



Pengaruh Adiksi Permainan Daring terhadap Disiplin Belajar Siswa Kelas V SDN 002 Samarinda Utara Tahun Pembelajaran 2019/2020

Bekti Widodo¹⁾

Ratna Khairunnisa²⁾

^{1) 2)}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda
bektiwid@gmail.com

Abstract

The purpose of this study is to find out the effect of effect of online game addiction on the learning discipline of fifth grade students of SDN 002 North Samarinda in Academic Year 2019/2020. This research was conducted at SDN 002 North Samarinda in September 2019. The sampling technique in this study was Saturated Sampling. The subjects in this study were students of class V SDN 002 North Samarinda. This study used questionnaire and documentation as data collection techniques. Data analysis techniques used inferential statistical analysis using the IBM SPSS 20. The normality test results concluded that the residual value was normally distributed by obtaining a significance value = $0.317 > \text{significance level} = 0.05$. Homogeneity test results concluded that the distribution of data is homogeneous, with a significance value = $0.819 > \text{significance level} = 0.05$. Mean test result was $F_{\text{count}} = 23.889 > F_{\text{table}} = 3.99$, so, it can be concluded that there is an influence of online game addiction on students' learning discipline. The amount of influence is determined by the coefficient of determination $r^2 = 0.274$ or by 27.4%.

Keywords: Addiction, Online Games, Learning Discipline

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh adiksi permainan daring terhadap disiplin belajar siswa kelas V SDN 002 Samarinda Utara Tahun Pembelajaran 2019/2020. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 002 Samarinda Utara pada bulan September 2019. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *Sampling* Jenuh. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN 002 Samarinda Utara. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data angket dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis statistik inferensial menggunakan program IBM SPSS 20. Hasil uji normalitas menyimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal dengan memperoleh nilai signifikansi = $0,317 > \text{taraf signifikansi} = 0,05$. Hasil uji homogenitas menyimpulkan bahwa distribusi data adalah homogen, dengan nilai signifikansi = $0,819 > \text{taraf signifikansi} = 0,05$. Hasil uji keberartian diperoleh $F_{\text{hitung}} = 23,889 > F_{\text{hitung}} = 3,99$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh adiksi permainan daring terhadap disiplin belajar siswa. Besar pengaruhnya ditentukan oleh koefisien determinasi $r^2 = 0,274$ atau sebesar 27,4%.

Kata Kunci : Adiksi, Permainan Daring, Disiplin belajar

Article Info

Naskah Diterima :
2019-10-25

Naskah Direvisi:
2019-12-28

Naskah
Disetujui:
2020-03-18

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UU. No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional).

Tercapai atau tidaknya tujuan pendidikan dipengaruhi oleh banyak faktor, misalnya sarana dan prasarana di sekolah, kemampuan guru dan tenaga pengajar, lingkungan tempat tinggal siswa, dan faktor-faktor lainnya. Dari semua faktor tersebut memiliki dampak yang berbeda-beda di setiap daerah, mengingat Indonesia adalah negara yang luas dengan kondisi geografis yang berbeda-beda.

Kementerian pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia selaku pihak yang berwenang dalam menangani pendidikan di Indonesia, telah banyak menciptakan banyak sekali inovasi di bidang pendidikan. Inovasi-inovasi ini dibuat agar tujuan pendidikan dapat tercapai dan meratanya kemampuan siswa di Indonesia. Demi mewujudkan tersebut, pendidikan di buat dengan mengikuti perkembangan zaman.

Perkembangan teknologi telah membuat perubahan zaman begitu cepat, dan hal itu sangat mempengaruhi pendidikan di Indonesia, terutama para siswanya. Hasil dari perkembangan zaman yang sangat mempengaruhi siswa salah satunya adalah adanya permainan daring. Permainan yang dimainkan melalui koneksi internet adalah permainan daring (Freeman, 2008: 495). Permainan daring dapat dimainkan di *smartphone*, *tablet*, *laptop* atau komputer yang terhubung dengan jaringan internet atau *inter connected network*.

Permainan daring dan *game online* memiliki arti yang sama. *Game online* adalah *game* yang berbasis elektronik dan visual (Rini, 2011: 2). *Game online* merupakan permainan yang dimainkan secara online via internet (Young, 2009: 85). *Game online* adalah permainan yang dimainkan melalui koneksi internet (Freeman, 2008: 95). *Game online*

adalah permainan (*games*) yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh satu jaringan (Adams & Rollings, 2007: 178), umumnya jaringan yang digunakan adalah internet.

