



# JURNAL BASICEDU

Volume 7 Nomor 1 Tahun 2023 Halaman 709 - 719

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



## Pengaruh Kecanduan *Game Online* terhadap Prestasi Akademik Siswa Sekolah Dasar

Yohannes M. Jamun<sup>1</sup>, Zephisius R. E. Ntelok<sup>2✉</sup>, Fabianus Hadiman H. Bosco<sup>3</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng<sup>1,2,3</sup>

E-mail: [ryojamun@gmail.com](mailto:ryojamun@gmail.com)<sup>1</sup>, [rudyantontelok@gmail.com](mailto:rudyantontelok@gmail.com)<sup>2</sup>, [fabianodebosco@gmail.com](mailto:fabianodebosco@gmail.com)<sup>3</sup>

### Abstrak

Bermain game online secara berlebihan dapat menyebabkan kecanduan dan berkurangnya waktu anak untuk belajar dan bersosialisasi dengan anak-anak sebayanya secara langsung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kecanduan game online terhadap prestasi akademik siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode regresi korelasi. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 51 orang siswa sekolah dasar (SD) di Kecamatan Langke Rembong yang berusia 11 – 13 tahun (kelas 4 – kelas 6 SD) dan memiliki kebiasaan bermain game online yang diambil menggunakan teknik simple random sampling. Data dikumpulkan menggunakan instrumen berupa angket serta dokumen nilai rapor siswa pada semester genap TA. 2021/2022. Data dianalisis menggunakan teknik analisis regresi linear sederhana dan korelasi *Pearsons Product Moment* dengan taraf kesalahan ( $\alpha$ ) 5% (0,05). Hasil penelitian menunjukkan terdapat korelasi negatif dan signifikan antara kecanduan game online dengan prestasi akademik siswa yang ditunjukkan oleh koefisien korelasi  $R_{xy} = -0,613$  dan koefisien regresi  $Y = 104,836 - 0,592 X$ . Hal ini berarti semakin tinggi tingkat kecanduan siswa terhadap game online maka akan semakin rendah prestasi akademik yang dicapai siswa. Dapat disimpulkan bahwa siswa dengan tingkat kecanduan game online yang tinggi cenderung mendapatkan prestasi akademik yang rendah. Oleh karena itu peran serta guru dan orang tua dalam melakukan pengawasan dan menemani siswa belajar sangat diperlukan. Orang tua harus menyediakan lebih banyak waktu menemani anak belajar dan tidak menyerahkan tanggung jawab pendidikan sepenuhnya kepada pihak sekolah.

**Kata Kunci:** Kecanduan Game Online, Prestasi Akademik, Siswa Sekolah Dasar (SD).

### Abstract

Playing online games excessively can lead to addiction and reduced time for children to learn and socialize with children of their own age. This study aims to determine the effect of online game addiction on students' academic achievement. This study uses a quantitative approach with correlation regression method. This study involved 51 elementary school students (SD) in Langke Rembong District aged 11-13 years (grade 4-6 elementary school) who had the habit of playing online games as a sample and were taken using a simple random sampling technique. Data were collected using a questionnaire instrument and student report cards in the even semester of 2021/2022 academic year. Data were analyzed using simple linear regression analysis technique and *Pearsons Product Moment* correlation with an error rate ( $\alpha$ ) 5% (0.05). The results showed that there was a negative and significant correlation between online game addiction and student academic achievement as indicated by the correlation coefficient  $R_{xy} = -0,613$  and the regression coefficient ( $Y$ )  $= 104,836 - 0,592X$ . This means that the higher the level of student addiction to online games, the lower the academic achievement achieved by students. It can be concluded that students with high levels of online game addiction tend to have low academic achievement. Therefore the participation of teachers and parents in supervising and accompanying students to study is very necessary. Parents must provide more time to accompany their children to study and not hand over the full responsibility for education to the school.

