

**HUBUNGAN ANTARA FREKUENSI BERMAIN GAME
ONLINE DAN DUKUNGAN ORANG TUA
DENGAN PRESTASI BELAJAR
SISWA SD**

**Oleh:
Mirwa Yudha Setyaningrum**

**Magister Psikologi Sekolah - Universitas Ahmad Dahlan
Jl. Kapas 9 Semaki Yogyakarta
Mirwayudhas17@gmail.com**

ABSTRACT

This study aims to examine the theoretical model of the relationship between the frequency of playing online games and social support of parents with elementary school students' learning achievement.

This research is a quantitative research with a sample of 90 students with a sampling technique in the form of random sampling. Data retrieval in this study using student achievement data, frequency questionnaire playing online games and parents social support scale.

Based on the results of the analysis shows that there is a significant effect between the frequency of playing online games and parental social support has a very significant relationship with the learning achievement shown from the results of R squared = 0.214, the value of F = 11.821 with a significant level = 0.000 or $p < 0, 01$ (very significant). The influence of the frequency of playing online games with student learning achievement is indicated by the magnitude $\beta = -355$, $t = -3,730$, $p = 0,000$ ($p < 0,01$). Shows that these two relationships are negatively correlated so that the frequency of online game play influences learning achievement. Furthermore, there is the influence of parental social support with student learning achievement shown by the magnitude $\beta = 0.272$, $t = 2.851$, $p = 0.005$ ($p > 0.05$) . Shows that these two relationships are positively correlated so that the tendency of parents' social support influences learning achievement.

The conclusion of this study shows the influence of the frequency of playing online games and social support of parents with elementary school students' learning achievement.

Keywords: frequency of playing online games, parental social support, learning achievement.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji model teori hubungan antara frekuensi bermain game online dan dukungan orang tua dengan prestasi belajar siswa SD.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan sampel penelitian berjumlah 90 siswa dengan teknik pengambilan sampel berupa random sampling. Pengambilan data pada penelitian ini dengan menggunakan data prestasi siswa, kuesioner frekuensi bermain game online dan skala dukungan orang tua.

Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara frekuensi bermain game online dan dukungan orang tua memiliki hubungan yang sangat signifikan dengan prestasi belajar yang ditunjukkan dari hasil R kuadrat = 0,214, nilai F = 11.821 dengan taraf signifikan = 0,000 atau $p < 0,01$ (sangat signifikan). Adanya pengaruh frekuensi bermain game online dengan prestasi belajar siswa ditunjukkan dengan besarnya $\beta = -355$, $t = -3,730$, $p = 0,000$ ($p < 0,01$). Menunjukkan bahwa kedua hubungan ini berkorelasi negatif sehingga kecenderungan frekuensi bermain game online berpengaruh terhadap prestasi belajar, Selanjutnya ada pengaruh dukungan orang tua dengan prestasi belajar siswa ditunjukkan dengan besarnya $\beta = 0,272$, $t = 2,851$, $p = 0,005$ ($p > 0,05$). Menunjukkan bahwa kedua hubungan ini berkorelasi positif sehingga kecenderungan dukungan orang tua berpengaruh terhadap prestasi belajar.

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh frekuensi bermain game online dan dukungan orang tua dengan prestasi belajar siswa SD.

Kata kunci: frekuensi bermain game online, dukungan orang tua, prestasi belajar.

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pendidikan dan pengajaran adalah suatu proses yang sadar tujuan. Tujuan dapat diartikan sebagai suatu usaha untuk memberikan rumusan hasil yang diharapkan siswa setelah melaksanakan pengalaman belajar Sadirman (Hamdu dan Agustina, 2011). Tercapai tidaknya tujuan pengajaran salah satunya adalah terlihat dari prestasi belajar yang diraih siswa. Dengan prestasi yang tinggi, para siswa mempunyai indikasi berpengetahuan yang baik. Upaya untuk mencapai prestasi belajar semua siswa tidak bisa dibiarkan sendiri karena siswa sangat membutuhkan dukungan yang kuat. Orang tua, guru, masyarakat, bahkan semuanya merasa terpanggil untuk ikut membangun dan membina anak-anak (Abdat, 2007).

Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal merupakan sarana dalam rangka pencapaian tujuan pendidikan melalui proses belajar mengajar. Dalam proses belajar mengajar yang baik hasil yang dimaksud adalah prestasi belajar. Prestasi belajar sebagai suatu keberhasilan memperoleh pengetahuan dan kecakapan baru yang dapat di operasionalkan dalam bentuk indikator-indikator berupa nilai rapor, indeks prestasi pendidikan, angka kelulusan, predikat keberhasilan dan sebagainya Azwar (Rizkiana, 2014).

Indikator dari tercapainya tujuan pendidikan di sekolah adalah kualitas belajar. Dalam perspektif psikologi, belajar adalah merupakan proses dasar dari perkembangan hidup manusia. Dengan belajar, manusia melakukan perubahan-perubahan kualitatif individu sehingga tingkah lakunya berkembang. Semua aktivitas dan prestasi hidup manusia tidak lain adalah hasil dari belajar (Nidawati, 2013).

Sampai saat ini yang sering dijadikan sebagai tolok ukur hasil belajar siswa adalah nilai yang diperoleh siswa setelah menyelesaikan pembelajaran dalam jangka waktu yang telah ditentukan. Nilai hasil belajar tersebut selanjutnya dibandingkan dengan kriteria ketuntasan yang telah ditentukan, sehingga akan dapat diketahui berhasil tidaknya siswa yang bersangkutan dalam pembelajaran (Subaryana, 2015). Prestasi belajar siswa dapat diketahui melalui serangkaian ujian, baik tes maupun non tes (Umar, 2015).

