



## Pengaruh Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Kesiapan Belajar Peserta Didik

Rakasia Budi Buwana<sup>1</sup>, Sholehuddin<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,  
Universitas Muhammadiyah Jakarta

### Abstract

Received: 17 Oktober 2024  
Revised: 31 Oktober 2024  
Accepted: 18 November 2024

*Budaya bermain game online menjadi gaya hidup banyak digemari oleh masyarakat terutama generasi muda bahkan anak-anak usia sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki pengaruh kecanduan bermain game online terhadap kesiapan belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survey. Populasi berjumlah 48 siswa yang terbagi dua kelas (kelas V 22 siswa dan kelas VI 26 siswa). Seluruh populasi tersebut dijadikan sampel penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan angket sebagai sumber utama. Berdasarkan hasil penelitian menggunakan uji korelasi product moment dan uji koefisien determinasi sebagai pengganti uji f diketahui bahwa ada hubungan positif game online dengan kesiapan belajar, dimana  $r_{xy} = 0,711$  dengan signifikan  $p=0,000 < 0,050$ . Artinya hipotesis yang diajukan ada hubungan game online dengan kesiapan belajar. Dengan asumsi semakin rendah game online maka semakin rendah pula kesiapan belajar, maka hipotesis yang diajukan dinyatakan diterima. Koefisien determinasi ( $r^2$ ) dari hubungan antara variabel bebas X dengan variabel terikat Y adalah sebesar  $r^2 = 0,505$ , ini menunjukkan bahwa game online berkontribusi terhadap kesiapan belajar sebesar 50,5%. Masih terdapat 49,5% yang dipengaruhi oleh variabel lain. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh kecanduan bermain game online terhadap kesiapan belajar peserta didik.*

**Keywords:** *Kecanduan Bermain, Game Online, Kesiapan Belajar*

(\*) Corresponding Author: [angraessa08@gmail.com](mailto:angraessa08@gmail.com)

**How to Cite:** Buwana, R. B., & Sholehuddin, S. (2024). Pengaruh Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Kesiapan Belajar Peserta Didik. <https://doi.org/10.5281/zenodo.14573873> .

## PENDAHULUAN

Setiap individu selalu mengalami proses belajar dalam kehidupannya, dengan belajar akan memungkinkan individu untuk mengadakan perubahan di dalam dirinya. Perubahan ini dapat berupa penguasaan suatu kecakapan tertentu, perubahan sikap yang memiliki ilmu pengetahuan yang berbeda dari sebelum seseorang melakukan proses pembelajaran. (M. Dalyono 2014: 48). Kecanduan *game online* sangat mengkhawatirkan karena banyaknya dampak negatif yang ditimbulkan, utamanya dalam hal prestasi belajar dan kesehatan peserta didik. Cara yang dinilai tepat untuk mengurangi kecanduan bermain *game online* adalah layanan konseling dengan pendekatan *behavior*. Pendekatan tersebut berupa modifikasi lingkungan dengan mengurangi stimulus yang menyebabkan perilaku kecanduan bermain *game online* pada siswa.

*Modernisasi* telah memberikan dampak positif dan negatif dalam perkembangan peradaban dunia bagi manusia secara pragmatis dengan munculnya teknologi informasi yang berupa *gadget* yang digunakan dalam kehidupan masyarakat yang menjadi *high technology*. Seiring berkembangnya teknologi yang semakin canggih yang senantiasa

mempengaruhi aspek kehidupan manusia. Salah satunya perkembangan kemajuan teknologi yaitu ditandai dengan munculnya salah satu jenis permainan audio visual dan komputer yaitu game elektrik, salah satu contoh *game online*. (Nanda Khakim Wardana Putra 2017: 1).

Dalam sudut pandang sosiologi, jika pelajar sudah kecanduan pada game online maka cenderung akan memiliki sifat egosentris dan akan mengedepankan sifat individualisme. Hal inilah yang dapat berpengaruh pada hasil belajar. Menurut Darsono (2014: 27) mengatakan ada beberapa faktor yang mempengaruhi kesiapan belajar siswa yaitu kondisi psikologis yang kurang baik contohnya gelisah, tertekan sehingga tidak dapat mengikuti proses pembelajaran dengan lancar. Selanjutnya kondisi fisik yang tidak kondusif contohnya sakit akan mempengaruhi untuk belajar.