**Keywords:** Online Game Addiction, Academic Achievement, Elementary School Students.

Copyright (c) 2023 Yohannes M. Jamun, Zephisius R. E. Ntelok, Fabianus Hadiman H. Bosco

✉ Corresponding author :

Email : [rudyantontelok@gmail.com](mailto:rudyantontelok@gmail.com)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4239>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

## PENDAHULUAN

Pada era yang serba digital dan moderen seperti sekarang ini, perkembangan kemajuan teknologi sangat pesat dan salah satu kemajuan teknologi adalah dalam bidang internet. Hampir semua kalangan menggunakan kemajuan teknologi ini, muda maupun tua, anak-anak sampai dewasa, di perkotaan ataupun di pedesaan hampir semua sudah mendapatkan akses internet. Hal ini berarti saat ini, sebagian besar masyarakat Indonesia mampu menggunakan internet yang semakin mudah diakses, tidak hanya bagi warga perkotaan namun juga di pedesaan (Lutfiwati, 2018). Penerimaan informasi yang cepat memang sangat dibutuhkan. Hal tersebut dapat dicapai dengan adanya internet, yang menyebabkan internet menjadi sebuah kebutuhan sehari-hari bagi kebanyakan orang. Salah satu aspek yang mengikuti perkembangan kemajuan teknologi yaitu ditandai dengan munculnya salah satu jenis permainan audio visual dan komputer yaitu *game* elektronik atau *game online* (Yulianti et al., 2020).

Saat ini, *game online* berkembang pesat, semakin lama waktu waktu bermain sensasi yang didapat akan semakin menarik bagi para pemainnya. *Game* yang menggunakan fitur *online* ini menjadi suatu fenomena *game* yang sangat luar biasa dari kemajuan teknologi internet (Suplig, 2017). *Game online* mempunyai beberapa daya tarik yang membuat pemainnya lebih senang bermain *game online* dari pada permainan konvensional, mulai dari efek tampilan, gaya permainan, layar permainan, resolusi layar, mudah dimainkan dan memiliki tingkat tantangan kesulitan yang berbeda setiap levelnya sehingga membuat pemainnya merasa tertantang dan ingin memainkannya terus. Ada juga berbagai jenis permainan, seperti *game battle war*, *game* petualangan, *fighting*, dan jenis *game online* lainnya, yang membuat *game* semakin menarik. Semakin menarik permainan, semakin banyak orang akan memainkan *game online* (Anwar & Winingsih, 2021).

*Game online* menjadi gaya hidup baru bagi beberapa anak ataupun pelajar, contohnya anak-anak di Kecamatan Langke Rembong Kabupaten Manggarai – NTT, yang sering bermain *game* hampir setiap saat, baik itu *game* bergenre RTS (Real Time Strategy) dengan setting peperangan dimana setiap pemain diharuskan membuat strategi untuk memenangkan permainan, hingga *game* bergenre RPG (Role Playing Game) dan action adventure. bermain *game online* yang ber-genre perang, Keseluruhan Dapatgenre *game* tersebut dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan mencari hiburan. *Game online* memberikan sesuatu pengalaman baru karena dengan frekuensi bermain yang sering seseorang dengan mudah meniru sesuatu yang ada dalam *game* tersebut. Permainan berbasis *online* baik dimanfaatkan sebagai alternatif untuk menghilangkan rasa jenuh karena kegiatan sehari-hari yang cukup membosankan seperti belajar (Fauzi, 2019; Ulfa, 2017).

Beberapa *game online* dalam permainannya dapat melibatkan banyak orang yang membuatnya lebih menarik. Genre *game online* seperti ini dapat melatih anak untuk bekerjasama dalam sebuah tim, melatih kekompakan, berpikir efektif dan melatih sportifitas. Meskipun demikian, penggunaan sarana hiburan atau *game* secara berlebihan tentu akan membawa dampak yang negatif. Bagi anak-anak khususnya usia sekolah dasar, dapat berpengaruh terhadap prestasi akademik mereka (Ismi, 2020).