Irawan (Pande dan Marheni, 2015) menjelaskan tentang gambaran mengenai mutu pendidikan Indonesia yang rendah terkait beberapa indikator yang telah ditetapkan. Indikator umum yang digunakan untuk mengukur kualitas pendidikan antara lain adalah nilai rapor, nilai ujian nasional, tingkat kelulusan, tingkat drop out, lama kelulusan, dan tingkat pengangguran. Melissa (Pande dan Marheni, 2015) menyampaikan bahwa nilai rapor juga komprehensif karena mencakup semua mata pelajaran yang diajarkan di sekolah yang bersangkutan, beda dengan ujian nasional yang hanya mencakup beberapa mata

pelajaran saja. Siswa yang prestasi belajarnya baik akan tercermin dari nilai rapor yang tinggi, sementara siswa yang prestasi belajarnya masih kurang maksimal akan tercermin dari nilai rapor yang rendah. Padahal semua siswa tersebut diasumsikan menerima pendidikan yang sama, sehingga terdapat faktor yang membuat terjadinya perbedaan tinggi rendah nilai rapor pada siswa.

Maka dari itu, tidak heran jika nilai rapor yang baik menjadi kualitas yang dikejar baik oleh guru maupun siswa, karena nilai rapor merupakan indikator yang bagus untuk melihat prestasi belajar individu. Siswa yang prestasi belajarnya baik akan tercermin dari nilai rapor yang tinggi, sementara siswa yang prestasi belajarnya masih kurang maksimal akan tercermin dari nilai rapor yang rendah. Padahal semua siswa tersebut diasumsikan menerima pendidikan yang sama, sehingga terdapat faktor membuat terjadinya perbedaan tinggi rendah nilai rapor pada siswa.

Menurut Slameto (2015) belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Kualitas belajar seorang siswa akan menentukan prestasi belajarnya. Semakin baik kualitas belajar seorang anak maka prestasi belajarnya juga akan semakin baik.

Prestasi adalah nilai yang merupakan perumusan terakhir yang dapat diberikan oleh guru mengenai kemajuan/prestasi belajar siswa selama masa tertentu (Suryabrata, 2014). Prestasi belajar adalah suatu usaha atau kegiatan anak untuk menguasai bahan-bahan pelajaran yang diberikan guru di sekolah. Prestasi belajar siswa memperlihatkan bahwa dirinya telah mengalami proses belajar dan telah mengalami perubahan-perubahan baik perubahan dalam memiliki pengetahuan, keterampilan ataupun sikap.

Prestasi belajar merefleksikan penguasaan terhadap mata pelajaran yang ditentukan lewat nilai atau angka yang diberikan guru. Arifin (Izzaty, Ayriza, dan Setiawati, 2017) menyampaikan prestasi belajar penting untuk diteliti mengingat prestasi belajar dapat digunakan untuk (1) mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap materi pelajaran yang telah disampaikan, (2) mengetahui kecakapan, motivasi, bakat, minat, dan sikap siswa terhadap program pembelajaran, (3) mengetahui tingkat kemajuan dan kesesuaian hasil belajar atau prestasi belajar siswa dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan, (4) mendiagnosis keunggulan dan kelemahan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, (5) seleksi yaitu memilih dan menentukan siswa yang sesuai dengan jenis pendidikan tertentu, (6) menentukan kenaikan kelas, serta (7) menempatkan siswa sesuai dengan potensi yang dimilikinya.

Banyak faktor yang mempengaruhi prestasi belajar seorang siswa. Menurut Slameto (2015), faktor yang mempengaruhi belajar siswa digolongkan menjadi dua yaitu faktor eksternal dan faktor internal. Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri pribadi seorang siswa, seperti faktor keluarga, faktor sekolah, faktor masyarakat. Sedangkan faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri seorang siswa, seperti faktor jasmani, faktor psikologis dan faktor kelelahan.

Pada era globalisasi tidak hanya sebagian aspek yang ada di dunia yang memiliki kemajuan yang sangat pesat, bahkan dalam dunia permainan pun mengalami kemajuan pesat yang sangat spesifik. Dalam dunia pendidikan perkembangan dapat di lihat dalam kemajuan dalam metode metode pelajaran, materi, serta kemampuan guru sebagai pendidik. Sedangkan dalam dunia permainan yang di anggap tidak terlalu menuntut perubahan pun mengalami kemajuan yang pesat.

Tedjasaputra (Nuhan, 2016) mengemukakan bahwa alat permainan yang sekarang ini tidak hanya terbatas pada alat permainan tradisional saja, melainkan pada alat permainan yang modern. Permainan yang dapat menghubungkan para pemain (orang yang akan melakukan permainan atau yang di sebut server) yang tidak terbatas oleh waktu, jarak dan tempat di namakan game online. Game Online adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer yang biasa digunakan internet dan sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel.

Berdasarkan data observasi yang dilakukan pada siswa kelas IV dan V yaitu di SD N Semaken pada 34 siswa, SD N Blumbang pada 23 siswa, SD Muhammadiyah Degan pada 44 siswa terdapat penurunan prestasi yang disebabkan bermain game online. Hasil diskusi pada hari Rabu tanggal 3 Januari 2018 dengan siswa kelas V dan IV didapatkan informasi bahwa mereka bermain game dengan frekuensi bermain antara 30 menit sampai 2 jam.

