



Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* dengan Tingkat Prestasi Belajar Anak Kelas 9 SMP Islam Yayasan Pendidikan Saadatuddarin Tahun 2024

Risma Novitasari¹, Inas Syabanasyah^{2*}, Solehudin³

^{1,2,3}Program Studi Keperawatan, Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Indonesia Maju, Jakarta, Indonesia

Email: ¹rismanovitasr13@gmail.com, ²syabana.inas@gmail.com,

³solehsolehudin412@gmail.com

Abstract

Addiction is a feeling of wanting something very much trying to find what is being sought. Addiction to playing online games is an action of someone wanting to continue playing online games to spend uncontrollable time. The level of student learning achievement is the learning outcome achieved by students after making learning efforts and learning achievements after being assessed. The impact that influences addiction to playing online games is a decrease in learning achievement. The purpose of this study was to determine the relationship between addiction to playing online games and the level of learning achievement of grade 9 students of SMP Islam Yayasan Pendidikan Saadatuddarain. This type of research uses a quantitative method with a correlational analytical research type and cross-sectional design, the analysis test uses the Spearman Rank Test. The sampling used in this study was 70 grade 9 students of SMP Islam Yayasan Pendidikan Saadatuddarain students who were taken using the Total Sampling technique. The results of this study showed that 65 respondents (92.9%) were addicted to playing online games. The level of low learning achievement was 64 respondents (91.4%). The Spearman Rank test shows that the p value = 0.001, the correlation of the Spearman rank test coefficient value has a strong relationship level with a value of -0.708. Based on these results, it can be concluded that there is a relationship between addiction to playing online games and the level of learning achievement of 9th grade students of SMP Islam Yayasan Pendidikan Saadatuddarain.

Keywords: *Addiction, Playing, Online Games, Achievement Level, Learning.*

Abstrak

Kecanduan atau *addication* adalah perasaan sangat menginginkan sesuatu berusaha mencari yang sedang dicari. Kecanduan bermain *game online* adalah tindakan seseorang ingin terus bermain *game online* untuk menghabiskan waktu yang tidak dapat dikendalikan. Tingkat prestasi belajar siswa merupakan hasil belajar yang dicapai oleh siswa setelah melakukan upaya pembelajaran dan pencapaian belajar setelah dilakukan penilaian. Dampak yang mempengaruhi kecanduan bermain *game online* adalah menurunnya prestasi belajar. Tujuan Penelitian ini untuk mengetahui adanya hubungan

Penulis Korespondensi:

Risma Novitasari | rismanovitasr13@gmail.com

kecanduan bermain *game online* dengan tingkat prestasi belajar anak kelas 9 SMP Islam Yayasan Pendidikan Saadatuddarain. Jenis penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian analitik korelasional dan desain *cross sectional*, uji analisa menggunakan *Uji Spearman Rank*. Pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah Siswa kelas 9 SMP Islam Yayasan Pendidikan Saadatuddarain sebanyak 70 siswa yang diambil menggunakan teknik *Total Sampling*. Hasil penelitian ini didapatkan bahwa Kecanduan bermain *game online* berat sebanyak 65 responden (92,9%). Tingkat prestasi belajar rendah sebanyak 64 responden (91,4%). Uji *Spearman Rank* menunjukkan bahwa nilai $p\text{ value} = 0,001$, korelasi uji *spearman rank* nilai koefisien mempunyai tingkat hubungan yang kuat dengan $\text{value} -0,708$. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan ada hubungan antara kecanduan bermain *game online* dengan tingkat prestasi belajar anak kelas 9 SMP Islam Yayasan Pendidikan Saadatuddarain.

Kata Kunci: Kecanduan, Bermain, *Game Online*, Tingkat Prestasi, Belajar.