Kondisi ini juga terjadi pada anak-anak usia sekolah dasar di Kecamatan Langke Rembong, Kabupaten Manggarai, Nusa Tenggara Timur. Dengan kesibukan orang tua yang beralih untuk mencari penghasilan demi memenuhi kebutuhan hidup, membuat komunikasi antara orang tua dan anak sangat sulit untuk terjalin. Padatnya jadwal kerja orang tua membuat setiap anak tidak memiliki lagi waktu untuk bersama-sama. Banyak orang tua percaya bahwa dengan memberikan *smartphone* dan tanpa adanya dampingan atau pengawasan anak-anak mampu belajar sendiri. Kenyataannya sangat bertentangan dengan apa yang di bayangkan. Hasil studi pendahuluan tim peneliti menemukan, sebagian besar anak-anak di usia sekolah dasar di Kecamatan Langke Rembong, dominan menghabiskan waktu menggunakan *smartphone* untuk bermain *game* khususnya *game online* ketika orang tua mereka sedang bekerja atau berada di luar rumah.

Hal yang sangat dikhawatirkan dari kecanduan bermain *game online* adalah berkurangnya waktu anak untuk belajar, bersosialisasi dan bermain dengan anak-anak sebayanya secara langsung. Anak yang sudah kecanduan akan *game online*, bisa lupa akan prioritas utamanya yaitu belajar atau mengerjakan tugas sekolah. Selain itu, beberapa *game online* juga mempertunjukkan kekerasan yang tidak layak untuk 18 tahun kebawah, konten yang berbau pornografi, konten negatif yang mempunyai unsur SARA serta konten berbahaya lain bagi anak yang belum matang baik fisik ataupun mentalnya. Akibatnya, anak-anak kecanduan *game* lebih mudah terpengaruh akan hal-hal tersebut dan mengalami guncangan emosional dalam arti kondisi emosi yang negatif (Amalia et al., 2022; Rohman, 2018; Setiawati et al., 2018; Yanti et al., 2019).

Semakin populernya *game online* mengakibatkan pemain menjadi kecanduan akan *game* tersebut. Xu et al., (2012), menyatakan kecanduan *game online* merupakan bagian dari ketidakmampuan seseorang untuk beradaptasi dengan gangguan psikologis yang dialaminya khususnya berkaitan dengan pemanfaatan fasilitas internet. Seseorang berada dalam fase kecanduan memainkan *game online* saat sang pemain sangat susah melepaskan dirinya dari *gamenya* tersebut. Novrialdy, (2019); Nursyifa et al., (2020); Setiawati et al., (2018); Sugiono, (2019); dan Xu et al., (2012) menyatakan ciri seseorang kecanduan *game online* yaitu menghabiskan 3-4 jam sehari untuk bermain *game* sehingga tidak dapat membagi waktunya, lupa mengerjakan tugas-tugas dari sekolah, mudah marah, emosi, kesal, sedih dan cepat bosan serta jenuh saat belajar, waktu tidur dan waktu bersama keluarga berkurang. Melihat dampak yang merugikan dari kecanduan *game online*, maka individu-individu diharapkan mampu mengontrol penggunaan *game online*, sehingga waktu yang ada bisa melakukan aktifitas yang bermakna, salah satunya adalah aktifitas belajar, sosial, dan karir (Abdi & Karneli, 2020).

Hal ini sesuai dengan yang dikutip dari World Health Organization (2022) bagaimana sebuah kebiasaan *game* akhirnya dapat menyebabkan adiksi atau kecanduan, dan menyatakan pola perilaku pemain ("*game digital*" atau "*video game*") yang ditandai dengan gangguan kontrol atas pemain, sehingga merubah prioritas player atau pemain dimana bermain *game* lebih penting dari kegiatan lain dan kegiatan rutin sehari-hari, dan bersifat berkelanjutan bahkan cenderung bertambah meskipun terjadi konsekuensi negatif. Pada prinsipnya *game* memiliki sifat adiktif, yaitu membuat orang menjadi kecanduan untuk terpaku di depan monitor selama berjam-jam tanpa memperdulikan hal yang lain (Kristiawan & Yunanto, 2021).