Maraknya perkembangan dunia internet, membawa banyak pengaruh (faktor eksternal) bagi siswa. Salah satunya dengan kehadiran game online. Anak sekolah merupakan salah satu kelompok yang mudah terpengaruh oleh dampak game online. Frekuensi game online berlebihan mengakibatkan perubahan pola hidup seperti kecanduan bermain game, malas belajar, tidak mengerjakan PR dan tidur tidak pada waktunya. Upaya yang harus dilakukan untuk menurunkan maupun mengontrol siswa dalam bermain game online yaitu dapat dimulai dari lingkungan keluarga yang dalam mendidik dan berinteraksi kepada anak seperti memberikan nasehat untuk mengurangi bermain game online. Dukungan dan perhatian orang tua sangat membantu siswa dalam menjalankan aktivitas siswa sehingga dapat berdampak positif (Nuhan, 2016).

Untuk mencegah seorang anak bermain game online tentu bukan pekerjaan mudah bagi orang tua. Peran orang tua untuk mendampingi dan mengawasi penggunaan internet pada anak sangat dibutuhkan. Komunikasi yang secara intens antara orang tua dan anak dapat mengarahkan anak untuk mengatur waktu untuk belajar dan bermain internet (Rozalia, 2017). Dengan demikian semakin tinggi frekuensi bermain game online maka semakin rendah prestasi belajarnya. Sebaliknya semakin rendah frekuensi bermain game online maka semakin tinggi prestasi belajarnya.

Perhatian serta bantuan orang tua sangat berarti bagi anak guna mengarahkan kehidupan dan pencapaian prestasi belajarnya. Perhatian orang tua dalam belajar anak merupakan faktor penting dalam membina sukses belajar. Bahkan faktor orang tua mempunyai kedudukan paling utama dalam menentukan baik buruknya prestasi seorang anak dibanding faktor-faktor yang lain (Qomariyah, 2015).

Sesuai pendapat dari Purwanto (Qomariyah, 2015) yang mengatakan bahwa kemampuan atau intelegensi akan dapat berkembang tergantung pada kemauan anak itu sendiri, dan kemauan anak itu dapat dipengaruhi atau diarahkan orang tuanya. Tanpa dukungan dari orang tuanya kemampuan anak tidak akan dapat berkembang seoptimal mungkin. Dengan demikian semakin tinggi dukungan orang tua dalam mencapai prestasi belajar seorang anak, maka prestasi belajar anak tersebut juga akan semakin baik. Sebaliknya semakin rendah dukungan orang tua maka semakin rendah prestasi belajarnya.

Berdasarkan dinamika permasalahan yang telah dijelaskan di atas serta didukung beberapa data dan fenomena tentang prestasi belajar siswa yang berkaitan dengan frekuensi bermain game online, dukungan orangtua, maka peneliti tertarik untuk merumuskan permasalahan dengan melakukan penelitian Apakah Ada Hubungan Frekuensi Bermain Game Online dan Dukungan Orang Tua dengan Prestasi Belajar Siswa SD.

Kajian Teori

A. Prestasi belajar

Definisi Prestasi Belajar

Menurut Poerwanto (Hamdu dan Agustina 2011) pengertian prestasi belajar yaitu hasil yang dicapai oleh seseorang dalam usaha belajar sebagaimana yang dinyatakan dalam raport. Chomaria (Kurniawan, 2009) menjelaskan prestasi adalah mengacu pada hasil yang diatas rata-rata, remaja dikatakan berprestasi apabila nilai akademiknya terbaik dikelasnya, atau memiliki keunggulan dibidang tertentu. Menurut Arifin (2009) menyatakan bahwa prestasi belajar pada umumnya berkenaan dengan aspek pengetahuan. Prestasi belajar merupakan suatu masalah yang bersifat perennial dalam

sejarah kehidupan manusia, karena sepanjang rentang kehidupannya manusia selalu mengejar prestasi menurut bidang dan kemampuan masing-masing.

Menurut Arikunto (2009) prestasi belajar merupakan hasil yang diperoleh karena adanya aktivitas belajar mengajar yang telah dilakukan. Menurut Syah (Apriansyah, 2014) prestasi belajar merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar, karena kegiatan belajar merupakan proses sedangkan prestasi belajar merupakan hasil dari proses belajar.

Jenis-Jenis Evaluasi Belajar

- a. Evaluasi bentuk tes. Menurut Asrul, Ananda, dan Rosnita (2014) jika dilihat dari bentuk jawaban peserta didik, maka tes dapat dibagi menjadi tiga jenis, yaitu tes tertulis, tes lisan, dan tes tindakan.
- b. Evaluasi bentuk non tes. Termasuk jenis instrumen evaluasi jenis non tes adalah observasi, wawancara, skala sikap, minat belajar, motivasi berprestasi, dan kreativitas.

Indikator Prestasi Belajar

Menurut Syah (2017) indikator dari prestasi belajar adalah ranah cipta (kognitif), ranah rasa (afektif), dan ranah karsa (psikomotor). Urgensi pengetahuan dan pemahaman yang mendalam mengenai jenis-jenis prestasi belajar dan indikator-indikatornya adalah bahwa pemilihan dan penggunaan alat evaluasi akan menjadi lebih tepat, reliabel, dan valid.

Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Menurut pandangan Syah (2017) faktor yang mempengaruhi prestasi belajar menjadi tiga bagian, yaitu :

- a. Faktor-faktor internal meliputi fisiologis, psikologis (intelegensi, perhatian, minat, bakat, dan motivasi).
- b. Faktor-faktor eksternal meliputi sosial dan non sosial
- c. Faktor pendekatan belajar meliputi metode, pendekatan, dan strategi

B. Game Online

Definisi Game Online

Game online adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. Aji (Harahap, 2013) menyampaikan bahwa *game online* tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, *game online* bisa dimainkan di komputer, laptop, dan perangkat lainnya, asal gadget tersebut terhubung dengan jaringan internet.

Menurut Adams dan Rollings (Saputra, 2016) game online merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan. Sedangkan Freeman (Nuhan, 2016) mengemukakan bahwa game online merupakan permainan yang dimainkan melalui koneksi internet.

Menurut Young (Kartini, 2016) game online merupakan situs yang menyediakan berbagai jenis permainan yang dapat melibatkan beberapa pengguna internet di berbagai tempat yang berbeda untuk saling terhubung di waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online. Game online sudah lebih mobile tidak lagi hanya bisa dimainkan melalui PC atau komputer tetapi dapat di download dan di mainkan melalui smartpone asalkan terkoneksi internet.

Intensitas bermain *games* mencakup dua aspek yakni kuantitas dan aktivitas yang mengarah pada seringnya seorang individu bermain games dengan melihat jenis games secara bersama-sama. Kuantitas adalah durasi dan waktu yang digunakan untuk bermain games sedangkan aktivitas adalah seberapa sering seseorang melakukan aktivitas bermain *games* atau aktivitas adalah frekuensi bermain *games*. Cowie (Kartini, 2016) mengemukakan bahwa semakin banyak waktu yang digunakan untuk bermain *games* maka menunjukkan semakin lama seseorang bermain games

Dampak Game Online

Game online memiliki pengaruh atau dampak yang saling bertolak belakang tergantung pada pemakainya (Ariantoro, 2016).

- a. Dampak positif meliputi meningkatkan konsentrasi, meningkatkan koordinasi tangan dan mata, meningkatkan kemampuan membaca, meningkatkan kemampuan berbahasa inggris, meningkatkan pengetahuan tentang komputer, dan meningkatkan kemampuan mengetik.
- b. Dampak negatif meliputi menimbulkan adiksi atau kecanduan yang kuat, mendorong melakukan hal-hal negatif, berbicara kasar dan kotor, terbelengkalainya kegiatan di dunia nyata, perubahan pola makan dan istirahat, pemborosan uang, dan mengganggu kesehatan.

C. Dukungan Orang Tua

Definisi Dukungan Orang Tua

Effendi dan Tjahyono (Maulida dan Dhania, 2012) mengungkapkan bahwa dukungan adalah transaksi interpersonal yang diajukan dengan memberikan bantuan kepada individu lain dan bantuan itu diperoleh dari orang yang berarti bagi individu yang bersangkutan. Dukungan berperan penting dalam memelihara keadaan psikologi individu yang mengalami tekanan.

Dukungan merupakan sebuah bantuan, kepedulian, atau kesediaan individu yang diberikan kepada individu lainnya yang dapat berupa bantuan fisik atau psikologis seperti perasaan dicintai, dihargai, atau diterima (Tim Penulis Poltekes Depkes dalam Kurniawan, 2016).

Menurut Syarafuddin (2012) dukungan orangtua adalah peran orangtua siswa dalam memberikan kemudahan dalam belajar anaknya, baik dalam bentuk dukungan moril maupun materil. Menurut Santrock (Pujawati, 2016) dukungan orang tua merupakan dukungan dimana orang tua memberikan kesempatan pada anak agar dapat mengembangkan kemampuan yang dimilikinya, belajar mengambil inisiatif, mengambil keputusan mengenai apa yang ingin dilakukan dan belajar mempertanggungjawabkan segala perbuatan.

Aspek-Aspek Dukungan Orang Tua

House (Maulida dan Dhania, 2012) mengemukakan empat aspek dukungan yaitu:

- a. Dukungan emosional berupa ungkapan empati, kepedulian, kasih sayang dan perhatian adanya kepercayaan.
- b. Dukungan penghargaan berupa ungkapan hormat orang tua terhadap prestasi yang diraih oleh siswa dan penghargaan positif yang diberikan orang tua terhadap anaknya.
- c. Dukungan instrumental berupa uang, tenaga, waktu dan pemberian hadiah.
- d. Dukungan informatif berupa pemberian informasi, nasehat, petunjuk-petunjuk, saran-saran, umpan balik dan bimbingan yang diberikan orang tua untuk memecahkan masalah yang dihadapi oleh anak.

Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hubungan frekuensi bermain game online dan dukungan orangtua dengan prestasi belajar siswa SD.
2. Untuk mengetahui hubungan frekuensi bermain game online dengan prestasi belajar siswa SD.
3. Untuk mengetahui hubungan dukungan orangtua dengan prestasi belajar siswa SD.

Hipotesis

1. Hipotesis Mayor

Terdapat hubungan frekuensi bermain game online dan dukungan orang tua dengan prestasi belajar siswa SD.

2. Hipotesis Minor

- a. Terdapat pengaruh yang negatif antara frekuensi bermain game online dengan prestasi belajar siswa SD. Artinya semakin tinggi frekuensi bermain game online seseorang maka akan semakin rendah prestasi

belajarnya. Sebaliknya, semakin rendah frekuensi bermain game online seseorang maka akan semakin tinggi prestasi belajarnya.

