangkaian metode yang dipakai untuk mengumpulkan, menganalisa, menyajikan dan memberi makna, data. Metode statistik mempermudah para pengambil keputusan memahami informasi mana yang harus dimanfaatkan, agar keputusan mereka tepat.

**Tabel 1 Frekuensi Bermain Game Online dan Rata-rata Nilai Akademik Siswa**

No	Durasi Bermain Game Online Per Hari	Jumlah Siswa	Presemtase (%)	Rata-Rata Nilai Akademik
1	< 1 Jam	20	33,3%	87
2	1-3 Jam	25	41,7%	81
3	> 3 Jam	15	25,0%	74
	Total	60	100%	-

Berdasarkan hasil analisis statistik, ditemukan adanya hubungan yang signifikan antara frekuensi bermain game online dengan prestasi belajar siswa. Uji korelasi Pearson menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif yang cukup kuat, dengan nilai koefisien korelasi sebesar  $r = -0,62$  dan nilai signifikansi  $p < 0,01$ . Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi frekuensi siswa bermain game online setiap harinya, maka semakin rendah pula prestasi belajar yang mereka capai. Hubungan negatif ini bersifat signifikan secara statistik, yang berarti bahwa temuan ini bukan disebabkan oleh kebetulan, melainkan memiliki dasar empiris yang kuat. Untuk melihat seberapa besar pengaruh frekuensi bermain game terhadap prestasi belajar, dilakukan analisis regresi linier sederhana. Hasil analisis menunjukkan bahwa frekuensi bermain game online memberikan pengaruh sebesar 38,4% ( $R^2 = 0,384$ ) terhadap variasi prestasi belajar siswa. Artinya, sekitar sepertiga dari perubahan nilai akademik siswa dapat dijelaskan oleh seberapa sering mereka bermain game online. Sisanya, yakni 61,6%, dipengaruhi oleh berbagai faktor lain di luar variabel penelitian ini, seperti motivasi belajar, kondisi lingkungan keluarga, pengaruh teman sebaya, serta efektivitas metode pembelajaran di sekolah. Hasil ini mempertegas pentingnya perhatian terhadap aktivitas digital siswa, namun juga menunjukkan bahwa prestasi belajar merupakan hasil interaksi dari berbagai dimensi yang kompleks.

### **3. PEMBAHASAN**

Hasil penelitian ini mengindikasikan adanya pengaruh yang signifikan dan negatif antara durasi bermain game online dengan prestasi belajar siswa. Data menunjukkan bahwa semakin lama siswa menghabiskan waktu untuk bermain game online setiap harinya, semakin rendah nilai akademik yang mereka peroleh. Temuan ini mendukung kerangka berpikir dalam Teori Behavioristik, yang menekankan bahwa perilaku seseorang dipengaruhi oleh stimulus dari lingkungan. Dalam konteks ini, game online berfungsi sebagai stimulus eksternal yang dapat membentuk kebiasaan menunda belajar, mengurangi fokus, dan menurunkan kedisiplinan belajar, sehingga berdampak negatif terhadap hasil akademik siswa. Lebih lanjut, hasil penelitian ini memperkuat studi sebelumnya yang dilakukan oleh Arifin (2021), yang menemukan bahwa siswa yang bermain game online lebih dari tiga jam per hari mengalami penurunan konsentrasi belajar serta pencapaian akademik secara signifikan. Ini menunjukkan adanya kecenderungan bahwa penggunaan game online yang berlebihan dapat menjadi salah satu faktor penghambat keberhasilan belajar. Namun demikian, hasil ini juga menemukan bahwa tidak semua aktivitas bermain game online berdampak negatif. Rahmawati (2020) dalam penelitiannya menyatakan bahwa game online tidak selalu merugikan, asalkan

penggunaannya dibatasi dan diseimbangkan dengan aktivitas belajar yang cukup. Hal ini tercermin dalam kelompok siswa yang hanya bermain kurang dari satu jam per hari, yang justru menunjukkan capaian akademik yang relatif tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengaruh game online terhadap prestasi belajar siswa bukanlah sesuatu yang bersifat mutlak, tetapi bergantung pada berbagai faktor moderasi, seperti durasi bermain, kontrol diri, dan kemampuan manajemen waktu siswa. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang seimbang dalam memahami dampak game online, dengan menekankan pentingnya literasi digital, pengawasan orang tua, dan pembentukan kebiasaan belajar yang sehat bagi siswa di era digital ini.

#### **4. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh negatif yang signifikan antara frekuensi bermain game online dengan prestasi belajar siswa. Semakin tinggi durasi bermain game online, maka semakin rendah rata-rata nilai akademik yang dicapai siswa. Hasil uji korelasi Pearson menunjukkan hubungan negatif yang cukup kuat ( $r = -0,62$ ,  $p < 0,01$ ), sementara hasil regresi sederhana menunjukkan bahwa frekuensi bermain game online berkontribusi sebesar 38,4% terhadap variasi prestasi belajar siswa. Temuan ini mengindikasikan bahwa aktivitas bermain game online yang berlebihan dapat menjadi faktor yang mengganggu konsentrasi, disiplin, dan motivasi belajar siswa. Namun demikian, pengaruh tersebut tidak bersifat mutlak, karena prestasi belajar juga dipengaruhi oleh faktor lain seperti manajemen waktu, dukungan lingkungan, dan kedewasaan dalam mengatur kegiatan belajar dan hiburan. Dengan demikian, penggunaan game online perlu diatur dan diawasi secara bijak, baik oleh siswa itu sendiri maupun oleh pihak sekolah dan orang tua, agar tidak mengganggu proses pembelajaran dan pencapaian akademik siswa.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arifin, M. Pengaruh Durasi Bermain Game Online terhadap Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*. 2021;15(2):123-130.
- Davis, S., & Moore, C. Understanding Digital Distractions: A Review of the Impact of Video Games on Academic Performance. *Journal of Educational Psychology*. 2019;21(4):202-210.
- Johnson, H., & Martin, D. Educational Strategies for Managing Video Game Play. *Journal of Child Development*. 2018;34(1):89-98.

- Rahmawati, I. Dampak Positif dan Negatif Game Online terhadap Siswa: Sebuah Tinjauan. *Jurnal Psikologi Pendidikan*. 2020;10(3):75-82.
- Situmorang, S. H., & Lufti, M. (2014). *Analisis Data Untuk Riset Manajemen Dan Bisnis*. Medan: USU Press.
- Skinner BF. *The Behavior of Organisms: An Experimental Analysis*. New York: Appleton-Century-Crofts; 1938.
- Vulandari, R. T. (2017). *Data Mining Teori Dan Aplikasi Rapidminer*. Yogyakarta: Gava Media.
- Wibowo, A. R., & Jananto, A. (2020). Implementasi Data Mining Metode Asosiasi Algoritma Fp-Growth Pada Perusahaan Ritel. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Vol,10.No,2,pp.203-204.