Tujuan bermain permainan daring dilihat secara natural dan format pembentukan permainan daring dapat menjadi tempat pelarian dari dunia nyata yang menyediakan kesenangan dalam memainkannya sehingga dapat menyebabkan kecanduan, (Shwausch & Chung, 2005: 178). Bermain permainan daring bagi orang dewasa sebagai hiburan karena beban pekerjaan, sedangkan bagi anak-anak dan remaja bermain permainan daring untuk bersenang-senang dan mengisi waktu luang.

Pada saat ini permainan daring tidak hanya bisa dimainkan di *Personal computer (PC)*, tetapi juga sudah bisa dimainkan di *Smartphone*. Bermain permainan daring menjadi semakin populer karena sudah banyak pilihan permainan-permainan berkualitas yang tersedia di *smartphone*. Banyaknya pilihan permainan daring yang tersedia di *smartphone* membuat semakin banyak orang untuk memainkannya.

Permainan daring memiliki dampak positif dan negatif, seperti yang di muat pada artikel dengan judul “Dampak positif dan negatif permainan game online dikalangan pelajar” oleh Rahmat pada tahun 2015. Dalam artikel tersebut terdapat 12 dampak positif dan 8 dampak negatif dari permainan daring.

Dampak negatif dari permainan daring bisa sangat besar dan banyak bagi penggunaanya yang sudah teradiksi atau kecanduan. Kecanduan adalah ketergantungan yang menetap dan kompulsi pada suatu perilaku atau zat. Kecanduan permainan daring ditandai oleh sejauh mana seseorang bermain permainan daring secara berlebihan yang dapat berpengaruh negatif bagi pemain permainan daring tersebut (Weinstein, 2010: 50).

Dampak negatif yang ditimbulkan dari permainan daring ialah Dampak psikologis dapat berupa kurang sosialisasi dengan teman-teman sekolah, kurang peka terhadap lingkungan sekitar, lupa kewajiban belajar dan mengerjakan pekerjaan rumah, sulit berkonsentrasi pada pelajaran sekolah dan

stress jika kalah bermain permainan daring (Hardanti, 2013: 168). Permainan daring juga memiliki dampak negative yaitu sering bolos agar bisa bermain permainan daring, prestasi akademik yang rendah, penggunaan uang jajan yang tidak tepat sebagaimana mestinya, jarang berolahraga dalam setiap minggu dan boros jika mempunyai uang (Suryanto, 2015: 9).

Dampak positif yang ditimbulkan dari permainan daring yaitu meningkatkan keterampilan berpikir abstrak, pemecahan masalah dan logika, koordinasi mata tangan dan kemampuan visual spasial, mengajar anak-anak, mengelola hipotesis, kerja tim dan kerjasama ketika bermain dengan orang lain, dan keterampilan simulasi dunia nyata (Hardanti, 2013: 167).

Permainan daring memiliki beberapa dampak positif yaitu dapat menghilangkan stress akibat rutinitas sekolah, nilai mata pelajaran komputer paling menonjol di sekolah, cepat menyelesaikan soal permasalahan dalam pelajaran, mudah mencari topik pembicaraan serta memiliki rasa ingin saling membantu yang tinggi terhadap sesama teman dan mudah berkenalan dengan teman baru yang memiliki hobi yang sama (Suryanto, 2015: 6).

Melakukan kegiatan baik bermain permainan secara daring akan pula menimbulkan adiksi. Adiksi adalah perilaku ketergantungan baik secara fisik maupun psikologis dalam suatu aktifitas (Mark, 2004: 168). Adiksi didefinisikan sebagai suatu perilaku tidak sehat atau merugikan diri sendiri yang berlangsung terus menerus yang sulit diakhiri individu bersangkutan (Yee, 2002: 168). Adiksi terdiri dari *physical addiction*, yaitu kecanduan yang berhubungan dengan alkohol atau kokain, dan *non-physical addiction*, yaitu kecanduan yang tidak melibatkan alkohol maupun kokain, dengan demikian dapat dikatakan kecanduan *game online* termasuk dalam *non-physical addiction*.

Adiksi permainan daring adalah perilaku seseorang yang ingin terus bermain permainan daring dan menghabiskan banyak waktu serta dimungkinkan individu yang bersangkutan tidak mampu mengontrol atau mengendalikannya (Freeman, 2008: 8). Permainan daring sering kali menimbulkan

sebuah perilaku tidak sehat atau merugikan diri sendiri yang berlangsung terus-menerus yang sulit diakhiri individu bersangkutan disebut dengan adiksi (Yee, 2002: 167). Kecanduan permainan daring ditandai oleh sejauh mana seseorang bermain permainan daring secara berlebihan yang dapat berpengaruh negatif bagi pemain tersebut (Weinstein, 2010: 50).