- b. Terdapat pengaruh yang positif antara dukungan orang tua dengan prestasi belajar siswa SD. Artinya semakin tinggi dukungan sosial orang tua siswa maka semakin tinggi prestasi belajarnya. Sebaliknya, semakin rendah dukungan orang tua siswa maka akan semakin rendah prestasi belajarnya.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode korelasional.

Identifikasi Variabel Penelitian

1. Variabel bebas (X1) : Game Online
2. Variabel bebas (X2) : Dukungan Orang Tua
3. Variabel terikat (Y) : Prestasi Belajar

Definisi Operasional

1. Game online

Game online adalah situs yang menyediakan berbagai jenis permainan yang dapat diakses melalui komputer, laptop, dan perangkat lainnya yang terhubung dengan jaringan internet dan melibatkan beberapa pemain di berbagai tempat berbeda yang terhubung di waktu yang sama.

2. Dukungan orang tua

Dukungan orang tua adalah transaksi interpersonal dari orangtua yang diajukan dengan memberikan bantuan, kepedulian, atau kesediaan yang dapat berupa bantuan fisik atau psikologis, moril maupun materil dalam memberikan kesempatan dan kemudahan pada anak dalam belajar.

3. Prestasi belajar

Prestasi belajar adalah hasil perumusan terakhir secara menyeluruh yang diperoleh mengenai kemajuan siswa karena adanya aktivitas belajar mengajar berkenaan dengan aspek pengetahuan yang dapat diberikan oleh guru selama masa tertentu yang dinyatakan dalam raport.

Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SD N Semaken yang berjumlah 110 siswa, SD N Blumbang berjumlah 52 siswa dan SD Muhammadiyah Degan yang berjumlah 118 siswa.

Sampel

Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas IV dan V SD N Semaken yang berjumlah 34 siswa, SD N Blumbang yang berjumlah 23 siswa dan SD Muhammadiyah Degan berjumlah 33 siswa.

Metode Pengumpulan Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner dan skala. Jenis kuesioner yang dipakai dalam penelitian ini adalah kuesioner tertutup dengan jawaban yang telah disediakan sehingga responden tinggal memilih salah satu jawaban. Skala merupakan perangkat pertanyaan yang disusun untuk menangkap atribut tertentu melalui respon terhadap pertanyaan tersebut (Azwar, 2016).

Pelaksanaan Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SDN Semaken, SDN Blumbang, SD Muhammadiyah Degan, yang dilaksanakan pada tanggal 7 Mei 2018. Subyek penelitian adalah siswa SD yang terdiri dari Kelas IV dan V. Jumlah keseluruhan responden untuk data penelitian sebanyak 90 siswa. Proses pengumpulan data untuk variable bebas dengan menyebarkan kuesioner frekuensi bermain game online yang berjumlah 4 aitem, dan skala dukungan sosial orang tua yang berjumlah 20 aitem. Sedangkan untuk variabel tergantung yaitu dengan mengambil nilai raport siswa pada semester I.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Analisi Data

1. Hasil Analisis Deskriptif

Tabel 1

Descriptive Statistic Data Penelitian

| Variabel | Skor Hipotetik | | | | Skor Empirik | | | |
|-------------------------------|----------------|-----|----|------|--------------|-------|---------|---------|
| | Min | Max | SD | Mean | Min | Mak | SD | Mean |
| Prestasi Belajar Siswa | - | - | - | - | 72.22 | 89.77 | 4.33838 | 79.6327 |
| Frekuensi Bermain Game Online | - | - | - | - | 4.00 | 15.00 | 2.82067 | 8.4333 |
| Dukungan Sosial Orang Tua | 20 | 80 | 10 | 60 | 41.00 | 79.00 | 8.53621 | 62.3778 |

Dari data *Descriptive Statistic* menunjukkan bahwa variabel Prestasi Belajar Siswa memiliki nilai rata-rata sebesar 79.6327 nilai terendah 72.22 dan nilai tertinggi 89.77 dengan standar deviasi sebesar 4.33838. Variabel Frekuensi Bermain Game Online memiliki nilai rata-rata sebesar 8.4333 nilai terendah 4.00 dan nilai tertinggi 15.00 dengan standar deviasi sebesar 2.82067. Variabel Dukungan Sosial Orang Tua memiliki nilai rata-rata sebesar 62.3778 nilai terendah 41.00 dan nilai tertinggi 79.00 dengan standar deviasi sebesar 8.53621.

Deskripsi Prestasi Belajar Siswa

Tabel 2

Kriteria Kategori Prestasi Belajar

| Level | Skore | Frekuensi | Prosentasi (%) |
|--------|-------------|-----------|----------------|
| Rendah | <75,6 | 21 | 23,3% |
| Sedang | 75,6 - 84,4 | 26 | 28,9% |
| Tinggi | >84,4 | 43 | 47,8% |

Dari tabel 2 dapat diketahui bahwa subjek yang mempunyai prestasi belajar rendah sebanyak 23,3% (21 orang), sedang sebanyak 28,9% (26 orang) dan subjek yang mempunyai prestasi belajar tinggi sebanyak 47,8% (43 orang).

Deskripsi Frekuensi Bermain Game Online

Tabel 3

Kriteria Kategori Frekuensi Bermain Game Online

| Level | Skore | Frekuensi | Prosentasi (%) |
|--------|------------|-----------|----------------|
| Rendah | <5,6 | 18 | 47,8% |
| Sedang | 5,6 – 11,4 | 29 | 32,2% |
| Tinggi | >11,4 | 43 | 20% |

Dari tabel 3 dapat diketahui bahwa subjek yang mempunyai frekuensi bermain game online rendah sebanyak 47,8% (18 orang) sedang sebanyak 32,2% (29 orang) dan subjek yang mempunyai frekuensi bermain game online tinggi sebanyak 20% (43 orang).

Deskripsi Dukungan Orang Tua

Tabel 4

Kriteria Kategori Dukungan Orang Tua

| Level | Skore | Frekuensi | Prosentasi (%) |
|--------|-----------|-----------|----------------|
| Rendah | <53,8 | 16 | 45,6% |
| Sedang | 53,8 - 71 | 33 | 36,7% |
| Tinggi | >71 | 41 | 17,8% |

Dari tabel 4 dapat diketahui bahwa subjek yang mempunyai dukungan orang tua rendah sebanyak 45,6 % (16 orang) sedang sebanyak 36,7% (33 orang) dan subjek yang mempunyai dukungan sosial orang tua tinggi sebanyak 17,8% (41 orang).

2. Analisis Data

Uji Asumsi Normalitas

Tabel 5

Hasil Uji Normalitas Tes Kolmogorov Smirnov

| Variabel | K.S.Z | P | Keterangan |
|-------------------------------|-------|-------|---------------------------|
| Prestasi Belajar Siswa | 0,764 | 0,604 | Data terdistribusi normal |
| Frekuensi Bermain Game Online | 1,004 | 0,266 | Data terdistribusi normal |
| Dukungan Orang Tua | 0,688 | 0,731 | Data terdistribusi normal |

Nilai signifikansi yang diperoleh setelah perhitungan uji normalitas dengan Kolmogorov-Smirnov menunjukkan variabel prestasi belajar, frekuensi bermain game online dan dukungan orang tua telah terdistribusi secara normal ($p > 0,05$).

Uji Asumsi Linieritas

Tabel 6

Hasil Uji Linieritas

| Variabel | F | P | Kesimpulan |
|--|--------|-------|------------|
| Prestasi Belajar * Frekuensi Bermain Game Online | 14.613 | 0,000 | Linier |
| Prestasi Belajar * Dukungan Orang Tua | 9.976 | 0,002 | Linier |

Ket :Tanda * menunjukkan adanya hubungan antar variabel

Berdasarkan tabel 6 diketahui adanya linieritas antara frekuensi bermain game online, dukungan orang tua dengan prestasi belajar siswa.

Uji Multikolinearitas

Tabel 7

Hasil Uji Multikolinieritas

| Variabel | Colinearity Statistic | | Kesimpulan |
|-------------------------------|-----------------------|-------|---------------------------------|
| | Tolerance | VIF | |
| Frekuensi Bermain Game Online | 0,995 | 1,005 | Tidak terjadi multikolinearitas |
| Dukungan Orang Tua | 0,995 | 1,005 | Tidak terjadi multikolinearitas |

Nilai tolerance dapat diartikan sebagai besarnya tingkat kesalahan yang dibenarkan secara statistika. Nilai tolerance lebih besar dari 0,10 dapat disimpulkan tidak terjadi multikolinieritas, sedangkan jika data lebih kecil dari 0,10 maka terjadi multikolinieritas.

Pengujian Hipotesis

Hipotesis mayor yang diuji dalam penelitian ini adalah "Terdapat hubungan frekuensi bermain game online dan dukungan orang tua dengan prestasi belajar siswa SD." Dari hasil diketahui bahwa R kuadrat = 0,214, nilai F = 11.821 dengan taraf signifikan = 0,000 atau $p < 0,01$ (sangat signifikan). Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan frekuensi bermain game online dan dukungan sosial orang tua yang sangat signifikan dengan prestasi belajar. Sumbangan efektif frekuensi bermain game online dan dukungan orang tua sebesar 21,4 %.

Hipotesis minor pertama yang diuji dalam penelitian ini adalah "Ada pengaruh negatif frekuensi bermain game online dengan prestasi belajar siswa SD". Berdasar hasil uji regresi frekuensi bermain game online dengan prestasi belajar $\beta = -355$, $t = -3,730$, $p = 0,000$ ($p < 0,01$). Sehingga dapat disimpulkan frekuensi bermain game online berperan dengan prestasi belajar bagi siswa SD. Hipotesis minor kedua yang diuji dalam penelitian ini adalah "Ada pengaruh positif dukungan orang tua dengan prestasi belajar siswa SD". Berdasar hasil uji regresi berganda dukungan sosial orang tua dengan prestasi belajar siswa $\beta = 0,272$, $t = 2,851$, $p = 0,005$ ($p > 0,05$). Sehingga dapat disimpulkan dukungan sosial orang tua berpengaruh dengan prestasi belajar bagi siswa SD".

Dari pengujian hipotesis mayor diperoleh hasil bahwa frekuensi bermain game online dan dukungan orang tua secara bersama-sama sebagai variable bebas berperan dengan prestasi belajar. Artinya kedua variable bebas yaitu frekuensi bermain game online dan dukungan orang tua secara bersama-sama memiliki hubungan yang sangat signifikan dengan prestasi belajar pada siswa SD, dimana sumbangan efektif yang diberikan sebesar 21,4% sedang sisanya 78,6% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak termasuk dalam penelitian ini. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa frekuensi bermain game online dan dukungan orang tua berperan sangat signifikan dengan prestasi belajar. Penelitian ini mendukung hasil penelitian yang dilakukan oleh Indriani, Rahardjo, dan Pradekso (2013) yang menemukan peran yang signifikan antara intensitas penggunaan game online, pengawasan orang tua terhadap anak dengan prestasi belajar anak.

