

35**PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI BELAJAR REMAJA
KOMPLEK KORPRI KABUPATEN KUBURAYA (STUDI KASUS: MOBILE
LEGENDS)**

Witriana Endah Pangesti, Rizky Ade Safitri, Qudziah Nur Azizah
Universitas Bina Sarana Informatika
(Naskah diterima: 1 September 2019, disetujui: 28 Oktober 2019)

Abstract

Current technological developments especially those related to smart computer technology are growing rapidly. Until the cellphone was originally used to meet communication needs only, now mobile phones can be used to do many things, such as used to find any information that is in the world very easily, playing online games anywhere and so on. Mobile Legend game is very popular not only by teenage boys, but there are also many teenage girls who like to play online games. According to Fendy, now the "Mobile Legends application: I have downloaded 35 million times and there are 8 million daily active users in Indonesia". The Korpri complex of Kubu Raya West Kalimantan is an object chosen by the writer to be an object of research that focuses on young men and women aged 12 to 24 years. This research was conducted using simple linear regression method and the data was processed using SPSS version 24 software. The results of this study note that a significant value of 0.686 is greater than > 0.05 probability, so it can be concluded that there is no influence of playing mobile legends (X) towards youth learning achievement (Y).

Keywords: *Technological Development, Mobile Legends Game, Simple Linear Regression*

Abstrak

Perkembangan teknologi saat ini khususnya yang berhubungan dengan teknologi komputer pintar begitu berkembang pesat. Hingga yang semula ponsel digunakan untuk memenuhi kebutuhan komunikasi saja, kini ponsel bisa digunakan untuk melakukan banyak hal, seperti digunakan untuk mencari informasi apa pun yang ada di belahan dunia dengan sangat mudah, bermain game online dimana saja dan lain sebagainya. Game Mobile Legend sangat diminati bukan saja oleh remaja laki-laki saja kini remaja perempuan pun sudah banyak yang gemar bermain game online tersebut. Menurut fendy saat ini “ aplikasi Mobile Legends : bang bang sudah di unduh sebanyak 35 juta kali dan ada 8 juta pengguna aktif harian di Indonesia”. Komplek korpri Kubu Raya Kalimantan Barat merupakan objek yang di pilih penulis untuk menjadi objek penelitian yang berfokus pada remaja putra dan putri yang berusia 12 sampai 24 tahun. Penelitian ini di lakukan dengan menggunakan metode regresi linier sederhana dan data diolah menggunakan *software* SPSS versi 24. Hasil dari penelitian ini diketahui bahwa nilai signifikan sebesar 0,686 lebih besar dari $>$ probabilitas 0,05, sehingga dapat disimpulkan tidak ada pengaruh bermain game mobile legends (X) terhadap prestasi belajar remaja (Y).

Kata kunci: Perkembangan Teknologi, Game Mobile Legends, Regresi Linier Sederhana.

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini khususnya yang berhubungan dengan teknologi komputer pintar begitu berkembang pesat. Hingga yang semula ponsel digunakan untuk memenuhi kebutuhan komunikasi saja, kini ponsel bisa digunakan untuk melakukan banyak hal, seperti digunakan untuk mencari informasi apa pun yang ada di belahan dunia dengan sangat mudah, bermain game online dimana saja dan lain sebagainya. Ponsel berbasis komputer ini lalu dinamakan ponsel pintar atau lebih populer disebut *smartphone*. Adanya *smartphone* yang hadir di tengah-tengah kehidupan masyarakat menjadikan hal tersebut tidak bisa dipisahkan dalam aktivitas sehari-hari.

Prestasi belajar tidak bisa kita pisahkan dengan anak usia remaja. Prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, yang menyenangkan hati, yang memperoleh dengan jalan keuletan kerja, baik secara individu maupun kelompok dalam bidang tertentu. Dalam Kamus Bahasa Indonesia yang dinamakan Prestasi adalah hasil yang telah dicapai, dilakukan, dikerjakan dan sebagainya. Sedangkan pendapat lain Prestasi Belajar adalah hasil yang dicapai atau ditunjukkan oleh peserta didik sebagai

hasil belajarnya yang diperoleh melalui pengalaman dan latihan. Hal ini biasanya berupa angka-angka, huruf, serta tindakan yang dicapai masing-masing peserta didik dalam waktu tertentu.