PENDAHULUAN

Kemampuan yang dimiliki siswa setelah mendapatkan pengetahuan disebut pencapaian pembelajaran. Siswa dapat mengukur keberhasilan akademik mereka dalam tiga cara. Aspek pertama adalah aspek kognitif, yang mencakup aktivitas mental (otak) yang dievaluasi melalui pengetahuan, pemahaman, penerapan, dan evaluasi keterampilan. Aspek kedua adalah aspek emosional, yang mencakup sikap dan nilai serta karakteristik perilaku seperti emosi, minat, dan sikap serta nilai emosional. Aspek terakhir adalah aspek psikomotorik, yang mencakup kemampuan seseorang (Amaludin et al., 2023).

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2007 tentang Standar Penilaian Pendidikan, Kriteria Kelulusan Minimal (KKM) adalah standar ketuntasan belajar yang ditetapkan oleh sekolah. Pada tahun 2022, Kementerian Pendidikan mengatakan bahwa KKM akan menjadi tolok ukur untuk menentukan kualitas sekolah dan bagaimana siswa menilai materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru. Nilai KKM yang rendah menunjukkan kualitas sekolah yang buruk. Kriteria ketuntasan ideal adalah 100, dan target minimal nasional adalah 75. Pendidik, siswa, dan orang tua menyetujui KKM (Aini, 2020).

Hasil PISA (*Program for International Student Assessment*), laporan Voice of America (VOA) Indonesia, yang memprioritaskan matematika, membaca, dan sains, menempatkan Indonesia di peringkat ke-72 dari 81 negara anggota Organisasi Kerjasama Ekonomi pada tahun 2018, diikuti oleh 79 negara lainnya, dan di peringkat ke-67 pada tahun 2022 (Wahyudi, 2022).

Hasil Kemendikbud tahun 2019 menunjukkan tiga alasan mengapa hasil belajar siswa rendah: Banyak siswa gagal, harus mengulang, dan tidak dapat hadir. Studi PISA menemukan bahwa nilai siswa yang tidak hadir di kelas setiap hari atau selama jangka waktu tertentu cenderung lebih rendah. Prestasi belajar siswa pada penilaian PISA (*Program for International Student Assessment*) 2018, Singapura berada di peringkat ke – 2 dengan skor 549%, dan Tiongkok di peringkat ke – 1 dengan skor 590%, Australia berada di peringkat ke-15 dengan skor rata-rata 524%, sedangkan Indonesia berada di peringkat ke-72 dengan skor rata-rata 371% hingga 396% berdasarkan masalah buruknya prestasi belajar siswa, salah satunya bermain *game online* (Wulandari, 2022).

Data menunjukkan bahwa sekitar 14% remaja di ibu kota Jakarta kecanduan game online. Sebaliknya, tingkat kecanduan saat ini di Korea Selatan mencapai 12%, hampir setara dengan Korea Selatan. Tingkat kecanduan di Singapura mencapai 9,0%, Tiongkok 13,7%, dan Taiwan 15,1%. Tingkat kecanduan di Amerika Serikat adalah 1,5%, dan di Eropa 8,2% (Octavia et al., 2020).

Seseorang yang mengalami kecanduan *game online* akan menghabiskan waktu lebih dari 2jam perhari untuk bermain (Kusumawati et al., 2017). Di Indonesia, 54,1% remaja berusia 15-18 tahun kecanduan *game online*. 77,5% pria dan 22,5% wanita menghabiskan lebih dari 2 jam per hari untuk bermain *game online* (Gurusinga, 2020). *Game online* mengurangi aktivitas aktif yang seharusnya dilakukan sang anak usia sekolah. Jika bergantung di kegiatan bermain *game* membuat anak berdampak negative pada pembelajaran dan tingkat prestasi belajar. Hal ini akan mengurangi aktivitas belajar serta berinteraksi dengan sahabat sebaya (Adisty et al., 2021).