Kesiapan belajar sangat menunjang keberhasilan dalam belajar. Siswa yang memiliki kesiapan belajar yang baik maka akan mudah menerima pelajaran dan mempunyai konsentrasi yang tinggi terhadap materi yang diberikan oleh guru mata pelajaran. Sehingga hasil belajar yang diperolehnya dapat optimal. Kesiapan belajar tentunya ditunjang dengan kondisi fisik, psikis yang optimal dan telah dipersiapkan sebelum memulai proses pembelajaran. Menurut Sholehuddin dan Rahmawati KW (2021:12) Proses pembelajaran di sekolah juga akan sangat dipengaruhi oleh lingkungan, tempat dimana sekolah tersebut berada.

Dengan demikian bahwa semakin baik kesiapan yang dimiliki siswa, maka kegiatan belajar yang dilaksanakan akan belajar dengan lancar. Tujuan belajar untuk memperoleh hasil belajar yang baik jika dapat dicapai oleh siswa. Akan tetapi apabila kesiapan siswa tidak sesuai dengan harapan, ditandai dengan siswa yang belum mempersiapkan peralatan pelajaran ketika akan memulai proses belajar, siswa yang masih mengobrol dengan teman ketika akan memulai pembelajaran, dikarenakan siswa belum memiliki kesiapan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang diatas, perlu dilakukan penelitian tentang: “Pengaruh Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Kesiapan Belajar Peserta Didik”.

## **TINJAUAN PUSTAKA**

### **1. Kecanduan Bermain Game Online**

World Health Organization dalam Jurnal Eryzal Novrialdi (2019), Kecanduan game kini telah ditetapkan sebagai gangguan mental. Menurut WHO, gangguan ini disebut sebagai “*gaming disorder*”. *Gaming disorder* didefinisikan dalam revisi ke-11 *International Classification Of Diseases (ICD-11)* sebagai pola perilaku permainan (digital gaming atau video gaming) yang ditandai oleh gangguan kontrol atas game, meningkatkan prioritas yang diberikan untuk bermain game alih-alih aktivitas lainnya. Game lebih diutamakan daripada minat dan aktivitas harian lainnya, dan kelanjutan atau peningkatan permainan meskipun terjadi konsekuensi yang negatif.

*American Psychiatric Association (APA)*, (2013), dalam *Diagnostic and Statistical Manual Of Mental Disorders (DSM-5)* mengatakan bahwa kecanduan *game online (Internet Gaming Disorder)* merupakan penggunaan internet secara terus-menerus dan berulang yang melibatkan game, sering kali dengan pemain lain, yang mengarah pada gangguan atau distress yang signifikan secara klinis, sebagaimana ditunjukkan oleh lima dari sembilan gejala dalam periode 12 bulan.

### **2. Game Online**

*Game online* dapat diartikan sebagai program permainan yang tersambung melalui jaringan internet yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja, game online bisa dimainkan bersamaan atau secara kelompok di seluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan berbagai gambar-gambar yang menarik yang didukung oleh komputer.

### 3. Kesiapan Belajar

Secara umum kesiapan belajar merupakan kemampuan seseorang untuk mendapatkan keuntungan dari pengalaman yang ia temukan. Kesiapan sering kali disebut juga disebut dengan “*readiness*” seseorang baru dapat belajar tentang sesuatu apabila didalam dirinya sudah terdapat “*readiness*” untuk mempelajari sesuatu itu. Soemanto (2014 :191) memaparkan bahwa ada orang yang mengartikan *readiness* sebagai kesiapan atau kesediaan seseorang untuk berbuat sesuatu.

### METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, penulis pendekatan yang dilakukan yaitu pendekatan kuantitatif dan metode survei. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V dan VI SD BHAKTI LUHUR yang berjumlah 48 siswa. Teknik pengambilan sampel yang dilakukan dalam penelitian ini adalah teknik sampling jenuh. Melakukan pengumpulan data peneliti akan menerapkan beberapa langkah yaitu observasi, angket, dan dokumentasi.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

#### a. Persamaan Regresi (Regresi Linear Sederhana)

Teknik analisis yang digunakan selanjutnya adalah regresi sederhana. Pengolahan data dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS 16 yang dalam perhitungannya diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Coefficients<sup>a</sup>

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	11.978	9.139		1.311	.196
	Game Online	0.910	0.133	0.711	6.851	.000

a. Dependent Variable: Kesiapan Belajar

Dari tabel di atas dapat dijelaskan sebagai berikut:

$$Y = 11,978 + 0,910 X$$

Rumus di atas dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Nilai konstanta 11,978 menunjukkan bahwa apabila Game Online > 0, maka tingkat Kesiapan Belajar adalah sebesar 11,978.
- 2) Nilai koefisien Game Online sebesar 0,910 nilai positif. Hal ini dapat diartikan bahwa setiap terjadinya peningkatan pada Game Online sebesar 1 kali maka tingkat Perilaku Sosial meningkat sebesar 0,910.

#### b. Uji Regresi dengan Uji F

Penggunaan uji F adalah untuk mengetahui pengaruh dari variabel dependen. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan perangkat lunak SPSS, yang

mana pengujian dilakukan dalam signifikan level 0,05 ( $\alpha = 5\%$ ). Adapun kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut:

**Tabel 2.**

ANOVA					
Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Regression	2401.592	1	2401.592	46.936	.000b
Residual	2353.720	46	51.168		
Total	4755.313	47			
a. Dependent Variable: Kesiapan Belajar					
b. Predictors: (Constant), Game Online					

Hasil perhitungan diatas dijelaskan bahwa Variabel Game Online memiliki nilai signifikan sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 yang berarti bahwa Game Online secara parsial memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Kesiapan Belajar.

**b. Uji Korelasi Pearson**

**Tabel 3.**

Correlations			
		Game Online	Kesiapan Belajar
Game Online	Pearson Correlation	1	.711**
	Sig. (2-tailed)		.000
	Sum of Squares and Cross-products	2901.250	2639.625
	Covariance	61.729	56.162
	N	48	48
Kesiapan Belajar	Pearson Correlation	.711**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	Sum of Squares and Cross-products	2639.625	4755.313
	Covariance	56.162	101.177
	N	48	48
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).			

Tabel menunjukkan koefisien korelasi antar variabel, yakni kekuatan hubungan antar variabel yang digunakan dalam penelitian. Koefisien korelasi dikatakan kuat jika mendekati nilai 1 atau -1 sedangkan korelasi rendah jika nilai koefisien mendekati 0.

Game Online terhadap Kesiapan Belajar memperoleh nilai koefisien sebesar 0,711 dan nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$  yang artinya terdapat hubungan yang signifikan antara kedua variabel dengan tingkat yang kuat.

**c. Koefisien Determinasi**

**Tabel 4.**

Model Summary <sup>b</sup>				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.711a	.505	.494	7.153
a. Predictors: (Constant), Game Online				

b. Dependent Variable: Kesiapan Belajar

Dari hasil uji diatas, diperoleh nilai  $R^2$  sebesar 0,505 atau 50,5%. Hal ini menunjukkan bahwa Kesiapan Belajar dapat dipengaruhi sebesar 50,5% oleh variabel independen yaitu Game Online. Sedangkan 49,5% Kesiapan Belajar dipengaruhi oleh variabel-variabel lain di luar model penelitian yang digunakan pada penelitian ini.

**Pembahasan**

**1. Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Kesiapan Belajar Peserta Didik.**

Interpretasi data secara statistik telah dilakukan oleh peneliti yang bertujuan untuk menjelaskan secara lebih rinci sesuai dengan rumusan masalah penelitian. Penelitian ini dilakukan di SDS Bhakti Luhur kelas V dan VI dengan jumlah 48 siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh Game Online terhadap Kesiapan Belajar.