Kecanduan terhadap *game online* dapat memberikan dampak yang buruk terhadap anak. Sehingga diperlukan upaya dan kerjasama berbagai pihak agar anak dapat terhindar dari kecanduan *game*. Sudah banyak penelitian yang dilakukan atau pernah diteliti tentang kecanduan *game online* ini seperti yang dilakukan oleh (Carras et al., (2017); Chang & Kim, (2020); Karayagiz Muslu & Aygun, (2020); D. Kim et al., (2022); Lee & Kim, (2017); Milani et al., (2018); Seok et al., (2018); Zendrato & Harefa, (2020), namun seluruh subyek penelitian mereka adalah pada siswa berusia remaja. Sedangkan penelitian tentang topic yang sama namun memfokuskan subyek penelitian pada siswa sekolah dasar yang berusia 6 – 13 tahun masih relative minim. Hal inilah yang menarik perhatian tim peneliti dengan mengambil siswa sekolah dasar sebagai subyek penelitian, sebab peneliti beranggapan landasan sebuah pendidikan yang berkualitas dimulai sejak sekolah dasar. Karenanya setiap upaya yang dapat menghambat perkembangan akademik seorang siswa harus diketahui sejak usia dini agar dapat ditanggulangi. Berdasarkan hal yang dibahas diatas maka tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap prestasi akademik siswa sekolah dasar.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di Kecamatan Langke Rembong, Kabupaten Manggarai, Provinsi Nusa Tenggara Timur pada semester genap tahun pelajaran 2021/2022. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode regresi korelasi. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa sekolah dasar (SD) di Kecamatan Langke Rembong yang berusia 11 – 13 tahun (kelas 4 – kelas 6 SD) yang memiliki kebiasaan

bermain *game online*, sedangkan siswa yang tidak memiliki kebiasaan bermain *game online* dikeluarkan dari subyek penelitian. sample diambil menggunakan teknik *simple random sampling* sehingga diperoleh 51 orang siswa sebagai responden.

Data dikumpulkan dengan menggunakan instrumen angket berupa kuesioner yang diadaptasi dan dimodifikasi dari instrumen kecanduan *game online* menurut Husna et al., (2022); Jap et al., (2013). Sedangkan untuk data prestasi akademik siswa, tim peneliti menggunakan rata-rata nilai siswa pada rapor semester genap TA. 2021/2022. Data dianalisis dengan menggunakan uji regresi korelasi untuk mengetahui pengaruh kecanduan bermain *game online* terhadap prestasi akademik siswa.

Sebelum digunakan dalam penelitian ini, instrumen diujicobakan kepada 40 orang siswa SD yang bukan menjadi sasaran penelitian. Hal ini bertujuan agar peneliti mengetahui instrumen yang digunakan benar-benar dapat dipahami oleh responden. Hasil pengujian menunjukkan koefisien reliabilitas instrumen yang akan digunakan sebesar 0,79. Hal ini berarti, instrumen penelitian dapat digunakan dalam penelitian ini.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Responden dalam penelitian ini berjumlah 51 orang siswa SD dengan 37 diantaranya siswa laki-laki (72,55%) dan 14 orang siswi perempuan (27,45%) yang berusia antara 11 – 13 tahun dengan rata-rata prestasi akademik pada semester genap TA. 2021/2022 adalah 72,25. Data hasil penelitian menemukan bahwa rata-rata responden menghabiskan Rp.67.255,- untuk membeli kuota internet setiap bulannya. Responden rela menyisihkan uang jajan yang diberikan orang tuanya hanya untuk membeli kuota internet atau membeli *skin* dan *top up voucher game* (Tabel 1). Data hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, siswa yang menjadi subyek penelitian, sangat rentan menghamburkan uang secara berlebihan hanya agar melaju ke level yang lebih tinggi. Mereka memanfaatkan adanya pembelian dalam aplikasi sebagai sumber motivasi untuk terus memainkan game dan terlibat total dalam game yang dimainkan.

