

PENGARUH BERMAIN *GAMES ONLINE* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI DPIB SMKN 1 BUKITTINGGI

Mutiara Asti¹, Ari Syaiful Rahman Arifin²

¹Departemen Teknik Sipil, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang

²Departemen Teknik Sipil, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang

Email: arianto41@ft.unp.ac.id

Abstrak: Seiring dengan perkembangan teknologi digital, games online telah menjadi salah satu bentuk hiburan yang populer di kalangan remaja. Namun, pengaruhnya terhadap aspek akademik, khususnya hasil belajar, masih menjadi bahan kajian. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh bermain games online terhadap hasil belajar siswa di kelas XI DPIB SMKN 1 Bukittinggi. Jenis penelitian yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI DPIB SMKN 1 Bukittinggi yang terdiri dari dua kelas. Teknik pengambilan sampel menggunakan *Total Sampling* dengan jumlah sampel sebanyak 49 responden. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, uji homogenitas, uji linearitas, dan uji hipotesis yang berupa uji t (uji parsial) dan koefisien determinasi. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh nilai sig. untuk pengaruh game online (x) terhadap hasil belajar (y) adalah sebesar $0,008 < 0,05$ dan nilai t hitung $2,781 > t$ table $2,012$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima yang berarti terdapat pengaruh game online (x) terhadap hasil belajar (y). kemudian diketahui juga diketahui nilai *r square* sebesar $0,141$, yang berarti bahwa pengaruh variabel X terhadap variabel Y adalah sebesar $14,1\%$ dengan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak terdapat pada penelitian ini.

Kata Kunci : Pengaruh, *Games Online*, Hasil Belajar.

Abstract : *With the advancement of digital technology, online games have become a popular form of entertainment among adolescents. However, their impact on academic aspects, particularly learning outcomes, remains a subject of study. This research aims to evaluate the effect of playing online games on the learning outcomes of students in Class XI DPIB at SMKN 1 Bukittinggi. The study uses a descriptive method with a quantitative approach. The population consists of all students in Class XI DPIB at SMKN 1 Bukittinggi, which includes two classes. The sampling technique employed is total sampling, with a sample size of 49 respondents. Data analysis techniques include normality test, homogeneity test, linearity test, and hypothesis testing, which involves t-tests (partial tests) and the coefficient of determination. The results show a significance value (sig.) of 0.008 for the effect of online games (x) on learning outcomes (y), which is less than 0.05, and a t-value of 2.781, which exceeds the t-table value of 2.012. Therefore, it can be concluded that the alternative hypothesis (H_a) is accepted, indicating a significant effect of online games (x) on learning outcomes (y). Additionally, the r-squared value is 0.141, meaning that the effect of variable X on variable Y is 14.1%, with the remaining influence attributed to other variables not covered in this study.*

Keyword : *Influence, Online Games, Learning Outcomes.*

PENDAHULUAN

Di era digital yang terus berkembang pesat, teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam cara hiburan dan kegiatan sehari-hari, terutama di kalangan remaja. Salah satu fenomena yang paling mencolok adalah popularitas games online. Games online, yang memungkinkan pemain untuk berinteraksi dan berkompetisi dalam dunia virtual, telah menjadi salah satu bentuk hiburan yang dominan di kalangan siswa. Keberadaan dan penggunaan games online yang luas memunculkan pertanyaan penting mengenai dampaknya terhadap aspek lain dari kehidupan siswa, khususnya dalam konteks akademik.

Kemajuan teknologi pada perkembangan zaman ini merupakan sesuatu yang tidak dapat kita hindari dalam kehidupan, karena kemajuan teknologi berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Salah satu dari produk teknologi informasi yang sangat berpengaruh bagi siswa untuk mendapatkan informasi yaitu internet. Di dalam internet juga menyediakan banyak sekali hiburan yang ditawarkan, salah satunya seperti game online (Nisrinafatin, N., 2020:115-116).

Secara umum game terbagi pada dua jenis, yang pertama adalah game offline dan yang kedua adalah game online. Game offline adalah game yang bisa digunakan pada komputer atau smartphone tanpa harus terhubung ke internet. Sedangkan game online ini secara teknis terpusat pada suatu server. Sehingga untuk menjalankannya dibutuhkan akses ke server melalui jaringan internet. Adanya peningkatan penciptaan teknologi pada saat ini, semua pihak yang ada di dalam dunia pendidikan ini harus dapat mengimbangi dan mengikuti kemajuan teknologi yang ada. (Firdaus, M. B., Habibie, D. S., Suandi, F., Anam, M. K., & Lathifah, L., 2021:66).