Lemmens (2009: 51) mengemukakan ada tujuh kriteria kecanduan seseorang dalam permainan daring yakni hanya ingin bermain permainan daring terus-menerus (*saliency*), semakin banyak waktu yang digunakan untuk bermain permainan daring (*tolerance*), untuk melarikan diri dari masalah (*mood modification*), ingin bermain permainan daring kembali setelah lama tidak bermain (*relapse*), merasa buruk ketika tidak dapat bermain permainan daring (*withdrawal*), bertengkar dengan orang lain (*conflict*), dan tidak melaksanakan kewajibannya (*problems*).

Kegiatan permainan daring tentunya jangan sampai mengganggu kedisiplinan kegiatan belajar siswa.

Disiplin belajar ialah pengendalian diri seseorang terhadap bentuk-bentuk aturan, baik tertulis maupun tidak tertulis yang telah ditetapkan oleh seseorang yang bersangkutan maupun berasal dari luar serta bentuk kesadaran akan tugas dan tanggung jawabnya sebagai pelajar, baik disiplin di rumah maupun di sekolah dengan tidak melakukan sesuatu yang dapat merugikan tujuan dari proses belajarnya (Saputro, 2012: 81).

Kepatuhan dari semua siswa untuk melaksanakan kewajiban belajar secara sadar sehingga diperoleh perubahan pada dirinya, baik itu berupa pengetahuan, perbuatan maupun sikap baik itu belajar di rumah maupun belajar di sekolah merupakan disiplin belajar (Sumantri, 2010: 122).

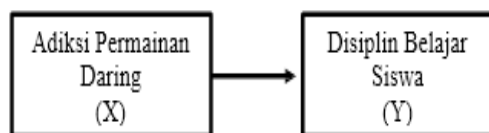
Berdasarkan latar belakang di atas, terdapat keterkaitan antara adiksi permainan daring terhadap disiplin belajar siswa. Keterkaitan antara adiksi permainan daring terhadap disiplin belajar siswa sangatlah jelas. Setelah mengamati hal tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti masalah pengaruh adiksi permainan daring terhadap disiplin belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dimana dengan desain Penelitian ini adalah penelitian *ex post facto* Gay (Emzir, 2015: 119) penelitian *ex post facto* adalah penelitian dimana peneliti berusaha menentukan penyebab atau alasan, untuk keberadaan perbedaan dalam perilaku atau status dalam kelompok individu. Sedangkan menurut Kerslinger (Emzir, 2015: 119) menyatakan dalam penelitiannya *ex post facto* adalah penyelidikan empiris yang sistematis dimana ilmuwan tidak mengendalikan variabel bebas secara langsung karena eksistensi dari variabel tersebut pada dasarnya tidak dapat dimanipulasi.

Rancangan penelitian dibuat untuk melihat pengaruh antara variabel- variabel bebas pada penelitian ini, yaitu sebagai berikut.



Gambar 1. Desain anatara variabel bebas dan variabel terikat

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 002 Samarinda Utara yang terletak di Jalan Purwodadi RT.11 kelurahan Lempake yang dilaksanakan pada bulan September 2019

Populasi dan Sampel

Populasi untuk penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 002 Samarinda Utara. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan sampling jenuh. *Sampling* jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2018: 85). Sehingga sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD N 002 Samarinda Utara.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dan dokumentasi. Angket yang digunakan yakni adiksi permainan daring dimana indikator yang digunakan berdasarkan Lemmens (2009:51) yakni *Salience*, *Tolerance*, *Mood Modification*, *Relapse*, *Withdrawal*, dan

Problems. Serta disiplin belajar indikator yang digunakan disiplin waktu dan disiplin perbuatan berdasarkan (Moenir, 2010: 96).

Sebelum angket digunakan dalam penelitian, angket di ujicobakan di SD N 011 Samarinda Utara kelas V yang berjumlah 55 siswa, diperoleh 20 butir pernyataan yang valid untuk adiksi permainan daring dan 20 butir pernyataan yang valid untuk disiplin belajar. Pengujian validitas angket dengan menggunakan korelasi *product moment*. Selanjutnya melakukan uji reliabilitas untuk mengetahui tingkat konsistensi alat ukur yang digunakan. Pada uji coba angket adiksi permainan daring bahwa diperoleh nilai cronbach alpha yakni 0,656 berarti reliabilitas moderat dan angket disiplin belajar diperoleh nilai cronbach alpha sebesar 0,839 yang berarti reliabilitas kuat.