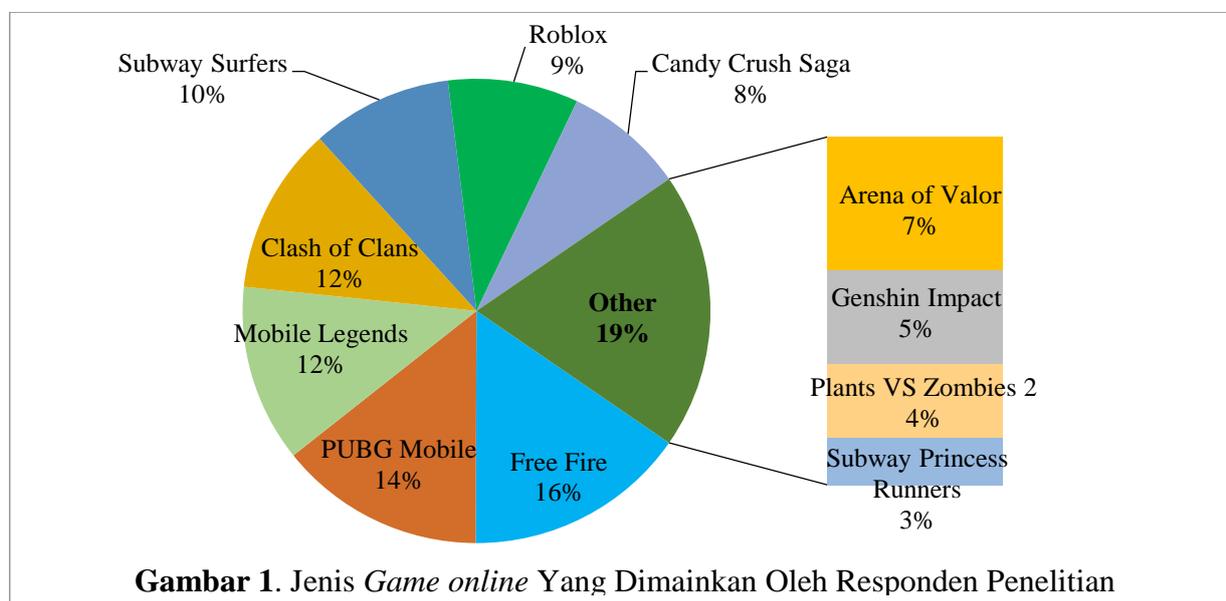
Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Balakrishnan & Griffiths (2018); Hsiao & Chen (2016); Jiang et al., (2022); Silaban et al., (2021); Yee (2007) dimana seorang pemain game yang telah berlangganan atau telah mengeluarkan uang untuk melakukan pembelian dalam aplikasi game yang dimainkan cenderung memiliki rasa loyalitas yang lebih besar terhadap permainan daripada permainan gratis. Selain itu dengan membeli beberapa fitur pendukung permainan, pemain game dapat memperoleh beberapa pencapaian langka dalam meningkatkan peringkatnya, yang mana pencapaian ini bertindak sebagai indikator hierarki sosial dalam komunitas game di mana pemain dari berbagai usia, dan jenis kelamin sering berinteraksi satu sama lain berdasarkan status sosial mereka di dalam game (Kaur et al., 2020)

**Tabel 1 Profil Demografi Responden Penelitian**

Item	F	%
<b>Jenis Kelamin</b>		
Laki-laki	37	72,55
Perempuan	14	27,45
<b>Usia Responden</b>		
11 Tahun	11	21,57
12 Tahun	24	47,06
13 Tahun	16	31,37
<b>Biaya Untuk Membeli Kuota Internet Setiap Bulan</b>		
<Rp. 50.000,-	29	56,86
Rp.50.000 - Rp. 100.000	16	31,37
> Rp. 100.000,-	6	11,76

Rata-rata Prestasi Akademik Semester Genap TA.2021/2022		
60 - 64	2	3,92
65 -69	9	17,65
70 - 74	15	29,41
75 - 79	22	43,14
80 -84	3	5,88
Durasi Bermain Game online Setiap Hari		
0,5 – 1 Jam	3	5,88
1 – 2 Jam	14	27,45
2 – 3 Jam	24	47,06
3 – 4 Jam	6	11,76
>4 Jam	4	7,84

Lebih lanjut, hasil penelitian ini juga menemukan bahwa, rata-rata waktu yang dihabiskan oleh responden untuk bermain game online adalah 159,94 menit atau 2,67 jam setiap harinya (Tabel 1). Adapun game yang sering dimainkan oleh responden adalah *game online* yang sedang populer saat ini dan umumnya bergenre perang, petualangan dan arcade. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Free Fire*, *PUBG Mobile*, *Mobile Legends* dan *Clash of Clans* menjadi game yang paling banyak dimainkan oleh responden penelitian (Gambar 1). 82,35% responden penelitian (42 orang) menyatakan mereka menyukai game tersebut karena gameplay yang menarik, gambar dan suara yang realistis serta membangkitkan rasa penasaran pada pemainnya. Selain itu, 68,63% responden (35 orang) menyatakan menyukai game tersebut karena dapat “*main bareng*” (mabar) bersama teman lainnya.