Komplek korpri Kubu Raya Kalimantan Barat merupakan objek yang di pilih penulis untuk menjadi objek penelitian yang berfokus pada remaja putra dan putri yang berusia 12 sampai 25 tahun yang mana berdasarkan kategori umur menurut Depkes RI (2009).

II. KAJIAN TEORI

A. *Gadget*

Gadget merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan (Hidayat and Junianto, 2017).

Salah satu faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan gadget antara lain adalah (Mariskhana, 2017) :

- 1) Menambah pengetahuan Dengan menggunakan gadget yang berteknologi canggih, anak-anak dengan mudah dan cepat mendapatkan informasi mengenai tugas sekolah.
- 2) Melatih kreativitas anak Kemajuan teknologi telah menciptakan beragam permainan yang kreatif dan menantang. Banyak anak

yang termasuk ADHD (attention deficit hyperactivity disorder) dimana ini merupakan gangguan perkembangan dalam peningkatan aktivitas motorik anak-anak diuntungkan oleh permainan yang memiliki daya kreativitas tinggi terdapat di gadget.

- 3) Mengganggu konsentrasi belajar Gadget memiliki fitur-fitur yang canggih seperti kamera, video, games, dll. Fitur-fitur tersebut dapat mengganggu proses pembelajaran disekolah ketika proses belajar berlangsung. Misalnya, ketika guru menerangkan pelajaran, siswa bermain gadget dibelakang atau menggunakan untuk hal yang tidak baik diluar dari pengawasan orang tua diluar lingkungan rumah.
- 4) Mempengaruhi perilaku anak Kemajuan teknologi berpotensi membuat anak cepat puas dengan pengetahuan yang diperolehnya sehingga menganggap apa yang didapatnya dari internet atau teknologi adalah pengetahuan terlengkap dan final.

B. Game Online

Menurut Jasson (2009:2) "Game adalah suatu system atau program dimana satu atau lebih pemain mengambil keputusan melalui kendali pada obyek di dalam game untuk suatu tujuan tertentu" dalam jurnal (Saputra and Rafiqin, 2017). Berikut ini akan dijelaskan

kan macam-macam jenis game tersebut dalam jurnal (Saputra and Rafiqin, 2017):

1) Quiz Game

Quiz Game adalah bentuk permainan atau pikiran di mana pemain (sebagai individu atau dalam tim) berusaha untuk menjawab pertanyaan dengan benar.

2) Puzzle Game

Game jenis ini memberikan tantangan pada pemainnya dengan cara menjatuhkan sesuatu dari sisi sebelah atas kebawah. Semakin lama akan semakin cepat dan semakin banyak objek yang jatuh. Contoh game *Tetris*, *Magic Inlay*, *Roket Mania* dan *Chip Challenge*.

3) Shooting Game

Shooting game adalah game aksi tembak-menembak merupakan tema utamanya, karena tujuan dalam game jenis ini hanya untuk membunuh lawan ataupun musuh dengan senjata yang telah disediakan.

4) Adventure Game (Petualangan)

Adventure menggabungkan unsur-unsur jenis komponen antara *game action* dan *game adventure*, biasanya menampilkan rintangan yang berjangka panjang yang harus diatasi menggunakan alat atau item sebagai alat bantu dalam mengatasi

rintangan, serta rintangan yang lebih kecil yang hampir terus-menerus ada.

5) *Slide Scrolling Game*

Pada jenis *game* ini karakter dapat bergerak ke samping diikuti dengan gerakan *background*. Contoh *game* tipe 2D seperti Super Mario, *Metal Slug*, dan sebagainya.

6) *Fighting Game*

Game ini biasanya mempunyai ciri pertarungan satu lawan satu antara dua karakter, salah satu dari karakter di kendalikan oleh *computer*.