Teknik Analisis Data

Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini uji prasyarat dan uji hipotesis. Uji prasyarat yakni uji normalitas dengan menggunakan uji normalitas *kolmogorov smirnov* dan uji homogenitas dengan uji *Levene*. Pengujian hipotesis yang digunakan menggunakan uji regresi linear sederhana.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mencari pengaruh adiksi permainan daring terhadap disiplin belajar siswa. Berdasarkan hasil penghitungan uji normalitas menggunakan program IBM SPSS 20 diperoleh nilai signifikansi = 0,317. Ternyata nilai signifikansi sebesar 0,317 > taraf signifikansi sebesar 0,05, dari hasil tersebut diketahui bahwa sebaran data berdistribusi normal. Kemudian dilakukan penghitungan uji homogenitas menggunakan program IBM SPSS 20 diperoleh nilai signifikansi = 0,819. Ternyata nilai signifikansi sebesar 0,819 > taraf signifikansi sebesar 0,05, berdasarkan perhitungan tersebut diketahui bahwa distribusi data adalah homogen.

Selanjutnya adalah mencari persamaan regresi antara adiksi permainan daring dengan disiplin belajar siswa menggunakan penghitungan manual dan program IBM SPSS 20. Hasil analisis persamaan garis regresi antara adiksi.

Permainan daring terhadap disiplin belajar siswa diperoleh hasil yang sama menggunakan kedua metode tersebut yaitu, $\hat{Y} = 41,784 + 0,411X$. Berdasarkan analisis regresi linier sederhana menunjukkan bahwa adiksi permainan daring (X) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap disiplin belajar siswa (Y).

Kemudian dilakukan penghitungan uji keberartian menggunakan program IBM SPSS 20 diperoleh F_{hitung} sebesar 23,889. Setelah nilai F_{hitung} diperoleh, selanjutnya mencari F_{tabel} dengan $\alpha = 5\%$, $v_1 = 1$ dan $v_2 = n-2 = 65 - 2 = 63$ diperoleh $F_{tabel} = 3,99$. Sehingga F_{hitung} sebesar 23,889 > F_{tabel} sebesar 3,99, maka terdapat pengaruh adiksi permainan daring terhadap disiplin belajar siswa. Kemudian dilakukan penghitungan uji linearitas menggunakan program IBM SPSS 20. Berdasarkan hasil perhitungan untuk uji linearitas diperoleh nilai F_{hitung} sebesar 0,950 dan F_{tabel} sebesar 2,36. Karena $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka terdapat hubungan yang linier antara Adiksi Permainan Daring dengan Disiplin Belajar Siswa. Selanjutnya dilakukan penghitungan nilai korelasi/hubungan antara adiksi permainan daring dengan disiplin belajar siswa menggunakan metode hitung manual dan menggunakan program IBM SPSS 20. Diperoleh hasil yang sama menggunakan kedua metode hitung tersebut yaitu sebesar 0,524.

Setelah diperoleh nilai korelasi/hubungan, dilakukan uji koefisien korelasi. Uji koefisien korelasi juga dilakukan menggunakan metode hitung manual dan menggunakan program IBM SPSS 20 dengan hasil yang sama. Diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 4,888. Kemudian mencari t_{tabel} dengan $\alpha = 5\%$, $dk =$ permainan daring terhadap disiplin belajar siswa diperoleh hasil yang sama menggunakan kedua metode tersebut yaitu, $\hat{Y} = 41,784 + 0,411X$. Berdasarkan analisis regresi linier sederhana menunjukkan bahwa adiksi permainan daring (X) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap disiplin belajar siswa (Y).

Kemudian dilakukan penghitungan uji keberartian menggunakan program IBM SPSS 20 diperoleh F_{hitung} sebesar 23,889. Setelah nilai F_{hitung} diperoleh, selanjutnya mencari F_{tabel} dengan $\alpha = 5\%$, $v_1 = 1$ dan $v_2 = n-2 = 65 - 2 = 63$ diperoleh $F_{tabel} = 3,99$. Sehingga F_{hitung} sebesar 23,889 > F_{tabel} sebesar 3,99, maka terdapat pengaruh adiksi permainan daring terhadap disiplin belajar

siswa. Kemudian dilakukan penghitungan uji linearitas menggunakan program IBM SPSS 20.