**Gambar 1.** Jenis *Game online* Yang Dimainkan Oleh Responden Penelitian

Bermain *game online* memberikan rasa penasaran dan kepuasan psikologis kepada para pemainnya. Setiap pemain berusaha untuk mengikuti aturan dan menyelesaikan setiap level pada game yang dimainkannya. Data hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 76,47% (39 orang) responden menyatakan saat mereka sedang bermain game, fokus utama mereka adalah menyelesaikan level yang sedang dimainkan dan mengabaikan pekerjaan lainnya. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Husna et al., (2022) yang menyatakan rasa penasaran dan stress akan muncul jika seorang *gamer* belum menyelesaikan level permainan yang

disajikan pada sebuah game. Hal ini membuat pemain game online sering lupa waktu dan mengabaikan aktivitas lainnya termasuk belajar saat sedang asyik bermain game.

Pada tahap pengujian hipotesis, hasil penelitian ini membuktikan bahwa terdapat korelasi negatif yang signifikan sebesar -0,613 antara siswa sekolah dasar yang kecanduan bermain game online dengan prestasi akademik mereka disekolah (Tabel 2). Kondisi ini berarti semakin tinggi tingkat kecanduan anak bermain game online, maka akan semakin rendah prestasi belajar yang diraihinya. Hasil penelitian ini sejalan dengan yang disampaikan oleh Durak et al., (2022); Rahayu et al., (2021); Sahin et al., (2016), bahwa siswa yang kecanduan *game online* memiliki peluang lebih tinggi tidak memiliki motivasi dalam belajar dibandingkan dengan siswa yang tidak kecanduan *game online*. Hal ini dikarenakan sifat *game online* yang cenderung adiktif atau membuat pemain merasa ketagihan untuk terus bermain sehingga waktu belajar berkurang.

**Tabel 2 Korelasi Antara Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Akademik Siswa Sekolah Dasar**

		Prestasi Akademik (Y)	Intensitas Bermain <i>Game online</i> (X)
Pearson Correlation	Prestasi Akademik (Y)	1,000	-0,613
	Kecanduan <i>Game online</i> (X)	-0,613	1,000
N	Prestasi Akademik (Y)	51	51
	Kecanduan <i>Game online</i> (X)	51	51

Semakin banyak waktu yang dihabiskan seorang anak untuk bermain *game online* maka semakin rendah minat dan motivasi siswa untuk belajar. Siswa hanya belajar di rumah saat menjelang ujian akhir semester atau penilaian tengah semester. Koefisien korelasi yang ditunjukkan pada tabel 2 di atas, diperkuat oleh koefisien regresi sebesar  $\hat{Y} = 104,836 - 0,592 X$  (Tabel 3). Koefisien regresi ini menunjukkan bahwa semakin tinggi kecanduan siswa bermain game online akan diikuti oleh penurunan prestasi akademik sebesar 0,592 pada konstanta 104,84. Hal ini diikuti oleh besarnya koefisien determinan ( $R^2$ ) pengaruh game online terhadap prestasi akademik siswa dimana 37,57% penurunan prestasi akademik siswa sekolah dasar yang menjadi subyek dalam penelitian disumbang oleh aktivitas mereka bermain game online secara tidak terkontrol. Namun temuan hasil penelitian ini ternyata tidak sejalan dengan temuan (Ko, (2014) dan ; Tas, (2017) yang menyatakan kecanduan game online tidak berhubungan dengan aktivitas akademik siswa, bermain game online khususnya yang bergenre MORPG (multiplayer online role-playing games) dianggap sebagai alat bersosialisasi dan mampu meningkatkan kinerja akademik siswa.