Dengan menggunakan analisis regresi secara parsial, hasil penelitian yang dilakukan peneliti pada subyek siswa di SD memberikan kesimpulan ada hubungan yang sangat signifikan antara frekuensi bermain game online (X1) dengan prestasi belajar (Y). Hal tersebut bermakna tinggi rendahnya tingkat frekuensi bermain game online berkaitan erat dengan tinggi rendahnya tingkat prestasi belajar siswa. Semakin tinggi frekuensi bermain game online subyek maka semakin rendah pula tingkat prestasi belajar, sebaliknya semakin rendah frekuensi bermain game online subyek maka semakin tinggi pula tingkat prestasi belajar.

Griffiths dkk (Nuhan, 2016) menyampaikan bahwa frekuensi bermain game online berhubungan erat dengan prestasi belajar. Pemain game mengorbankan aktivitas belajar. Hal ini bisa dilihat dari banyaknya siswa yang nilai pelajarannya tidak memenuhi standar ketuntasan nilai. Kehadiran game online dapat mengganggu prestasi belajar. Hal ini karena permainan game online memiliki sifat adiktif atau membawa candu (Ariantoro, 2016). Gentile (Pande dan

Marheni, 2015) mengemukakan bahwa anak-anak yang kecanduan game online cenderung mengalami penurunan prestasi di sekolah.

Analisis parsial kedua variabel dukungan sosial orang tua (X2) menunjukkan bahwa variabel dukungan orang tua berperan signifikan dengan prestasi belajar. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Syarafuddin (2012) yang menemukan peran yang signifikan antara dukungan orang tua terhadap prestasi belajar siswa. Dukungan orangtua adalah peran orangtua siswa dalam memberikan kemudahan dalam belajar anaknya, baik dalam bentuk dukungan moril maupun materil. Purwanto (Qomariyah, 2015) mengutarakan bahwa kemampuan atau intelegensi akan dapat berkembang tergantung pada kemauan anak itu sendiri, dan kemauan anak itu dapat dipengaruhi atau diarahkan orang tuanya.

KESIMPULAN

Berdasar hasil penelitian yang dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat hubungan frekuensi bermain game online dan dukungan orang tua pada siswa SD yang sangat signifikan dengan prestasi belajar siswa. Artinya semakin tinggi frekuensi bermain game online maka semakin rendah prestasi belajarnya dan semakin tinggi dukungan orang tua maka semakin tinggi pula prestasi belajar siswa SD.
2. Terdapat pengaruh frekuensi bermain game online yang sangat signifikan dengan prestasi belajar pada siswa SD. Artinya semakin tinggi tingkat frekuensi bermain game online maka semakin rendah pula prestasi belajar siswa SD.
3. Terdapat pengaruh dukungan orang tua pada siswa SD yang signifikan dengan prestasi belajar. Artinya semakin tinggi dukungan orang tua semakin tinggi prestasi belajar siswa SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdat, N. J. (2007). Hubungan proses pembelajaran dengan prestasi belajar siswa di sekolah dasar Islam terpadu (SDIT) dan sekolah dasar negeri (SDN). *Tesis*. Institut Pertanian Bogor. 2007.
- Angela, (2013). Pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa SDN 015 kelurahan Sidomulyo kecamatan Samarinda Ilir". *Journal Ilmu Komunikasi*, 1 (2), 532-544.
- Apriansyah, S. (2014). Hubungan antara prestasi belajar dengan perencanaan karir. *Psikopedagogia*, 3 (2), 92-99.
- Ariantoro, T. R. (2016). Dampak game online terhadap prestasi belajar pelajar. *Jurnal Teknik Informatika Musirawas (Jutim)*, 1 (1), 47-52.
- Arifin, Z. (2009). *Evaluasi pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2009). *Dasar-dasar evaluasi pengajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asrul, Ananda, R., & Rosnita. (2014). *Evaluasi pembelajaran*. Bandung: Citapustaka Media.
- Azwar, S. (2001). *Metode penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2014). *Metode penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2016). *Penyusunan skala psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Christiani, P. (2016). Pengaruh budaya sekolah dan dukungan orangtua terhadap prestasi belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VII di SMP negeri 2 kota Probolinggo. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS (Jppi)*, 10 (1), 76-89.
- Fauziah, E.R. (2013). Pengaruh game online terhadap perubahan perilaku anak SMP Negeri 1 Samboja. *Journal ilmu Komunikasi*, 1 (3), 1-16.
- Harahap, K. (2013). Game online dan prestasi belajar (studi korelasional pengaruh game online terhadap prestasi belajar siswa kelas VIII SMP Nurul Hasanah kelurahan Padang Bulan Medan). *Jurnal Ilmu Komunikasi Flow*. 2 (5). 1-10.
- Hadi, S. (2015). *Statistik*. Yogyakarta: Pustaka pelajar.
- Hamdu, G., & Agustina L. (2011). Pengaruh motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar IPA di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12 (1), 81-86.
- Hidayat, M. (2015). Pengaruh kebiasaan belajar, lingkungan belajar, dan dukungan orang tua terhadap prestasi belajar mata pelajaran ekonomi siswa kelas XI IPS di MAN Bangkalan. *Jurnal Ekonomi Pendidikan dan Kewirausahaan*, 3 (1), 103-114.
- Husna, N., Normelani, E., & Adyatma, S. (2017). Hubungan bermain games dengan motivasi belajar siswa sekolah menengah pertama (SMP) di kecamatan Banjarmasin Barat. *Jpg (Jurnal Pendidikan Geografi)*, 4 (3), 1-14.
- Indriani, D. P., Rahardjo, T., & Pradekso, T. (2013). Hubungan intensitas penggunaan game online, pengawasan orang tua terhadap anak, dengan prestasi belajar anak. *Interaksi Online*, 1 (4), 1-7.
- Izzaty, R. E., Ayriza, Y., & Setiawati, F. A. (2017). Prediktor prestasi belajar siswa kelas 1 sekolah dasar. *Jurnal Psikologi*, 44 (2), 153-164.
- Kartini, H. (2016). Hubungan konformitas teman sebaya dan intensitas bermain game online dengan intensi berperilaku agresif pada siswa SMA Katolik W.R. Soepratman Samarinda. *Psikoborneo*, 4 (4), 739-750.
- Kurniawan, A. (2009). Prestasi remaja di daerah abrasi. *Jurnal Ilmiah Berkala Psikologi*, 11 (2), 29-37.

- Kurniawan C. A. (2016). Korelasi antara dukungan sosial orang tua dengan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4 (5), 344-354.
- Maulida, S. R., & Dhania, D. R. (2012). Hubungan antara kepercayaan diri dan dukungan orang tua dengan motivasi berwirausaha pada siswa SMK. *Jurnal Psikologi Undip*, 11 (2), 1-8.
- Nidawati. (2013). Belajar dalam perspektif psikologi dan agama. *Jurnal Pionir*, 1 (1), 13-28.
- Nuhan, M. Y. G. (2016). Hubungan intensitas bermain game online dengan prestasi belajar siswa kelas IV sekolah dasar negeri Jarakan kabupaten Bantul Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6 (5), 494-501.
- Pande, N. P. A. M., & Marheni, A. (2015). Hubungan kecanduan game online dengan prestasi belajar siswa SMP negeri 1 Kuta. *Jurnal Psikologi Udayana*, 2 (2), 163-171.
- Pujawati Z. (2016). Hubungan kontrol diri dan dukungan orang tua dan perilaku disiplin pada santri di pondok pesantren Darussa'adah Samarinda. *Ejournal Psikologi*, 4 (2), 227-236.
- Qomariyah, S. N. (2015). Pengaruh perhatian orang tua terhadap prestasi belajar menjahit pada siswa SMPN 2 Mojogedeng kabupaten Karanganyar. *Jurnal keluarga*, 1 (1), 55-61.
- Rahman, M. F., & Hadi, S. (2014). Pengaruh dukungan orang tua dan fasilitas belajar di sekolah terhadap prestasi belajar ekonomi melalui motivasi belajar siswa kelas VIII SMP negeri 2 Ungaran. *Economic Education Analysis Journal*, 3 (2), 410-417.
- Rizkiana, A. (2014). Pengaruh status sosial ekonomi, motivasi belajar, disiplin belajar terhadap prestasi belajar di SMK Barunawati Surabaya. *Jurnal Ekonomi Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 2 (2), 186-200.
- Rohmah, H. N. F. (2014). Hubungan antara motivasi dan dukungan orang tua terhadap prestasi belajar mahasiswa tingkat II program studi DIII kebidanan Stikes Medika Cikarang. *Jurnal Ilmiah Kebidanan*, 9 (2), 1-8.
- Rozalia, M. F. (2017). Hubungan intensitas pemanfaatan gadget dengan prestasi belajar siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD (Jp2sd)*, 5 (2), 722-731.
- Saputra, R. (2016). Hubungan kecanduan game online *Clash Of Clans* terhadap prestasi akademik mahasiswa ilmu komunikasi fakultas ilmu sosial dan politik Universitas Riau. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (Jom Fisip)*, 3 (2), 1-14.
- Shochib, M. (2014). *Pola asuh orang tua*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Slameto. (2015). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Subagia, I. W., & Wiratma, I. G. L. (2016). Profil penilaian hasil belajar siswa berdasarkan kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5 (1), 719-734.
- Subaryana. (2015). Konsep diri dan prestasi belajar. *Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar*, 7 (2), 21-30.
- Suryabrata, S. (2014). *Metodologi penelitian*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Suryanto, N. R. & Kadarisman, Y. (2015). Dampak positif dan negatif permainan game online dikalangan pelajar. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (Jom Fisip)*, 2 (2), 1-15.
- Syah, M. (2017). *Psikologi belajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Syahran, R. (2015). Ketergantungan game online dan penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, 1 (1), 84-92.
- Syarafuddin, M. (2012). Hubungan antara dukungan orang tua dengan prestasi belajar siswa SMA negeri 1 Keruak kab. Lombok Timur. *Media Bina Ilmiah*, 6 (4), 25-32.
- Ulfa, M. (2017). Pengaruh kecanduan game online terhadap perilaku remaja di Mabes Game Center jalan Hr. Subrantas kecamatan Tampan Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (Jom Fisip)*, 4 (1), 1-13.
- Umar, M. (2015). Peranan orang tua dalam peningkatan prestasi belajar anak. *Jurnal Ilmiah Edukasi*, 1 (1), 20-28.
- Wahyuni, R. S. (2017). Peran orangtua terhadap prestasi siswa kelas 5 di SD Al-Azhar Syifabudi Pekanbaru. *Journal Endurance*, 2 (1), 18-24.