7) *Sport Game*

Merupakan jenis *game* yang memiliki unsur olahraga di dalamnya. Banyak sekali olahraga di dunia nyata yang dimasukkan ke dalam *game*, sehingga tidak hanya dapat berolahraga seperti biasa, namun juga dapat dilakukan dengan dalam *video game*.

8) *Racing Game*

Game jenis ini memberikan permainan lomba kecepatan dari kendaraan yang dimainkan oleh pemain. Contoh *game* *Driver*, *Test Drive*, dan *Ridge Racer*.

C. Prestasi Belajar

Prestasi belajar merupakan hal yang tak dapat dipisahkan dengan kegiatan belajar.

Karena kegiatan tersebut merupakan proses sedangkan, prestasi belajar merupakan hasil dari proses belajar tersebut (Dyanti, Safiah and Elly, 2017).

Prestasi belajar dapat dirumuskan, sebagai berikut (Komunikasi, Correlation and Belajar, 2015) :

- 1) Prestasi belajar siswa adalah hasil belajar yang dicapai siswa ketika mengikuti dan mengerjakan tugas dan kegiatan pembelajaran di sekolah.
- 2) Prestasi belajar siswa tersebut terutama dinilai dari aspek kognitifnya karena bersangkutan dengan kemampuan siswa dalam pengetahuan dan ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesa dan evaluasi.
- 3) Prestasi belajar siswa ditunjukkan melalui nilai dari hasil ulangan-ulangan atau ujian yang ditempuhnya.

Menurut (Jenab and Hudaya, 2015) Faktor yang mempengaruhi prestasi belajar seorang anak adalah sebagai berikut:

A. Faktor Internal

- 1) Faktor jasmaniah (fisiologis) baik yang bersifat bawaan atau yang diperoleh. Misalnya penglihatan dan pendengaran.
- 2) Faktor Psikologis baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh. Seperti

kecerdasan, bakat, sikap, kebiasaan, dan minat

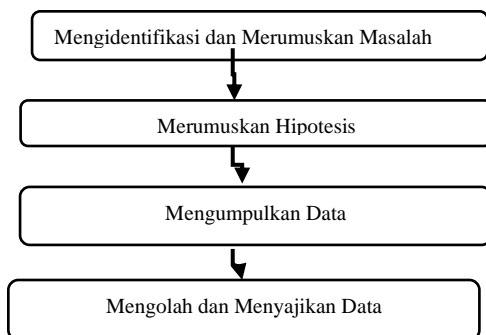
- 3) Faktor kematangan fisik atau Psikis. Artinya seseorang telah dikatakan matang apabila dia telah dewasa dimana seluruh anggota fisiknya telah berkembang dengan baik.

B. Faktor Eksternal

- 1) Faktor sosial yang terdiri dari lingkungan keluarga, lingkungan Sekolah, lingkungan Masyarakat, dan lingkungan kelompok
- 2) Faktor budaya seperti adat istiadat dan ilmu pengetahuan
- 3) Faktor lingkungan fisik seperti fasilitas rumah dan fasilitas belajar
- 4) Faktor lingkungan spiritual atau keamanan.

III. METODE PENELITIAN

Tahapan penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu langkah-langkah yang dilaksanakan, pada hal-hal yang berhubungan dengan penelitian, adalah sebagai berikut:



Gambar 1 Tahapan Penelitian

Pada penelitian ini, pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kuesioner (angket) kepada responden, responden pada penelitian ini adalah remaja yang kisaran umur 12 – 25 tahun pada warga komplek. jumlah pertanyaan yang dituangkan dalam kuesioner sebanyak 14 pertanyaan, terdiri dari 3 pertanyaan tentang game mobile legends (variabel X) dan 11 pertanyaan mengenai prestasi belajar (variabel Y).

Penyebaran angket dilakukan selama 5 hari. Jumlah kuesioner yang dibagikan melalui google.form dan jumlah yang masuk sebanyak 110. Tetapi yang diolah sebanyak 107 karena terdapat beberapa kriteria yang tidak valid.