Berdasarkan hasil perhitungan untuk uji linearitas diperoleh nilai F_{hitung} sebesar 0,950 dan F_{tabel} sebesar 2,36. Karena $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka terdapat hubungan yang linear antara Adiksi Permainan Daring dengan Disiplin Belajar Siswa. Selanjutnya dilakukan penghitungan nilai korelasi/hubungan antara adiksi permainan daring dengan disiplin belajar siswa menggunakan metode hitung manual dan menggunakan program IBM SPSS 20. Diperoleh hasil yang sama menggunakan kedua metode hitung tersebut yaitu sebesar 0,524. Setelah diperoleh nilai korelasi/hubungan, dilakukan uji koefisien korelasi. Uji koefisien korelasi juga dilakukan menggunakan metode hitung manual dan menggunakan program IBM SPSS 20 dengan hasil yang sama. Diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 4,888. Kemudian mencari t_{tabel} dengan $\alpha = 5\%$, $dk = 65 - 2 = 63$, sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak. Ini berarti koefisien korelasi antara variabel (X) dan (Y) signifikan. Sedangkan, hasil perhitungan koefisien determinasi diperoleh sebesar 0,274. Besar pengaruhnya ditentukan oleh koefisien determinasi $r^2 = 0,274$ atau sebesar 27,4%.

Berdasarkan perhitungan di atas antara pengaruh adiksi permainan daring terhadap disiplin belajar siswa kelas V SDN 002 Samarinda Utara tahun pembelajaran 2019/2020, hasil uji keberartian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh adiksi permainan daring terhadap disiplin belajar siswa. Sedangkan dari hasil uji linearitas diketahui bahwa terdapat hubungan yang linier antara adiksi permainan daring terhadap disiplin belajar siswa dan dari hasil uji koefisien korelasi diketahui bahwa koefisien korelasi antara adiksi permainan daring dan disiplin belajar yaitu signifikan. Besar pengaruhnya ditentukan koefisien determinasi $r^2 = 0,275$ atau sebesar 27,5%.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis mengenai pengaruh adiksi permainan daring terhadap disiplin belajar siswa kelas V SDN 002

samarinda utara tahun pembelajaran 2019/2020. Sesuai dengan rumusan masalah, maka dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh adiksi permainan daring terhadap disiplin belajar siswa kelas V SDN 002 Samainda Utara Tahun Pembelajaran 2019/2020. Adanya pengaruh adiksi permainan daring terhadap disiplin belajar siswa dapat diketahui dari hasil *Fhitung* sebesar 23,889 dengan perbandingan 5% sebesar 3,99. Besar pengaruhnya ditentukan oleh koefisien determinasi $r^2 = 0,274$ atau sebesar 27,4%.

DAFTAR PUSTAKA

- Emzir. (2015). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Freeman, C. B. (2008). Internet Gaming Addiction. *The Journal for Nurse Practitioners*. American College of Nurse Practitioners.
- Hardanti, H. A, dkk. (2013). Faktor-faktor yang Melatar belakang Perilaku Adiksi Bermain Game Online pada Anak Usia Sekolah. *Jurnal Keperawatan*, 1 (3).
- Lemmens, J. S, dkk. (2009). Development and Validation of A Game Addiction Scale for Adolescents. *The Amsterdam School of Communications Research*, 12 (2).
- Mark, D. G. (2004). Demographic Factors and Playing Variables in Online Computer Gaming. *Cyber Psychology*, 7 (4): 479-487.
- Rini, A. (2011). *Menanggulangi Kecanduan Game On-Line Pada Anak*. Kalarta: Pustaka Mina.
- Hardanti, H. A, dkk. (2013). Faktor-faktor yang Melatarbelakangi Perilaku Adiksi Bermain Game Online pada Anak Usia Sekolah. *Jurnal Keperawatan*, Volume 1, No.3: 166–175.
- Saputro, S. T., dkk. (2019). Pengaruh Disiplin Belajar Dan Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi Angkatan 2009 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 10 (1): 78–97.
- Sumantri, B. (2010). Media Prestasi. Volume 6 No. 3, Halaman 117-131. Diakses melalui link di bawah ini pada tanggal 12 Juni 2019 https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=media+prestasi+sumantri+2010&btnG
- Suryanto, R. N. (2015). Dampak Positif dan Negatif Permainan Game Online Dikalangan Pelajar, *Jom FISIP*, 2 (2).
- Yee, N. (2002). Ariadne Understanding MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Games) Addiction
- Young, K. S.. (2009). Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents. *The American Journal of Family Therapy*, 37: 355-372.
- Weinstein, A. M. (2010). Computer and Video Game Addiction: A Comparison between Game Users and Non Game Users. *The American Joournal of Drug and Alcohol Abuse*, 36: 268-276.