Kecanduan *game online* didasarkan pada penggunaan berbasis hiburan dan web. Aplikasi lingkungan *virtual multi*-pengguna yang berjalan pada jaringan elektronik dengan jangkauan jaringan yang luas, mulai dari permainan sederhana berbasis teks hingga permainan dengan desain grafis yang canggih (Bulatbaeva et al., 2023). *Game online* telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari siswa melalui popularitas komputer, *smartphone*, PSP (*Play Station Portable*), dan perangkat *game* lainnya (Sun et al., 2023).

Menurut survei 2020 Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), penggunaan internet di Indonesia mencapai 64,8% pada tahun 2018. Ini kemudian meningkat menjadi 73,7% pada tahun 2020, 77,01% pada tahun 2022, dan 78,19% pada tahun 2023. Berdasarkan gender, 50,7% laki-laki dan 49,1% perempuan. Penggunaan internet di Indonesia meningkat setiap tahun, dengan DKI Jakarta mencapai 8,3 juta pada 2018 dan meningkat menjadi 8,9 juta pada 2019 (APJII, 2020).

Studi sebelumnya berjudul "Hubungan antara adiksi *game online* dengan prestasi belajar siswa di MTs Al-Mudzakirin Desa Sadasari Kecamatan Argapura Kabupaten Majalengka Tahun 2022" menghasilkan hasil perhitungan dengan uji *chi square* dengan nilai p sebesar ($p < 0,05$), yang menunjukkan bahwa hipotesis nol ditolak (Irawan & Nuryawati, 2023).

Studi selanjutnya, yang berjudul "Hubungan Bermain *Game Online* Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas 4 Di MI Darussalam Jambangan Surabaya" juga terkait dengan penelitian ini. Menurut hasil perhitungan penelitian yang menggunakan Uji Spearman, ada hubungan antara bermain *game online* dan prestasi belajar siswa di kelas empat di MI Darussalam Jambangan Surabaya. Hasil menunjukkan bahwa HI diterima dengan nilai $p = 0,000$ (Halawa, 2018). Kecanduan, juga dikenal sebagai *addiction*, terjadi ketika seseorang sangat menginginkan sesuatu. Pada tahun 2002, Lemmens, Valkenburg, dan Peter meluncurkan skala ketergantungan *game* ini di Belgia. Kemudian, skala ketergantungan *game-21* (GAS-21) diubah menjadi tujuh kriteria: *Saliency, Tolerance, Mood modification, Relapse, Withdrawal, Conflict, Problems* (Fiscarina et al., 2020).

Studi Pendahuluan dilakukan di SMP Islam Yayasan Pendidikan Saadatuddarain pada tanggal 29 Juni 2024. Penulis melakukan wawancara dengan lima siswa dan pendidik di institusi tersebut. Salah satu guru mengatakan bahwa tidak ada penelitian yang dilakukan tentang prestasi belajar anak-anak di SMP Islam Yayasan Pendidikan Saadatuddarain atau kecanduan *game online*. Selain itu, guru menyatakan bahwa nilai rapor siswa tidak sesuai harapan dan memiliki nilai yang rendah pada matematika dan sains. Dia juga menyatakan bahwa nilai KKM untuk bahasa Indonesia, matematika, dan ipa mencapai angka 72. Hasil wawancara menunjukkan bahwa sebagian besar siswa terlalu terlibat dalam bermain *game online* sehingga mereka kadang-kadang lupa bahwa mereka harus menghadapi ujian sekolah besok dan bermain hingga larut malam. Selain itu, lebih dari 50% siswa mengklaim bermain *game online* hampir setiap hari. Selain itu, salah satu siswa kelas 9 bernama H mengatakan bahwa, pada akhir semester di kelas 8, ia mendapat nilai 85 dalam sains, 72 dalam bahasa Indonesia, dan 72 dalam matematika.

Dia mengatakan bahwa, karena dia hampir setiap hari bermain *game online*, nilainya jauh lebih rendah dari perkiraan. Selain itu, seorang siswa bernama C mengatakan bahwa di SMP Islam Yayasan Pendidikan Saadatuddarain, hampir 80% siswa memiliki kesempatan untuk mengambil bagian dalam kegiatan ekstrakurikuler yang diwajibkan oleh sekolah.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pada permasalahan yang akan diteliti yaitu "Hubungan kecanduan dengan prestasi belajar anak kelas 9 SMP Islam Yayasan Saadatuddarain".