IV. HASIL PENELITIAN

A. Uji Validitas dan Reabilitas

Tabel 1 Uji Reliability Statistics Variabel X (Game online)

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,730	,730	3

Sumber: Data Diolah(2018)

Berdasarkan uji reliability di atas diketahui berjumlah 0,73 dan menurut Agung Bhuno dalam (Nafidah, 2015) suatu variabel dikatakan reliabel ketika *cronbach's Alpha Based on standardized* lebih besar dari 0,6. Dengan pernyataan berikut didapatkan uji reliability 0,73 dan lebih besar dari 0,6 dan

disimpulkan bahwa indikator dalam kuesioner x dinyatakan Reliabel.

Tabel 2 Uji Reliability Statistics Variabel Y (Perstasi belajar)

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,801	,800	13

Sumber: Data Diolah(2019)

Berdasarkan uji reliability di atas diketahui berjumlah 0,80 dan menurut Agung Bhuno dalam (Nafidah, 2015) suatu variabel di katakan reliabel ketika *cronbansh's Alpha Based on standardized* lebih besar dari 0,6. Dengan pernyataan berikut di dapatkan uji reliability 0,80 dan lebih besari dari 0,6 dan disimpulkan bahwa indikator dalam kuesioner y dinyatakan Reliabel.

B. Hasil Penelitian

1) Uji Validitas

Tabel 3 Uji Variabel X (Game online)

Variabel	Nilai R hitung	Nilai R tabel	Nilai Signifikan	Keputusan
Qx1	0,855	0,195	000	Valid
Qx2	0,756	0,195	000	Valid
Qx5	0,807	0,195	000	Valid

Sumber: Data Diolah(2018)

Tabel 4 Uji Variabel Y (Prestasi Belajar)

Variabel	Nilai R hitung	Nilai R tabel	Nilai Signifikan	Keputusan
Qy3	0,636	0,195	000	Valid
Qy4	0,552	0,195	000	Valid
Qy6	0,765	0,195	000	Valid
Qy7	0,586	0,195	000	Valid
Qy8	0,693	0,195	000	Valid
Qy9	0,719	0,195	000	Valid
Qy10	0,614	0,195	000	Valid
Qy11	0,661	0,195	000	Valid
Qy12	0,663	0,195	086	Valid
Qy13	0,229	0,195	018	Valid
Qy14	0,632	0,195	000	Valid

Sumber: Data Diolah(2019)

Berdasarkan data dari kedua tabel diatas dikatakan variabel x (game mobile legend / game online) dan variabel y (prestasi belajar) dalam uji validitasi kuesioner yang penulis sebar pada responden dinyatakan valid keseluruhannya dikarenakan Nilai Rhitung lebih besar dari Nilai Rtabel dan Nilai Signifikansi lebih kecil dari nilai Rhitung.

Tabel 5 Coefficients

Coefficients ^a					
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t
		B	Std. Error	Beta	
1	(Constant)	30,012	2,774		10,818
	game mobile legend	-,125	,308	-,040	-,405

a. Dependent Variable: prestasi belajar

Sumber: Data Diolah(2019)

Output data diatas merupakan bagian (coefficients) dan diketahui nilai Constant (a) sebesar 30,012 yang berarti bahwa jika

prestasi belajar tidak ada pengaruh dengan game mobile legend(X). Maka, nilai konsisten pretasi belajar remaja (Y) adalah sebesar

30,012, sedangkan angka koefisien regresi game mobile legend nilainya sebesar -0,125, angka ini mengandung arti bahwa setiap penambahan 1% tingkat bermain game mobile legend (X) maka Prestasi Belajar Remaja (Y) akan meningkat -0,125. Sehingga persamaan regresinya dapat ditulis sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

Dimana :

Y = Prestasi Belajar

X = Game Mobile Legend

Dari output didapatkan model persamaan regresi sebagai berikut :

$$Y = 30,012 + (-0,125)X$$

Koefisien-koefisien persamaan regresi linier sederhana diatas dapat diartikan koefisien regresi untuk konstan sebesar 30,012 menunjukkan bahwa jika variabel prestasi belajar bernilai nol atau tetap akan meningkatkan minat game onile sebesar 30%. Sedangkan variabel game mobile legend sebesar -0,125 menunjukkan bahwa variabel game mobile legend meningkat 1 satuan maka akan mengurangi prestasi belajar sebesar 12,3%.