Berdasarkan hasil yang dilakukan pada uji F dengan menggunakan bantuan SPSS versi 16. Diperoleh hasil 46,936 dijelaskan bahwa variabel Game Online memiliki nilai signifikan sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 yang berarti bahwa Game Online memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Kesiapan Belajar.

*Game* adalah permainan yang menggunakan media elektronik, berbentuk multimedia yang dibuat semenarik mungkin agar pemain dapat mendapatkan kepuasan batin. *Game* menjadi salah satu budaya dan kegiatan keseharian masyarakat. Budaya bermain *game online* menjadi gaya hidup yang banyak digemari oleh masyarakat terutama generasi muda bahkan anak-anak usia sekolah dasar, baik di daerah pedesaan atau perkotaan.

Seiring mewabahnya demam online, para vendor game mulai mengembangkan teknologi permainannya. Piranti game yang semula berbasis personal komputer dan televisi yang dimainkan sendiri atau secara bersamaan menggunakan sistem jaringan. Kini bisa dinikmati oleh jutaan pemain di seluruh penjuru dunia yang terhubung secara online. (Hartoko 2013-12).

Game online adalah permainan yang dapat diakses oleh banyaknya permainan, dimana mesin-mesin yang digunakan permainan digunakan oleh jaringan internet. Game online mempunyai beberapa daya tarik yang membuat siswa lebih senang bermain ketimbang belajar. Aktivitas bermain game online sudah menjadi rutinitas setiap hari. Selain permainan yang menarik, game online juga dapat menyebabkan ketagihan karena ketika sedang bermain kemudian kalah akan mencoba kembali supaya menang.

Dalam sudut pandang sosiologi, jika pelajar sudah kecanduan pada *game online* maka cenderung akan memiliki sifat egosentris dan akan mengedepankan sifat individualisme. Hal inilah yang dapat berpengaruh pada hasil belajar. Game online merupakan permainan yang terhubung ke jaringan internet. Menurut Kim, dkk (dalam Anhar, 2014), game online merupakan game (permainan) dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online (LAN atau Internet). Griffiths & Meredith menjelaskan bahwa beragam diciptakan dan dimainkan oleh orang yang bahkan tidak kenal di dunia nyata. Game online mungkin lebih bermasalah untuk individu yang “berisiko” daripada game offline (dalam Kuss & Griffiths, 2013).

Selain bermain game online, hasil belajar yang diperoleh oleh siswa tergantung pada kesiapan belajar siswa dalam menerima materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Kesiapan siswa dalam menerima pelajaran yang disampaikan oleh guru sangat

diperlukan karena kesiapan belajar siswa mendorong terhadap situasi yang dihadapi waktu pembelajaran yang dilaksanakan. Kesiapan belajar siswa ini harus perlu dimiliki oleh masing-masing individu dalam proses pembelajaran di kelas sehingga memperoleh hasil belajar yang baik.

Kesiapan belajar merupakan kemampuan seseorang untuk mendapatkan keuntungan dari pengalaman yang ia temukan. Kesiapan sering kali disebut juga disebut dengan “readiness” seseorang baru dapat belajar tentang sesuatu apabila didalam dirinya sudah terdapat “readiness” untuk mempelajari sesuatu itu. Soemanto (2014 :191) memaparkan bahwa ada orang yang mengartikan readiness sebagai kesiapan atau kesediaan seseorang untuk berbuat sesuatu. Seorang ahli bernama Cronbach memeberikan pengertian tentang readiness sebagai segenap sifat atau kekuatan yang membuat seseorang dapat bereaksi dengan cara tertentu. Djamarah (2015: 39) menjelaskan readiness sebagai kesiapan belajar adalah suatu kondisi seseorang yang telah dipersiapkan melakukan suatu kegiatan. Maksud melakukan suatu kegiatan yaitu kegiatan belajar, misalnya mempersiapkan buku pelajaran sesuai dengan jadwal, mempersiapkan kondisi badan agar siap ketika belajar dikelas dan mempersiapkan perlengkapan belajar yang lainnya.

## **2. Persentase Pengaruh Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Kesiapan Belajar Peserta didik.**

Berdasarkan hasil yang dilakukan pada uji koefisien determinasi diperoleh persentase pengaruh game online terhadap kesiapan belajar sebesar 50,5% oleh variabel independen yaitu Game Online. Sedangkan 49,5% Kesiapan Belajar dipengaruhi oleh variabel-variabel lain di luar model penelitian yang digunakan pada penelitian ini.

Berdasarkan hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa Game Online berpengaruh positif dan signifikan terhadap kesiapan belajar peserta didik. Hasil ini dilakukan dengan hasil uji F dengan menggunakan bantuan SPSS versi 16. Diperoleh hasil 46,936 dijelaskan bahwa variabel Game Online memiliki nilai signifikan sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 yang berarti bahwa Game Online memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Kesiapan Belajar. Sebesar 50,5% hal ini dilakukan dengan menggunakan hasil uji koefisien determinasi yaitu Kesiapan Belajar dapat dipengaruhi sebesar 50,5% oleh variabel independen yaitu Game Online. Sedangkan 49,5% Kesiapan Belajar dipengaruhi oleh variabel lain.

## **KESIMPULAN**

Hasil dari penelitian “ Pengaruh Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Kesiapan Belajar Peserta Didik” yang dilakukan pada kelas V dan IV di SDS Bhakti Luhur dengan populasi sebanyak 48 siswa dan sampel yang digunakan sebanyak 22 siswa kelas V dan 26 siswa kelas VI, memiliki kesimpulan sebagai berikut:

1. Game Online berpengaruh positif dan signifikan terhadap kesiapan belajar peserta didik. Hasil ini dilakukan dengan hasil uji F dengan menggunakan bantuan SPSS versi 16. Diperoleh hasil 46,936 dijelaskan bahwa variabel Game Online memiliki nilai signifikan sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 yang berarti bahwa Game Online memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Kesiapan Belajar.
2. Pengaruh kecanduan bermain game online terhadap kesiapan belajar peserta didik. Sebesar 50,5% hal ini dilakukan dengan menggunakan hasil uji koefisien determinasi yaitu Kesiapan Belajar dapat dipengaruhi sebesar 50,5% oleh variabel

independen yaitu Game Online. Sedangkan 49,5% Kesiapan Belajar dipengaruhi oleh variabel lain.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- American Psychiatric Association. (2013). Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder Edition (DSM-V). Washington : American Psychiatric Publishing.*
- Anhar, R. 2014. Hubungan Kecanduan Game Online dengan Keterampilan Sosial Remaja di 4 Game Center Di Kecamatan Klojen Kota Malang. Skripsi. Fakultas Psikologi. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Darsono (2014:27). Belajar dan Pembelajaran. Semarang: IKIP Semarang Press
- Djaramah (2015:39), Psikologi Belajar. Jakarta: Rineka.
- Eryzal Novialdy. “ Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya”, Buletin Psikologi, 2019, Vol. 27 No
- Kuss, D.J. & Griffiths, M.D. (2013). Online Gaming Addiction in Children and Adolescents: A Review of Empirical Research. Journal of Behavioral Addictions, 1(1), pp. 1-20.*
- M. Dalyono, Psikologi Pendidikan, ( Rineka Cipta, 2014:48)
- Nanda Khakim Wardana Putra, “Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Xi Smk Pgri 4 Kediri Tahun Pelajaran 2016/2017,” Artikel Skripsi Universitas Nusantara PGRI Kediri 01, no. 07 (2017) ,h.1.
- Sholehuddin., & Rahmawati Kusuma Wardani (2021:12). Pengaruh Lingkungan Sekolah Dan Manajemen Kelas Terhadap Motivasi Belajar Siswa (Vol. 5, No.1).
- Soemanto, Wasty, Psikologi Pendidikan, (Jakarta : Rineka Cipta. 2014), h.191-192.