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian analitik korelasional dengan rancangan *cross-sectional*. Metode penelitian ini adalah studi korelasi (*correlation study*) yaitu penelitian untuk mengetahui hubungan kedua variabel. Penelitian ini dirancang dengan menggunakan survei analitik *cross-sectional*, yang berarti pendekatan, observasi, atau pengumpulan data sekaligus. Bahwa data variabel independen dan dependen dikumpulkan secara bersamaan. Studi ini dilakukan di SMP Islam Yayasan Pendidikan Saadatuddarain dibulan November 2024. Populasi penelitian ini melibatkan siswa SMP Islam Yayasan Pendidikan Saadatuddarain di kelas 9 yang berjumlah 70 responden. Sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *total sampling* dimana seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel yang berjumlah 70 responden yang bersedia dijadikan sampel. Instrument penelitian ini menggunakan kuesioner sudah baku yaitu Game Addiction Scale (GAS) yang ditemukan oleh (Lemmens et al., 2009), kemudian melihat nilai rapot MID semester siswa kelas 9 di mata pelajaran Matematika, Ipa, dan Bahasa Indonesia yang dimana nilai tersebut ketika dibawah KKM 75 itu termasuk kriteria rendah, dan nilai KKM diatas 75 termasuk kriteria tinggi. Studi ini menggunakan analisis univariat dan bivariat menggunakan uji statistik *spearman rank* dimana data yang digunakan untuk mengetahui hubungan anatara dua variabel yang berupa ordinal dengan ordinal.

HASIL

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Demografi

No	Demografi Karakteristik	F	(%)
1	Jenis Kelamin		
	Laki-Laki	42	60%
	Perempuan	28	40%
2	Usia Anak Kelas 9		
	14 tahun	20	28,6%
	15 tahun	43	61,4%
	16 tahun	7	10,0%

Tabel 1. Menunjukkan bahwa dari 70 responden yang paling banyak adalah berjenis kelamin laki – laki berjumlah 42 responden (60%) dan lebih sedikit berjumlah perempuan 28 responden (40%). Usia anak 14 tahun sebanyak 20 responden (28,6%), usia anak paling banyak berusia 15 tahun sebanyak 43 responden (61,4%) dan paling sedikit berusia 16 tahun sebanyak 7 responden (10,0%).

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Kecanduan Bermain *Game Online* Anak kelas 9 SMP Islam Yayasan Pendidikan Saadatuddarain

Kecanduan Bermain <i>Game Online</i>	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Berat	65	92,9%
Ringan	5	7,1%
Total	70	100%

Tabel 2. menunjukkan bahwa dari 70 anak kelas 9 di SMP Islam Yayasan Pendidikan Saadatuddarain didapatkan hasil kecanduan bermain *game online* berat sebanyak 65 responden (92,9%) lebih banyak dan kecanduan bermain *game online* ringan sebanyak 5 responden (7,1%).

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Tingkat Prestasi Belajar Anak Kelas 9 SMP Islam Yayasan Pendidikan Saadatuddarain Tahun 2024

Tingkat prestasi belajar	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Tinggi	6	8,6%
Rendah	64	91,4%
Total	70	100%

Tabel 3. Menunjukkan bahwa dari 70 orang responden yang paling banyak adalah Sebagian besar tingkat prestasi belajar, rendah 64 responden (91,4%) lebih besar dari pada tinggi 6 responden (8,6%).

