

Penggunaan *game online* terhadap prestasi akademik siswa

Kharisma Chairunnisa ✉, Universitas PGRI Madiun
Ibadullah Malawi, Universitas PGRI Madiun
Sri Budyartati, Universitas PGRI Madiun

✉ knsa9577@gmail.com

Abstract: *This study aims to understand how the time spent gaming interacts with students' academic outcomes. With the increasing popularity of games such as Mobile Legends. From a theoretical perspective, this study can contribute to the understanding of children's behavior in the context of technology use and its impact on their development. The type of research used in this study is a non-experimental curational quantitative method. Curational research is research that aims to find out if there is a relationship, and if there is how close the relationship is. This research design examines two variables (X) mobile legends online game which is the independent variable and variable (Y) student academic achievement which is the dependent variable. The independent variable is the variable that affects or causes the dependent variable to occur. While the dependent variable is the variable that is influenced by the existence of the independent variable. the significance value of the online game variable mobile legends and academic achievement is 0.710 which means 0.710 0.05 so it can be concluded that there is no significant influence between the online game variable mobile legends on the academic achievement variable. Based on the analysis test, it can be concluded that (H_0) is accepted and (H_1) is rejected, which means that there is no significant influence between the use of mobile legends online games on academic achievement.*

Keywords: *online gaming, mobile legends, academic achievement*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana interaksi antara waktu yang dihabiskan untuk bermain game dan hasil akademik siswa. Dengan meningkatnya popularitas game seperti Mobile Legends. Dari perspektif teoritis, penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada pemahaman tentang perilaku anak dalam konteks penggunaan teknologi dan dampaknya terhadap perkembangan mereka. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif korelasional non-eksperimental. Penelitian korelasional adalah penelitian yang bertujuan untuk mengetahui apakah ada hubungan, dan jika ada seberapa dekat hubungan tersebut. Desain penelitian ini menguji dua variabel (X) game online mobile legends yang merupakan variabel bebas dan variabel (Y) prestasi akademik siswa yang merupakan variabel terikat. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menyebabkan terjadinya variabel terikat. Sedangkan variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh adanya variabel bebas. nilai signifikansi dari variabel game online mobile legends dan prestasi akademik adalah sebesar 0.710 yang artinya 0.710 0.05 sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel game online mobile legends terhadap variabel prestasi akademik. Berdasarkan uji analisis tersebut maka dapat disimpulkan bahwa (H_0) diterima dan (H_1) ditolak yang artinya tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan game online mobile legends terhadap prestasi akademik. Hasil ini menunjukkan bahwa meskipun siswa terlibat dalam aktivitas bermain game online, khususnya Mobile Legends, hal tersebut belum mempengaruhi secara langsung pencapaian nilai akademik mereka.

Kata kunci: Game Online, Mobile Legends, Prestasi Akademik



PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah membawa dampak signifikan pada berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan dan hiburan. Salah satu fenomena yang muncul adalah meningkatnya popularitas game online, terutama di kalangan anak-anak dan remaja. Game online, khususnya Mobile Legends, telah menjadi salah satu pilihan hiburan yang dominan, mengalihkan perhatian banyak siswa dari aktivitas akademik. Data menunjukkan bahwa penggunaan game online di Indonesia semakin meluas. Menurut laporan dari APJII, pada tahun 2022, sekitar 80% anak-anak usia 6-12 tahun di Indonesia terlibat dalam aktivitas game online, dengan Mobile Legends menjadi salah satu game paling banyak dimainkan (APJII, 2022). Hal ini menunjukkan bahwa game online tidak hanya menjadi bentuk hiburan, tetapi juga bagian dari gaya hidup anak-anak di era digital. Tren game online, khususnya Mobile Legends, menunjukkan pertumbuhan yang signifikan. Game ini tidak hanya menawarkan hiburan tetapi juga menuntut keterampilan strategis, kerjasama tim, dan kemampuan berpikir cepat. Namun, fenomena ini juga menimbulkan pertanyaan mengenai dampaknya terhadap prestasi akademik siswa. Setiawan (2021) menemukan bahwa keterlibatan berlebihan dalam game online dapat mengganggu waktu belajar, menurunkan konsentrasi, dan berdampak negatif pada prestasi akademik.

Revolusi digital saat ini telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Salah satu fenomena yang muncul adalah meningkatnya penggunaan game di kalangan siswa, khususnya *game online mobile legends*. Meskipun permainan menawarkan banyak keuntungan dalam hal interaksi dan pengembangan keterampilan, penting bagi orang tua dan pendidik untuk memantau keseimbangan antara waktu bermain dan waktu belajar. Pendekatan yang bijak akan membantu memastikan bahwa pengalaman bermain tetap positif tanpa mengorbankan prestasi akademik siswa, kecanduan bermain game, termasuk Mobile Legends, dapat memengaruhi waktu belajar dan konsentrasi siswa dalam kegiatan akademik. Dalam konteks ini, penting untuk mengkaji secara mendalam pengaruh game online, khususnya Mobile Legends, terhadap prestasi akademik siswa sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi hubungan antara frekuensi bermain game dengan hasil belajar siswa (Setiawati, 2014).

Game online Mobile Legends juga memiliki dampak positif dan negatif yang signifikan, terutama bagi pemain yang merupakan siswa. Dampak positif game online mobile legends ini dapat meningkatkan keterampilan sosial, sebab pemain perlu bekerja sama dan berkomunikasi dengan anggota tim untuk mencapai tujuan bersama. Permainan ini juga melatih kemampuan berpikir strategis dan pengambilan keputusan yang cepat, yang dapat diterapkan dalam situasi kehidupan nyata. Bermain game juga dapat berfungsi sebagai pelepas stres, memberikan hiburan yang penting di tengah tekanan akademik. Adapun dampak negatif game online ini yaitu waktu yang dihabiskan untuk bermain Mobile Legends dapat mengganggu waktu belajar, berpotensi menurunkan prestasi akademik siswa. Ketergantungan pada game ini juga bisa muncul, mengakibatkan pengabaian terhadap aktivitas sosial dan pendidikan lainnya. Dan menyebabkan risiko kesehatan seperti kelelahan mata dan kurangnya aktivitas fisik dapat meningkat karena bermain dalam jangka waktu yang lama. Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan pendidik untuk mengawasi penggunaan game ini agar dampaknya tetap positif.

Kecanduan yang berlebihan dapat mempengaruhi prestasi akademik siswa. Kecanduan ini dapat menyebabkan siswa menjadi malas dalam belajar sehingga mempengaruhi nilai prestasi akademik siswa.

Prestasi akademik merupakan kemampuan siswa untuk memahami konsep akademik dan mencapai hasil belajar yang baik. Beberapa studi menunjukkan efek yang semakin banyak dari jumlah waktu yang dihabiskan siswa untuk bermain game online.

Waktu belajar yang mengalir ke dalam bermain game mengganggu konsentrasi dan akan berdampak negatif pada prestasi akademik. Siswa yang bermain lebih dari dua jam sehari cenderung tidak dapat berkonsentrasi dan kehilangan motivasi yang mendorong mereka untuk belajar. Akibatnya, prestasi akademik mereka juga akan terganggu. (Haidar & Antika, 2022).

Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana interaksi antara waktu yang dihabiskan untuk bermain game dan hasil akademik siswa. Dengan meningkatnya popularitas game seperti Mobile Legends. Dari perspektif teoritis, penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada pemahaman tentang perilaku anak dalam konteks penggunaan teknologi dan dampaknya terhadap perkembangan mereka.

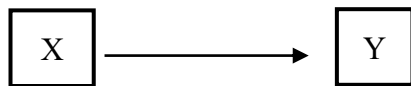
Penelitian menunjukkan bahwa bermain game online yang berlebihan, terutama Mobile Legends, dapat berdampak negatif terhadap prestasi dan motivasi akademik siswa. Penelitian telah menemukan korelasi negatif yang signifikan antara kecanduan game dan prestasi akademik pada siswa sekolah dasar dan sekolah menengah (Haidar & Antika, 2022). Kecanduan Mobile Legends dapat menyebabkan berkurangnya waktu belajar, pengabaian tanggung jawab akademis, dan berkurangnya interaksi sosial (Barseli & Sriwahyuningsih, 2023). Sesi bermain game yang berkepanjangan dapat memengaruhi kesejahteraan emosional siswa, memengaruhi emosi sensorik dan psikologis (Amran et al., 2020). Penelitian ini menekankan pentingnya keterlibatan orang tua dan guru dalam memantau dan membimbing kebiasaan bermain game siswa. Menerapkan layanan konseling kelompok, konseling teman sebaya, dan mengalokasikan lebih banyak waktu untuk interaksi orang tua-anak merupakan intervensi yang disarankan untuk mengurangi efek negatif dari kecanduan game dan meningkatkan kinerja akademik.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif korelasional non-eksperimental, seperti yang dikatakan Arikunto (2019). Penelitian korelasional adalah penelitian yang bertujuan untuk mengetahui apakah ada hubungan, dan jika ada seberapa dekat hubungan tersebut. Desain penelitian ini menguji dua variabel (X) game online mobile legends yang merupakan variabel bebas dan variabel (Y) prestasi akademik siswa yang merupakan variabel terikat. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menyebabkan terjadinya variabel terikat. Sedangkan variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh adanya variabel bebas.

Peneliti menggunakan Desain penelitian *ex post facto*. Pada penelitian ini peneliti memilih *kuesioner*, yakni untuk mengetahui hasil apakah ada pengaruh dari game online *mobile legends* terhadap prestasi akademik dengan menggunakan metode angket dan dokumentasi nilai raport

TABEL 1 *Design ex post facto*



Keterangan =

X = Game Online Mobile Legends

Y = Prestasi Akademik

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan angket (kuesioner) sebagai instrumen utama untuk mengumpulkan data. Angket disusun berdasarkan indikator yang relevan dengan variabel penelitian dan disebarkan kepada responden yang telah dipilih sesuai dengan kriteria yang ditetapkan. Penggunaan angket memungkinkan peneliti untuk memperoleh data kuantitatif secara efisien dan sistematis mengenai persepsi, sikap, atau perilaku responden terhadap topik yang diteliti.

HASIL PENELITIAN

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan regresi linear sederhana untuk mengetahui pengaruh variabel penggunaan game online mobile legends terhadap prestasi akademik. Analisis dilakukan dengan spss versi 22.

TABEL 4.5 model summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.062 ^a	.004	-.023	2.584

Berdasarkan tabel diatas nilai R square sebesar 0.004 menunjukkan bahwa kontribusi variabel game online mobile legends dalam menjelaskan variabel prestasi akademik adalah sebesar 0.45, sedangkan 99.6% sisanya dipengaruhi oleh variabel lain diluar penelitian ini. Nilai R sebesar 0.062% menunjukkan adanya hubungan yang sangat lemah antara kedua variabel.

TABEL 4.6 hasil uji anova

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Regression	.939	1	.939	.141	.710 ^b
Residual	246.958	37	6.675		
Total	247.897	38			

Berdasarkan tabel diatas, nilai F hitung sebesar 0.141 dan nilai signifikansi 0.710 ($p > 0.05$) menunjukkan bahwa model regresi tersebut tidak signifikan, sehingga tidak terdapat bukti bahwa variabel bebas berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat.

TABEL 4.7 Uji koefisien regresi linear sederhana

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	79.415	2.347		33.838	.000
Game online	.017	.045	.062	.375	.710

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi dari variabel game online mobile legends dan prestasi akademik adalah sebesar 0.710 yang artinya $0.710 > 0.05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel game online mobile legends terhadap variabel prestasi akademik. Berdasarkan uji analisis tersebut maka dapat disimpulkan bahwa (H_0) diterima dan (H_1) ditolak yang artinya tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *game online mobile legends* terhadap prestasi akademik.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil uji regresi linier sederhana, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,710 ($p > 0,05$), yang menunjukkan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara perilaku bermain game online *Mobile Legends* terhadap prestasi akademik siswa kelas V di SD Negeri 03 Klegen. Koefisien regresi sebesar 0,017 menunjukkan adanya hubungan positif, tetapi pengaruh tersebut sangat kecil dan tidak signifikan secara statistik. Oleh karena itu, hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_1) ditolak.

Hasil ini menunjukkan bahwa meskipun siswa terlibat dalam aktivitas bermain game online, khususnya *Mobile Legends*, hal tersebut belum mempengaruhi secara langsung pencapaian nilai akademik mereka. Temuan ini sejalan dengan teori *Self-Regulated Learning* yang dikemukakan oleh Zimmerman (2000). Teori tersebut menyatakan bahwa

siswa yang memiliki kemampuan dalam merencanakan, mengomunikasikan, dan memulai proses belajar secara mandiri cenderung mampu menjaga kinerja akademik, meskipun mereka juga melakukan aktivitas non-akademik. Dengan demikian, keterlibatan siswa dalam bermain game tidak selalu berujung pada penurunan prestasi, sebagaimana mereka mampu mengelola waktu dan strategi secara belajar efektif.

Temuan empiris memperkuat hasil penelitian ini. Studi oleh Irawan et al. (2023) menyatakan bahwa intensitas bermain *Mobile Legends* tidak berpengaruh signifikan terhadap indeks prestasi siswa, sedangkan Anggraini et al. (2022) menyimpulkan bahwa penggunaan game online tidak mempengaruhi motivasi dan semangat belajar siswa secara signifikan. Kedua penelitian ini mendukung kesimpulan bahwa pengaruh aktivitas permainan terhadap prestasi akademik bersifat situasional dan tidak bersifat mutlak.

Dari hasil pengujian tersebut nilai signifikansi sebesar 0.710 lebih besar dari batas signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis nol diterima dan hipotesis alternatif ditolak. Dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan game online mobile legends terhadap prestasi akademik siswa kelas V di SD Negeri 03 Klegen Kota Madiun. Artinya, penggunaan game online mobile legends dalam penelitian ini tidak memberikan kontribusi yang nyata terhadap prestasi akademik siswa. Meskipun terdapat hubungan positif, pengaruh tersebut sangat kecil dan tidak bermakna secara statistik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil uji regresi linier sederhana, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,710 ($p > 0,05$), yang menunjukkan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara perilaku bermain game online Mobile Legends terhadap prestasi akademik siswa kelas V di SD Negeri 03 Klegen. Koefisien regresi sebesar 0,017 menunjukkan adanya hubungan positif, tetapi pengaruh tersebut sangat kecil dan tidak signifikan secara statistik.

Temuan ini sejalan dengan teori Self-Regulated Learning yang dikemukakan oleh Zimmerman (2000). Dengan demikian, keterlibatan siswa dalam bermain game tidak selalu berujung pada penurunan prestasi, sebagaimana mereka mampu mengelola waktu dan strategi secara belajar efektif. (2023) menyatakan bahwa intensitas bermain Mobile Legends tidak berpengaruh signifikan terhadap indeks prestasi siswa, sedangkan Anggraeni dkk. Kedua penelitian ini mendukung kesimpulan bahwa pengaruh aktivitas permainan terhadap prestasi akademik bersifat situasional dan tidak bersifat mutlak. Secara umum, hasil penelitian ini menggambarkan bahwa pengaruh game online terhadap prestasi akademik bersifat kompleks dan dipengaruhi oleh kemampuan internal siswa serta faktor lingkungan

DAFTAR PUSTAKA

1. Purwanto, N. (2017). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
2. Ramdani, N. (2018). *Pengaruh game online terhadap minat belajar siswa kelas VI SDN Bawakaraeng 1 Kota Makassar*. Universitas Muhammadiyah Makassar.
3. Saleh, M. (2014). Pengaruh motivasi, faktor keluarga, lingkungan kampus dan aktif berorganisasi terhadap prestasi akademik. *Jurnal Phenomenon*, 4(2), 109-141.
4. Santrock, J. (2012). *Life-Span Development*. 14th: McGraw-Hill Higher Education.
5. Sari, D. K. (2015). *Hubungan Game Online Dengan Masalah Psikologi pada Remaja di RW 07 Kelurahan Sumur Batu, Kecamatan Kemayoran Jakarta Pusat*. Universitas Muhammadiyah Jakarta.
6. Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
7. Sukardi. (2018). *Metodologi Penelitian Pendidikan; Kompetensi dan Praktiknya*. Bumi Aksara.
8. Ulum, B. (2018). "Game 'Mobile Legends Bang Bang' Di Kalangan Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya Dalam Tinjauan 'One Dimensional Man' Herbert Marcuse." UIN Sunan

Ampel Surabaya.

9. Xi'an Shiyou Xuebao, X. S. (2023). *Journal of Xi'an Shiyou University, Natural Scienses Edition*.
10. Zimmerman, B. J. (2000). Attaining self-regulation: A social cognitive perspective. In *Handbook of self-regulation* (pp. 13–39). Elsevier.