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada Kelas XI DPIB SMKN 1 Bukittinggi, ditemukan beberapa masalah yang dihadapi siswa. Masalah utama meliputi: waktu bermain game online yang mengganggu waktu belajar, menurunnya konsentrasi belajar siswa akibat bermain game online, pengeluaran yang berlebihan untuk game. Selain itu, ditemukan juga hasil belajar siswa dalam mata pelajaran KJJ masih banyak yang berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Dari latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka diperlukan suatu

penelitian untuk mengkaji lebih dalam pengaruh bermain games online terhadap hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian deskriptif yaitu, penelitian yang dilakukan untuk mengetahui nilai variabel mandiri (independen), baik satu variabel atau lebih tanpa membuat perbandingan atau menghubungkan dengan variabel yang lain (Sugiyono 2012:13). Pendekatan kuantitatif dalam penelitian adalah metode yang berfokus pada pengumpulan dan analisis data numerik untuk menguji hipotesis dan menarik kesimpulan yang dapat digeneralisasikan. Pendekatan ini biasanya melibatkan penggunaan statistik untuk menganalisis data dan mencari hubungan atau pola yang signifikan (Arikunto, 2013:12).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI DPIB yang berjumlah 49 orang. Pada DPIB 1 berjumlah 26 orang dan DPIB 2 berjumlah 23 orang. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah menggunakan teknik nonprobability sampling dengan metode sampling total atau *total sampling*. Total sampling menurut Sugiyono (2019) adalah teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan populasi.

Instrumen penelitian pada penelitian ini menggunakan angket tertutup, dimana responden, yaitu siswa Kelas XI DPIB SMKN 1 Bukittinggi harus memilih salah satu jawaban yang telah disediakan oleh peneliti. Untuk mendapatkan informasi lebih lanjut yang terarah maka digunakan skala *Likert*.

Teknik Analisis Data yang dilakukan meliputi Analisa Data Deskriptif. Analisa Data Kuesioner yang terdiri dari Uji Normalitas, Uji Homogenitas, Uji Linearitas. Uji Hipotesis dilakukan dengan melakukan Uji t (Uji Parsial) dan Koefisien Determinasi (R^2)

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisa Data Deskriptif

Data diperoleh dari kuesioner siswa kelas XI DPIB di SMKN 1 Bukittinggi dengan jumlah responden 49 orang, dengan jumlah pernyataan seluruhnya adalah 30 item. Hasil analisis dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Variabel Penelitian

	N	Minimum	Maximum	Mean		Std. deviation
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. error	Statistic
Game Online	49	45	76	60.33	.938	6.585
Hasil Belajar	49	25	69	52.29	1.169	8.183
Valid N (listwise)	49					

Sumber: *Output SPSS versi 25*

Berdasarkan hasil olah data, pada variabel games online (X), dengan total pernyataan adalah 16 item dengan 1 indikator, lalu didapatkan nilai minimum yaitu 45 dan nilai maksimum adalah 76. Serta untuk standar deviasinya adalah 6,565 dengan total N atau responden adalah 49 orang. Selanjutnya, pada variabel hasil belajar (Y), dengan jumlah 14 item pernyataan dengan 1 indikator didapatkan nilai minimum yaitu 25, serta nilai maksimum adalah 69. Sedangkan untuk standar deviasi 8,183, dengan jumlah N atau responden adalah 49 orang.