Tabel 4. Distribusi Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* Dengan Tingkat Prestasi Belajar Anak Kelas 9 SMP Islam Yayasan Pendidikan Saadatuddarain Tahun 2024

Kecanduan Bermain <i>Game Online</i>	Tingkat Prestasi Belajar				Total	P-Value
	Tinggi		Rendah			
	N	%	N	%		
Berat	2	3,1%	63	96,9%	65 100,0%	0,001
Ringan	4	80,0%	1	20,0%	5 100,0%	

Sumber: SPSS diolah 2024

Tabel 4. Menunjukkan bahwa dari 70 orang responden yang paling banyak mengalami mengalami kecanduan bermain *game online* berat dengan tingkat prestasi belajar rendah, yaitu sebanyak 63 orang (96,9%). Sementara, lebih sedikit responden yang mengalami kecanduan bermain *game online* ringan dengan tingkat prestasi belajar rendah berjumlah 4 orang (80,0%).

Kemudian, hasil statistik *Spearman rank* pada penelitian ini menunjukkan *P-Value* = (0,001) artinya Ada hubungan yang signifikan antara Kecanduan Bermain *Game Online* Dengan Tingkat Prestasi Belajar Anak Kelas 9 SMP Islam Yayasan Pendidikan Saadatuddarain Tahun 2024. Makna korelasi uji spearman rank untuk nilai koefisien korelasi mempunyai tingkat hubungan yang kuat dengan *value* -0,708 dan arah hubungan kedua variabel yaitu berlawanan arah (negatif) karena semakin tinggi kecanduan bermain *game online*, maka semakin rendah tingkat prestasi belajar.

PEMBAHASAN

Karakteristik Demografi Responden

Dari 70 responden, berdasarkan jenis kelamin mayoritas adalah laki-laki lebih tinggi, yaitu sebanyak 42 orang (60%). Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Adisty et al., 2021) mayoritas laki-laki memilih bermain *game online* karena tingkat kesulitan yang berbeda yang ada dalam permainan yang dapat dimainkan bersama teman-temannya, sedangkan perempuan lebih suka fitur yang lebih sederhana untuk dimainkan.

Dari 70 responden, berdasarkan usia mayoritas adalah usia 15 tahun lebih tinggi, yaitu sebanyak 43 orang (61,4%). Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Gurusinga, 2020) Mayoritas orang yang bermain *game online* adalah remaja berusia lima belas hingga lima belas tahun. Di Indonesia, 54,1% remaja berusia lima belas hingga lima belas tahun termasuk 77,5% anak laki-laki dan 22,5% anak perempuan menghabiskan dua hingga sepuluh jam seminggu untuk bermain *game* yang menantang. Menurut teori Lemmens, remaja umumnya lebih sering bermain *game online* dibanding orang dewasa dan mereka akan lebih rentan terhadap kecanduan bermain *game online* mayoritas pemainnya adalah remaja (Ramadhani & Ntifara, 2020).

Kecanduan Bermain *Game Online* Anak Kelas 9 SMP Islam Yayasan Pendidikan Saadatuddarain.

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel 2 dapat disimpulkan bahwa dari 70 responden, menunjukkan partisipasi responden kecanduan bermain *game online* berat lebih banyak 65 orang (92,9%) dibandingkan kecanduan bermain *game online* ringan 5 orang (7,1%) dalam penelitian ini.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Rahman, 2018) menemukan bahwa mayoritas orang yang menjawab kecanduan bermain *game online* (54,5%). Selanjutnya penelitian ini yang sama dengan penelitian yang dilakukan (Ikbil et al., 2021) menemukan bahwa sebagian besar orang sangat kecanduan bermain *game online* (46,2). Menurut teori Young, kecanduan bermain *game online* secara berlebihan dapat menyebabkan oleh *addictive disorder*, sudah banyak sekali *game online* yang disukai dan dapat dikunjungi sehingga bisa menunjukkan kecanduan yang besar terhadap pemainnya (Amaludin et al., 2023).

Peneliti berpendapat bahwa banyak siswa yang kecanduan bermain *game online* sehingga berdampak buruk bagi mereka, bahkan mengganggu proses belajar mereka, menyebabkan prestasi belajar mereka menurun. Selain itu, fitur permainan pemain yang ditawarkan oleh *game* tersebut membuat siswa lebih senang bermain *game online* dengan teman sekolah mereka.

Tingkat Prestasi Belajar Anak Kelas 9 SMP Islam Yayasan Pendidikan Saadatuddarain.

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel 3 dapat disimpulkan bahwa dari 70 responden, Hasil ini menunjukkan bahwa partisipasi tingkat prestasi belajar rendah lebih banyak 64 orang (91,4%) dibandingkan tingkat prestasi belajar tinggi 6 orang (8,6%) dalam penelitian ini.

Hasil penelitian ini konsisten dengan penelitian Faridah BD tentang kecanduan game online dan korelasi antara kecanduan tersebut dan prestasi akademik. Hanya satu orang (1,6%) dari mereka yang menjawab menunjukkan keberhasilan belajar yang lebih tinggi, dan 62 orang (98,4%) menunjukkan keberhasilan belajar yang lebih rendah. Faktor internal dan eksternal dapat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa (Faridah et al., 2020). Menurut teori Larry D, Rosen game online dapat memberikan manfaat dalam meningkatkan keterampilan dan dampak negatifnya dapat menyebabkan kecanduan game online secara berlebihan, gangguan perhatian dan penurunan prestasi belajar (Gurusinga, 2020).

Peneliti berpendapat dengan teori dua komponen internal dan eksternal yang mempengaruhi hasil belajar yang buruk. Faktor internal termasuk minat dan keinginan siswa terhadap pelajaran, dan faktor eksternal termasuk dorongan teman untuk bermain game online, yang membuat bermain lebih menyenangkan daripada belajar. Jika siswa SMP Islam di Yayasan Pendidikan Saadatuddarain bermain game online selama waktu yang lama, hasil belajar mereka dapat terpengaruh.

Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* dengan Tingkat Prestasi Belajar Anak Kelas 9 SMP Islam Yayasan Pendidikan Saadatuddarain Tahun 2024

Menurut hasil penelitian, tabel 4 hubungan kecanduan bermain *game online* dengan tingkat prestasi belajar anak kelas 9 SMP Islam yayasan Pendidikan Saadatuddarain menggunakan uji Spearman Rank didapatkan *p-value* 0,001 sehingga bisa disimpulkan bahwa $p < 0,05$ dapat dikatakan H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya ada hubungan yang signifikan antara kecanduan bermain *game online* dengan tingkat prestasi belajar anak kelas 9 SMP Islam Yayasan Pendidikan Saadatuddarain. Makna korelasi uji *spearman rank* untuk nilai koefisien korelasi mempunyai tingkat hubungan yang kuat dengan *value* -0,708 dan arah hubungan kedua variabel yaitu berlawanan arah (negatif) karena semakin tinggi kecanduan bermain *game online*, maka semakin rendah tingkat prestasi belajar.

Penelitian ini sejalan dengan beberapa penelitian (Dananjaya et al., 2022) yang berjudul "Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* Pada Smartphone Terhadap Prestasi akademik Siswa Kelas 12 Sma 1 Gerung Tahun 2019" menemukan hubungan yang signifikan antara prestasi akademik dan kecanduan bermain game online dengan smartphone, dengan nilai $P=0,000$. Berikutnya penelitian (Marlina et al., 2018) dengan penelitian berjudul "Hubungan Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Matematika Anak Usia Sekolah Kelas V Di Sekolah Dasar Saraswati Denpasar", hasilnya menunjukkan $p = 0,000$.

Menurut teori Nicholas car, keberhasilan akademik bergantung pada keberhasilan belajar. Siswa harus disadarkan agar kecanduan game online tidak berkembang dan berdampak negatif pada kehidupan mereka di masa mendatang. Efektivitas ini bergantung pada keinginan individu untuk bermain game online. Kecanduan game online terjadi ketika seseorang memiliki keinginan kuat untuk terus bermain game online (Faridah et al., 2020).