2) Uji Hipotesis (Uji t dan Uji f)

Berdasarkan tabel 5 diatas untuk menghitung Uji F diketahui nilai Signifikansi (Sig.) sebesar 0,686 lebih besar dari > probabilitas 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0

di terima dan H_a ditolak, yang berarti bahwa “tidak ada pengaruh bermain game mobile legends (X) terhadap prestasi belajar remaja (Y).

Sedangkan untuk hasil Uji t diketahui nilai t hitung sebesar -0,405, dilihat dari tabel 5 diatas. Karena nilai t hitung sudah ditemukan, maka langkah selanjutnya kita akan mencari nilai t tabel. Adapun rumus dalam mencari t tabel adalah sebagai berikut:

$$T \text{ tabel} = (a/2 ; n-k-1)$$

$$T \text{ tabel} = (0,05/2 ; 107-1-1)$$

$$T \text{ tabel} = (0,025 ; 105)$$

Nilai 0,025 ; 105 dalam distribusi nilai t tabel diketahui sebesar 1,985. Karena nilai t hitung sebesar -0,405 lebih kecil dari < 1,985, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 di terima dan H_a di tolak, yang berarti bahwa “Tidak Ada Pengaruh Bermain Mobile Legends terhadap prestasi belajar remaja di komplek korpri “.

V. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis mengenai pengaruh variabel game mobile legends terhadap prestasi akademik remaja komplek korpri dengan menggunakan regresi linear sederhana, maka di peroleh kesimpulan Dapat disimpulkan dari pengolahan data nilai

Signifikansi (Sig.) dan nilai distribusi berarti bahwa “tidak ada pengaruh bermain game mobile legends (X) terhadap prestasi belajar akademik remaja (Y) pada komplek korpri.

<https://scholar.google.co.id/citations?user=Tn2LRKMAAAAJ&hl=id&oi=ao>.

Supriatin, E. 2014. ‘Kejadian Dismenorea Pada Siswi Smp X Bandung’, (1), pp. 57–61.

Mariskhana, K. 2017. ‘Pengaruh Televisi dan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Anak’, XV(2).

Prianto. 2014. ‘Analisis Pengaruh Pendekatan Personal Tenaga Penjual, Kualitas Produk, dan Harga Terhadap Kepuasan Pelanggan’, *Jurnal Pilar Nusa Mandiri*, Vol. X, No(2), pp. 143–148.

DAFTAR PUSTAKA

Ariyanti and Nurmallasari. 2015. ‘Pengaruh Kualitas Layanan Terhadap Kepuasan Nasabah Menggunakan Metode Regresi Linier Studi Kasus PT. Bank Central Asia Tbk Cabang Kalimalang’, *Pilar Nusa Mandiri*, XI(2), pp. 112–125.

Dyanti, C. R., Safiah, I. and Elly, R. 2017. ‘Pengaruh Game Playstation Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sd Negeri 69 Banda Aceh Cut Rosi Dyanti, Intan Safiah, Rosma Elly.’, 2, pp. 139–149.

Hidayat, A. R. and Junianto, E. 2017. ‘Pengaruh Gadget Terhadap Prestasi Siswa SMK Yayasan Islam Tasikmalaya Dengan Metode TAM | Hidayat | Jurnal Informatika’, *Jurnal Informatika*, 4(2), pp. 163–173. Available at: <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/ji/article/view/2096>.

Jenab and Hudaya, A. 2015. ‘Adiktif Game Online’, 2(1).

Komunikasi, P., Correlation, S. R. and Belajar, P. .2015. ‘Latar Belakang Masalah Game online’, pp. 1–10.

Saputra, D. and Rafiqin, A. 2017. ‘Pembuatan Aplikasi Game Kuis “ Pontianak Punye ”Berbasis Android’, *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, Vol. V(No. 2), pp. 71–85. Available at: