**REPOSITORI**

**HUBUNGAN PERILAKU KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN PRESTASI BELAJAR SISWA DI SMP N 4 PADANG TAHUN 2012**

**Penelitian Keperawatan Jiwa**



**OLEH :**

**SARI AMINI**

**0810321008**

**FAKULTAS KEPERAWATAN**

**UNIVERSITAS ANDALAS**

**TAHUN 2012**

**ABSTRAK**

Hubungan Perilaku Kecanduan *Game Online* Dengan Prestasi Belajar

Siswa Di Smp N 4 Padang Tahun 2012

Oleh

Sari Amini (0810321008), Ns. Atih Rahayuningsih,Skp,M.Kep,Sp.Kep.J\*

Yulastri Arief, S.Kp, M.Kep\*\*

\*pembimbing I, \*\*pembimbing II

Pendidikan merupakan usaha untuk meningkatkan diri dalam segala aspeknya, dengan pendidikan diharapkan dapat menghasilkan manusia yang berkualitas dan bertanggung jawab. Pendidikan dipengaruhi oleh beberapa faktor internal dan eksternal. *Game online* adalah faktor eksternal yang mempengaruhi prestasi belajar siswa. Penelitian ini dirancang bertujuan untuk mengetahui hubungan perilaku kecanduan *game online* dengan prestasi belajar siswa di SMP N 4 Padang Tahun 2012. Desain penelitian ini bersifat korelatif dengan pendekatan *cross-sectional,* pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive random sampling* dengan jumlah sampel 200 orang responden. Penelitian ini dilakukan di SMP N 4 Padang pada tanggal 18 sampai 21 Juni Tahun 2012. Responden diminta mengisi kuesioner untuk melihat perilaku kecanduan *game online* sedangkan untuk prestasi belajar mereka di lihat dari nilai rapor. Hasil penelitian menyatakan responden yang mengalami perilaku kecanduan *game online* tingkat sedang 156 responden (78%) dan kecanduan *game online* tingkat ringan sebanyak 44 responden (22,0%), sedangkan responden yang memiliki prestasi belajar baik sebanyak 188 responden (94%) dan yang memiliki prestasi belajar buruk sebanyak 12 responden (6%). Data dianalisis dengan uji *Chi-Square*. Didapatkan nilai uji p *value* 0.005 yang artinya terdapat hubungan perilaku kecanduan *game online* terhadap prestasi belajar siswa. Diharapkan siswa dapat membagi waktu untuk menyeimbangkan antara keperluan untuk belajar dan untuk bermain *game online.*

Kata kunci : kecanduan, *game online*, prestasi belajar.

***ABSTRAK***

*Education is an effort to improve self capability in the whole aspects. Throungh the education, human is expected to have both quality and capability. Educatoin can be influenced by internal and external factor. Game online issuch an external factors that influence student’s performance. The purpose of this research was to determine association between game online addiction with student performance at SMP N 4 Padang in 2012. The tipe of this research is correlative whit Cross Sectional Study. The sampling tecnique is purposive random sampling with the sample amounting to 200 responden. This research was conducted at SMP N 4 Padang from 18 to 21 June 2012. The questionnaire was used to see the behavior addiction to game online whereas the school grade is used to see the studen performance. The results showed 156 respondents (78%) are got the middle level of game online addiction and 44 respondents (22.0%) got the low level of game online addiction. Furthermore, 188 respondents (94% ) have the good of study performance, and 12 respondents (6%) have the bed of study performance. The data being analyzed with Chi-Square statistictes and result of p value 0005. it means there is significance association between game online addiction and student performance. So the students is expected be able to manage their time and balancing between time to study and time to play game online.*

Keywords: *Addiction, game online, study performance*

**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Remaja adalah aset sumber daya manusia yang merupakan tulang punggung penerus generasi bangsa di masa mendatang. Remaja merupakan mereka yang berusia 10-20 tahun dan ditandai dengan perubahan dalam bentuk dan ukuran tubuh, fungsi tubuh, psikologi dan aspek fungsional. Dari segi umur remaja dapat dibagi menjadi remaja awal/*early adolescence* usia 10-13 tahun, remaja menengah/*middle adolescence* usia 14-16 tahun dan remaja akhir/*late adolescence* usia 17-20 tahun (Behrman, 2004).

Pada masa sekarang ini remaja cenderung kurang suka untuk bekerja maupun belajar dan kadang menunjukkan sifat negatif dan agresif terhadap masyarakat. Remaja lebih cendrung menghabiskan waktunya dengan hal-hal yang disukainya dan melakukan aktifitas rekreasi yang sedang populer di kalangan sebayanya (Potter &Perry, 2005), dan salah satu permainan yang sedang populer saat ini adalah *game online.* Burhan (2005) *game online* ialah *game* komputer yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet.

Hal yang mengkhawatirkan, dimana remaja yang pada umumnya masih duduk di bangku sekolah menghabiskan waktu dengan main *game online* sehingga menyebabkan merosotnya prestasi belajar mereka. Begitu juga remaja dapat tidak mempunyai kemampuan untuk bersosialisasi dengan baik dalam lingkungan keluarga maupun lingkungan pergaulannya di masyarakat (Blais, 2007).

Sebuah studi di Amerika mengemukakan sebagian besar aktivitas yang diakukan oleh pelajar laki-laki, sebagian besar aktivitas yang dilakukan adalah bermain game (85%), mengerjakan tugas sekolah (68%), musik (66%), dan instan messaging (63%), sedangkan bagi pelajar perempuan saat memakai internet adalah mengerjakan tugas sekolah (75%), *instant messaging* (68%), dan musik (65%) (Blais dkk, 2007). Remaja yang kecanduan *game online* biasanya sekolahnya menjadi terbengkalai, sering meninggalkan pelajaran dan jarang mengerjakan tugas yang diberikan guru, sehingga nilai raport juga tidak memuaskan. Selain itu, bermain *game* adalah salah satu dari kedua faktor yang mempengaruhi prestasi belajar.

Berdasarkan wawancara peneliti dengan kepala sekolah SMP Negeri 4 Padang pada tanggal 28 Februari 2012, beliau mengatakan siswa didiknya sering bolos sekolah untuk bermain *game online*, karena letak sekolah yang dekat dengan pasar dan pusat *game online* (warnet) sehingga memudahkan siswa untuk bermain *game online* tersebut dan untuk prestasi akademik beliau mengatakan siswa yang kecanduan *game online* tersebut cenderung prestasinya menurun.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian masalah pada latar belakang diatas, dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu adakah hubungan perilaku kecanduan *game online* dengan prestasi belajar siswa di SMP N 4 Padang tahun 2012.

1. **Tujuan Penelitian**
2. Tujuan umum

Mengetahui hubungan perilaku kecanduan *game online* dengan prestasi belajar siswa di SMP N 4 Padang tahun 2012.

1. Tujuan khusus
2. Mengetahui distribusi frekuensi perilaku kecanduan *game online* di siswa di SMPN 4 Padang.
3. Mengetahui distribusi frekuensi prestasi belajar siswa di SMPN 4 Padang.
4. Mengetahui distribusi frekuensi hubungan perilaku kecanduan game online terhadap prestasi belajar siswa di SMPN 4 Padang.
5. **Manfaat Penelitian**
6. Bagi Sekolah

Sebagai masukan bagi guru-guru SMPN 4 Padang khususnya guru BK untuk dapat memberikan bimbingan kepada orang tua siswa dalam mendukung kemampuan anak dalam belajar sehingga tingkat pencapaian prestasi anak sesuai dengan yang diharapkan.

1. Bagi orang tua

Memberi masukkan bagi orag tua dalam mendidik anak dan memberikan inovasi serta motivasi pada anak dalam melakukan hal-hal yang bermanfaat dan bernilai positif

1. Bagi peneliti selanjutnya

Sebagai data dasar untuk peneliti lebih lanjut berkaitan dengan permasalahan siswa yang kecanduan terhadap *game online*, baik dalam pengembangan metode maupun menelusuri faktor-faktor yang mempengaruhi masing-masing variabel.

1. Bagi pendidikan

Sebagai pertimbangan dalam mengantisipasi adanya hubungan kecanduan *game online* terhadap prestasi belajar siswa ditengah kuatnya pengaruh teknologi informasi saat ini.

**BAB II**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

1. **KESIMPULAN**
2. Lebih dari separoh responden (78%) memiliki perilku kecanduan *game online* sedang
3. Sebagian besar responden (94%) memiliki memilki prestasi belajar yang baik
4. Terdapat hubungan yang bermakna antara perilaku kecanduan *game online* dengan prestasi belajar siswa (p = 0,005)
5. **SARAN**
6. Bagi pihak sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat memberi pembinaan kepada peserta didiknya yang mengalami kecanduan terhadap *game online* seperti memberi pelatihan untuk dapat meyeimbangi antara kebutuhan untuk berprestasi dengan kebutuhan bermain *game online*

1. Bagi peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian secara kualitatif mengenai hubungan lingkungan terhadap perilaku kecanduan *game online*

1. Bagi orang tua

Bagi para orang tua diharapkan dapat memberikan waktu luang bersama anak- anak dan dapat membantu anak agar mampu mengontrol waktu untuk bermain dan untuk belajar *.*

1. Bagi fakultas keperawatan

Untuk pengembangan keilmuan khususnya ilmu keperawatan jiwa dalam menanggapi masalah perilaku kecanduan *game online* terhadap prestasi belajar siswa di tengah kuatnya pengaruh teknologi informasi saat ini

**DAFTAR PUSTAKA**

Azis, 2011 *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Self Esteem Remaja Gamers Di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang.* Skripsi Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Adi Satrio , 2005. *Kamus ilmiah populer.* Visi7

Abdullah. 2008. *Pengertian belajar.* Diakses pada 25 februari dari :<http://spesialis-torch.com>

Adam dan Rollings, 2007. Game online diakses 25 februari 2012 dari<http://www.designersnotebook.com/Books/Fundamentals_of_Game_Design/fundamentals_ch21.pdf>

Asnawi, 2012. *Kajian Teoritis Prestasi Belajar*. Diakses tanggal 14 juli 2012 . Dari <http://www.scribd.com/doc/17318020/Prestasi-Belajar-Kajian-Teoritis>

Burhan, 2005. pengertian game online. Diakses tanggal 24 februari 2012 dari<https://docs.google.com>

Behrman, 2004. *Remaja*. Diakses pada 25 februari dari : [www.library.upnvj.ac.id/pdf/3keperawatanpdf/207312111/bab2.pdf](http://www.library.upnvj.ac.id/pdf/3keperawatanpdf/207312111/bab2.pdf)

Beck, 2003. The use of a videogame for assessing sensory-motor and cognitive interference effects in humans. *Proceedings of IEEE 29th Annual Bioengineering Conference*, 264-65

Blais, 2007. Adolescents Online: The Importance of Internet Activity Choice toSalient Relationships*. Journal Youth Adolescence*, 37:522-536

Brian dan Hastigs, 2005. Addiction To The Internet And Game Online Gaming. Journal Of Cyber Psycology And Behavior Volume 8, Number 2. Depaul University, Chitagong

Block Jerald, 2008. Pecandu Game Lebih Pemalu dari Pecandu Pornografi. Diakses tanggal 24 februai 2012 dari <http://www.catroxs.org>

Chen & chang, 2008. Faktor yang mempengaruhi game online addiction diakses tanggal 25 februari 2012 dari <http://www.asia.edu.tw/ajhis/vol%203/03.pdf>

Cooper, 2009. [*Tips Mengatasi Kecanduan Smartphone*](http://www.birotiket.biz/2012/03/tips-mengatasi-kecanduan-smartphone.html)*.*  Diakses tanggal 24 februari 2012 dari <http://www.birotiket.biz/2012/03/tips-mengatasi-kecanduan-smartphone.html>

Dewanto, 2007. *Dampak Positif Dan Negative Game Online* . diakses tanggal 24 februari 2012 dari <http://library.gunadarma.ac.id/repository/files/253952/10507235/bab-i.pdf>

Dodson, 2006. Gamers game online Diakses tanggal 25 februari 2012 dari<http://library.gunadarma.ac.id/repository/files/41951/10503008/bab-i.pdf>

Dwiastuti, 2005. *hubunagan antara traits kepribadian dengan addiction level pada permainan online game*. Skripsi fakultas psikologi unpad bandung

Dietz, 2007. An examination of violence and gender role portrayals in video games: Implications for gender socialization and aggressive behavior. *Sex Roles, 38*, 425–42

Fitrianto & Sodiki, 2008. *Bertemu Teman di Medan Perang* <http://forum.indogamers.com/archive/index.php/t-136759.html>

Henry, 2010. *Cerdas Dengan Game: Apa Saja yang Dipengaruhi oleh Video Game*. Jakarta: Gramedia

Habibi, 2009. *Pengaruh game playstation terhadap prestasi belajar siswa man jombang*. Fakultas psikologi universitas islam nengri (UIN) maulana balik Ibrahim

Hakim, 2001 . *Belajar Secara Efektif.* Jakarta: Puspa Swara

Hermawan. (2009). *internet game online*. Diakses tanggal 24 febriari 2012 dari [https://docs.google.com/](https://docs.google.com/viewer?a=v&q=cache:d70Azi-)

Lieberman & Remedios, 2007. Do undergraduates’ motives for studying change as they progress through their degrees? *British Journal of Educational Psychology, 77*, 379-95

Lozen, 2009. *The Positive Effects of Online Video Games on Children*. Diakses pada 25 februari 2012 dari <http://ezinearticles.com/?The-Positive-Effects-of-Online-Video-Games-on-Children&id=3454504>

Lynch & Walsh, 2004. The effects of violent video game habits on adolescent aggressive attitudes and behaviors. *Journal of Adolescence*, 27, 5-22

Linder & Walsh, 2004. *Game Online .* Diakses pada 25 februari dari :http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/31205/4/Chapter%20II.pdf

Nielsen, 2011. Game Symbian dan Java Masih Menggeliat [http://www.seputar-indonesia.com](http://www.seputar-indonesia.com/edisicetak/content/view/434937/)

Notoaddmodjo, soekidjo, 2005. *Metodologi penelitian kesehatan*. Jakarta : rineka cipta

Nurasyiah, 2007. Analisis pengaruh lingkungan sosial ekonomi terhadap perilaku konsumtif siswa. Fakultas Ekonomi UPI

Potter dan Perry, 2005*. Buku ajar fundamental keperawatan : konsep, proses, dan praktek* (edisi 4). Jakarta : mosby

Pratama, 2009. *Penelitian Eksploratif Perilaku Gamers Di Kalangan Mahasiswa.* Skripsi Departemen Sains Komunikasi Dan Pengembangan Masyarakat Fakultas Ekologi Manusia Institut Pertanian Bogor

Pratama, 2009. *Penelitian Eksploratif Perilaku Gamers Di Kalangan Mahasiswa.* Skripsi Departemen Sains Komunikasi Dan Pengembangan Masyarakat Fakultas Ekologi Manusia Institut Pertanian Bogor

Ridho, 2010. hubungan antara dukungan keluarga dengan prestasi belajar siswa kelas VIII di SMPN 2 Bukittinggi tahun 2011. Skripsi Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Andalas

Sembiring, 2012. Pengguna Internet Indonesia 55 Juta Orang. Diakses tanggal 14 juli 2012 Dari http:// www. Republika .co.id/berita /trendtek/internet /12/04/25/m31if6-menkominfo-pengguna-internet-indonesia-belum-serius

Suveraniam, 2011. *Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik Pada Siswa Sma Di Kota Medan.* Fakultas Kedokteran Universitas Sumatera Utara Medan

Slameto, 2003. *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta.

Syah, Muhibbin, 2010. *Psikologi Belajar*. Jakarta : RajaGrafindo Persada

Sophie, R, 2006. *Can you Really be Addiction to a Computer.* Diakses tanggal 20 februari2012. dari <http://www.netaddiction/addiction_to_computer.pdf>

Theodora, 2012. *Hubungan Antara Kecanduan Internet Game Online danKeterampilan Sosial pada Remaja(Relation Between Internet Game Online Addiction andSocial Skills in Adolescents)*. Fakultas Psikologi Universitas Indonesia

Wieland. 2005. *Addiction Disorder .* Diakses pada 25 februari dari :http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/31205/4/Chapter%20II.pdf <http://www.na-businesspress.com/jlae/nykodym.pdf>

Wan, & Chiou, 2006. *Psychological motives and online games addiction: A test of flow theory and humanistic needs*. CyberPsychology & Behavior, 9(3), 317-324

Yee, 2006. Facets: 5 2Motivation Factors for Why People Play MMORPG’s diakses tanggal 25 januari 2012 dari <http://www.nickyee.com/facets/home.html>

Young, 2005. *MMRPG.* Diakses pada 25 februari dari :repository.ipb.ac.id/.../BAB%20II%20Tinjuaan%20Pustaka\_I09pyp

-----------. 2009. *Hubungan Kecanduan Massively Multiplayer Role Playing Game (MMRPG) dengan Keterampilan Sosial pada Remaja Awal*. Diakses pada 25 februari dari : dspace. library. uph. edu: 8080/ bitstream /... /296/ 4/ Chapter%201.pdf