2. Analisa Data Kuesioner

a. Uji Normalitas

Pengujian normalitas dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 25, output uji normalitas dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Uji Normalitas

		Unstandardized Residual
N		49
Normal Parameters	Mean	.0000000
	Std. Deviation	7.58249849
Most Extreme Differences	Absolute	.078
	Positive	.043
	Negative	-.078
Test Statistic		.078
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200

Sumber: *Output SPSS versi 25*

Berdasarkan hasil tabel didapatkan nilai signifikansi yaitu 0.200. Berdasarkan pengambilan keputusan nilai signifikansi yang lebih besar dari 0.05 (> 0.05), maka distribusi data dikatakan normal, dan sebaliknya. Maka disimpulkan bahwa nilai $0.200 > 0.05$ dan data tersebut berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 25, output uji homogenitas dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
go-hb	Based on Mean	1.738	1	96	.191
	Based on Median	1.691	1	96	.197
	Based on Median and with adjusted df	1.691	1	92.158	.197
	Based on trimmed mean	1.659	1	96	.201

Sumber: *Output SPSS versi 25*

Dasar pengambilan keputusan jika, signifikansi $> 0,05$, maka distribusi data homogen. Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka distribusi data tidak homogen. Maka disimpulkan bahwa nilai $0,191 > 0,05$ dan data tersebut berdistribusi data homogen.

c. Uji Linearitas

Pengujian linearitas dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 25, output uji linearitas dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Uji Linearitas

		Sum of squares	df	Mean squares	F	Sig.
Game online	(Combined)	1426.842	24	59.452	2.223	.028
	Linearity	292.406	1	292.406	20.932	.003
Hasil belajar	Deviation from Linearity	1134.437	23	49.323	1.844	.072
	Within groups	641.933	24	26.747		
	Total	2068.776	48			

Sumber: *Output SPSS versi 25*

Dasar pengambilan keputusannya, jika signifikansi *deviation from linearity* > 0.05 maka terdapat hubungan linier antara variabel bebas dan variabel terikat, dan sebaliknya. Pada hasil olah data didapatkan nilai signifikansi df yaitu $0.72 > 0.05$. Maka pada kasus ini dapat disimpulkan terdapatnya hubungan linear antara bermain games online terhadap hasil belajar siswa kelas XI DPIB SMKN 1 Bukittinggi.

3. Uji Hipotesis

a. Uji t (Uji Parsial)

Uji t dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 25, output uji t (uji parsial) dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Uji t (Uji Parsial)

Model		Unstandardized B	Coefficients Std. Error	Standardized Coefficients Beta	t	Sig.
1	Constant	24.017	10.222		2.349	.023
	Game online	.469	.168	.376	2.781	.008

Sumber: *Output SPSS* versi 25

Diketahui nilai sig. untuk pengaruh game online (x) terhadap hasil belajar (y) adalah sebesar $0,008 < 0,05$ dan nilai t hitung $2,781 > t$ table $2,012$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima yang berarti terdapat pengaruh game online (x) terhadap hasil belajar (y).

b. Koefisien Determinasi (R^2)

Uji koefisien determinasi dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 25, output uji koefisien determinasi dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 7. Uji Koefisien Determinasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.376	.141	.123	7.663

Sumber: *Output SPSS* versi 25

Berdasarkan output di atas diketahui nilai r square sebesar 0.141 yang berarti bahwa pengaruh variabel X terhadap variabel Y adalah sebesar 14.1% dengan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak terdapat pada penelitian ini.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh bermain games online terhadap hasil belajar siswa di Kelas XI DPIB SMKN 1 Bukittinggi. Data yang diolah menggunakan SPSS versi 25 menunjukkan nilai signifikansi (sig.) sebesar 0,008, yang lebih kecil dari 0,05, dan nilai t hitung sebesar 2,781, lebih besar dari t tabel 2,012, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari games online terhadap hasil belajar siswa. R-squared sebesar 0,141 menunjukkan bahwa pengaruh games online terhadap hasil belajar adalah sebesar 14,1%, sedangkan 85,9% dipengaruhi oleh faktor lain.

DAFTAR PUSTAKA

Nisrinafatin, N. (2020). "Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa". *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 135-142

Firdaus, M. B., Budiman, E., Anshori, M. F., Teknologi, J., & Mulawarman, U. (2020). "Evaluasi Skema Panduan Game Berbasis Motion Graphic Animation pada Esports Bergenre Multiplayer Online Battle Arena". *JURTI Univ. Mulawarman*, 4(1), 36.

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*

Arikunto, S. (2013). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

Jayusman, I., & Shavab, O. A. K. (2020). "Studi Deskriptif Kuantitatif tentang Aktivitas Belajar Mahasiswa dengan Menggunakan Media Pembelajaran Edmodo dalam Pembelajaran Sejarah". *Jurnal artefak*, 7(1).