Peneliti berpendapat bahwa Kecanduan bermain game online menurunkan prestasi, Jika siswa terus bermain game online, itu akan berdampak buruk pada pembelajaran mereka. Selain itu, karena fokus siswa beralih ke permainan game online yang belum mereka selesaikan, konsentrasi belajar mereka akan terganggu jika guru tidak sepenuhnya memahami materi yang diajarkan. Jika siswa terlalu terlibat dalam bermain *game online*, prestasi mereka akan menurun.

Hasil penelitian dan uraian di atas menunjukkan bahwa ada korelasi antara kecanduan bermain game online dan prestasi belajar anak-anak kelas 9 di SMP Islam Yayasan Pendidikan Saadatuddarain pada tahun 2024. Artinya, semakin tinggi kecanduan bermain game online, semakin buruk prestasi belajar anak-anak tersebut. Selain itu, bermain game online dapat berdampak pada tingkat prestasi belajar anak-anak tersebut, dan kecenderungan untuk terus mengembangkan kecanduan bermain game online cenderung meningkat.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dari penelitian yang penulis lakukan yaitu hubungan kecanduan bermain game online dengan tingkat prestasi belajar anak kelas 9 SMP Islam yyaaysan Pendidikan Saadatuddarain Tahun 2024, didapatkan bahwa anak kelas 9 di SMP Islam Yayasan Pendidikan Saadatuddarain mengalami kecanduan bermain *game online* berat sebanyak 65 responden (92.9%). Dan mayoritas tingkat prestasi belajar rendah sebanyak 64 responden (91,4%). Dari analisa uji *Spearman Rank* didapatkan nilai $p\text{-value} = 0,001$ yang artinya Ada hubungan yang signifikan antara kecanduan bermain *game online* dengan tingkat prestasi belajar anak kelas 9 SMP Islam Yayasan Pendidikan Saadatuddarain. Kemudian, untuk korelasi koefisien mempunyai tingkat hubungan yang kuat dengan *value* $-0,708$ dan arah hubungan kedua variabel yaitu berlawanan arah (negatif) dapat diartikan, semakin tinggi kecanduan bermain *game online* maka semakin rendah tingkat prestasi belajar. Peneliti selanjutnya dengan memaksimalkan alat ukur yang akan digunakan untuk mengukur variabel. Selain itu, saran untuk peneliti selanjutnya diharapkan dengan pendekatan yang lebih *spesifik*, memanfaatkan desain studi yang lebih kuat seperti *longitudinal* atau *eksperimen*, serta dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang hubungan kecanduan bermain *game online* dengan prestasi belajar anak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih yang sebesar-besarnya kepada pihak sekolah SMP Islam Yayasan Pendidikan Saadatuddarain yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk dapat melakukan penelitian tentang kecanduan bermain *game online* dengan tingkat prestasi belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Adistyia, L. I., Yuliawan, D., Lusianti, S., Prima, R., Putra, & Becti, R. A. (2021). Hubungan kecanduan game online dan prestasi akademik dengan aktivitas fisik. *JSKK (Jurnal Sains Keolahragaan Dan Kesehatan)*, 6, 151–163.
- Aini, R. (2020). Pelatihan Menetapkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru UPTD SD Negeri Tlokoh 2 Kecamatan Kokop Kabupaten Bangkalan Pada Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Pendidikan & Pembelajaran*, 6(1), 74–82.
- APJII. (2020). Laporan survei internet apjii 2019 – 2020. *Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2020*, 1–146. <https://apjii.or.id/survei>
- Bulatbaeva, K., Mukhamedkhanova, A., Toibazarova, N., Maigeldiyeva, S., Nurkasymova, S., & Rezuanova, G. (2023). Analysis of the relationships between school children's technology addiction and school achievement. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology*, 11(5), 1219–1237. <https://doi.org/10.46328/ijemst.3622>

- Dananjaya, S. A., Adiwibawa, D. N., & Wanadiatri, H. (2022). Hubungan kecanduan bermain game online pada smartphone terhadap prestasi akademik siswa kelas 12 sma 1 gerung tahun 2019. *Nusantara Hasana Journal*, 2(4), 187–195.
- Faridah, B., Yuliva, & Oknalia, V. (2020). Kecanduan game online dengan prestasi belajar. *Jik Jurnal Ilmu Kesehatan*, 4(2), 136. <https://doi.org/10.33757/jik.v4i2.302>
- Fiscarina, C., Soetikno, N., & Idulfilastri, R. M. (2020). Internet Gaming Disorder. *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, Dan Seni*, 4(2), 504–515. <https://doi.org/https://doi.org/10.24912/jmishumsen.v4i2.9484>
- Gurusinga, M. F. (2020). Hubungan kecanduan game online dengan pola tidur pada remaja usia 16 - 18 tahun di sma negeri 1 deli tua kecamatan deli tua kabupaten deli serdang tahun 2019. *Jurnal Penelitian Keperawatan Medik*, 2(2), 1–8. <https://doi.org/10.36656/jpkm.v2i2.194>
- Halawa, A. (2018). Hubungan bermain game online dengan prestasi belajar siswa kelas 4 di mi darussalam jambangan surabaya. *Jurnal Keperawatan*, 7(1). <https://doi.org/10.47560/kep.v7i1.113>
- Ikbal, I., Wikanengsih, W., & Septian, M. R. (2021). Tingkat Kecanduan Game Online Peserta Didik kelas Xma Plus Al Mujammil Garut. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 4(1), 56. <https://doi.org/10.22460/fokus.v4i1.6138>
- Irawan, A. T., & Nuryawati, L. S. (2023). Hubungan kecanduan game online dengan prestasi belajar siswa di mts al-mudzakirin desa sadasari kecamatan argapura kabupaten majalengka tahun 2022. *Jurnal Kesehatan*, 9(9), 92–100.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). *Development and validation of a game addiction scale for adolescents*. *March*. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>
- Marlina, M., Ni, P., Ni, M. A. M., & Kadek, U. C. (2018). *Hubungan bermain game online dengan prestasi belajar matematika anak usia sekolah kelas V di sekolah dasar saraswati Denpasar. 2011*.
- Octavia, G. J., Surilena, S., & Gustiawan, E. (2020). Hubungan adiksi online game dengan motivasi belajar pada siswa sekolah menengah pertama di jakarta utara. *Damianus: Journal of Medicine*, 19(2), 113–117. <https://doi.org/10.25170/djm.v19i2.1243>
- Rahman, A. Z. (2018). Gambaran tingkat kecanduan remaja dengan game online di universitas muhammadiyah kalimantan timur. *Jurnal Keperawatan*. <https://dspace.umkt.ac.id/bitstream/handle/463.2017/814/naskah publikasi achmad zaini rahman.pdf?sequence=1&isAllowed=y%0Ahttps://dspace.umkt.ac.id>
- Ramadhani, & Ntifara, S. (2020). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Tingkat Stress Pada Siswa SMA. *Journal Psikologi*, 9(1), 12–16.
- Sun, R. Q., Sun, G. F., & Ye, J. H. (2023). The effects of online game addiction on reduced academic achievement motivation among chinese college students: the mediating role of learning engagement. *Frontiers in Psychology*, 14(July), 1–12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1185353>

- Wahyudi, L. (2022). Mengukur kualitas pendidikan di indonesia. *Ma'arif Jurnal of Education Madrasah Innovation and Aswaja Studies (MJEMIAS)*, 1(1), 18–22. <https://jurnal.maarifnumalang.id/> (diunduh 10 Februari 2022)
- Wulandari, A. S. (2022). Literature review: pendekatan berdiferensiasi solusi pembelajaran dalam keberagaman. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 12(3), 682–689. <https://doi.org/10.37630/jpm.v12i3.620>