**Tabel 3 Koefisien Regresi Antara Kecanduan Bermain Game Online Dengan Prestasi Akademik**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	104,836	5,833	17,971	0,000
	Kecanduan Game Online	-0,592	0,109	-0,613	-5,430

Dependent Variable: Prestasi Akademik

Bermain game dapat membantu kebugaran jasmani dan kreativitas anak, namun hal ini dapat terjadi jika anak memainkan permainan tradisional yang berbasis aktivitas fisik. Eskasasnanda (2017), menyatakan anak yang memainkan permainan tradisional menggunakan peralatan buatan tangan dapat mengembangkan kreativitas otak anak. Dengan menghabiskan waktu bermain *game online* seorang anak cenderung mengabaikan aktivitas lain seperti olahraga atau aktivitas luar ruangan lainnya (Novrialdy et al., 2019).

Permainan tradisional yang dulu populer telah digantikan oleh permainan baru seperti *game online*. Meningkatnya kecanduan game online terutama di kalangan pelajar dapat berkontribusi pada risiko terganggunya kualitas pembelajaran siswa, terutama jika penyebaran virus covid-19 kembali meningkat dan status pandemi terus berlanjut.

Meskipun rerata durasi waktu siswa bermain game online masih dibawah kategori kecanduan (Tabel 1) menurut Novrialdy, (2019); Nursyifa et al., (2020); Setiawati et al., (2018); Sugiono, (2019); dan Xu et al., (2012), namun kondisi ini perlu menjadi perhatian serius jika ingin siswa lebih berkonsentrasi pada kegiatan belajarnya. Hal ini disebabkan, durasi seorang siswa menghabiskan waktunya untuk bermain game online menjadi prediktor penting untuk mengetahui dampak dari kecanduan game online. Hal ini didukung oleh temuan penelitian (Hawi et al., (2018); Ko, (2014); Kuss et al., (2017); Lee & Kim, (2017); Sahin et al., (2016); Saquib et al., (2017); Silaban et al., (2021) yang menyatakan semakin banyaknya waktu yang dihabiskan oleh seorang pelajar untuk bermain game terutama pada hari-hari sekolah dapat menyebabkan konsentrasi belajar siswa menurun karena waktu tidurnya berkurang. Selain berdampak pada konsentrasi belajar yang menurun, siswa yang menghabiskan sebagian besar waktunya bermain *game online* juga berisiko mengalami kerenggangan dalam hal hubungan sosial. Waktu yang dihabiskan untuk berinteraksi dengan keluarga dan teman menjadi berkurang, akibatnya anak cenderung kesepian, ikatan sosial melemah dan terisolasi dari lingkungan sosial yang nyata (Hawi et al., 2018).

Kecanduan *game online* pada pelajar khususnya anak usia sekolah dasar harus ditangani serius oleh para pemangku kepentingan dalam hal ini pemerintah, guru dan juga orang tua. Kondisi kecanduan game online perlu ditangani sedini mungkin karena dapat mempengaruhi semua aspek kehidupannya. Ketika seorang siswa lebih banyak menghabiskan waktunya bermain game online, tingkat keterlibatan dan intensitas dengan game akan meningkat yang dapat mengakibatkan mereka semakin melepaskan diri dari dunia nyata (Jiang et al., 2022). Anak yang bermain game online secara berlebihan dapat menyebabkan dirinya tidak lagi tertarik dengan kondisi lingkungan di sekitarnya (Anggraeni & Wihardja, 2020), memiliki tingkat kecemasan sosial yang lebih tinggi (Karaca et al., 2020), mempengaruhi tingkat agresivitas siswa (J. Y. Kim et al., 2017) yang berakibat pada sulitnya anak untuk berinteraksi dengan teman-teman sebayanya (Savci & Aysan, 2017) serta kehilangan kemampuan pengendalian diri untuk menolak ajakan bermain game online dan meninggalkan aktivitas lainnya (Jiang et al., 2022).

Implikasi dari temuan penelitian ini adalah Pperan sekolah sebagai sebuah lembaga pendidikan, guru dan orang tua sangat berpengaruh dalam mengendalikan masalah kecanduan game online pada anak. Sekolah dapat mengadakan kegiatan ekstrakurikuler yang bervariasi dan mewajibkan anak mengikuti setiap kegiatan ekstrakurikuler tersebut sesuai dengan minat dan bakatnya. Guru juga dapat berperan dengan dapat memberikan tugas atau pekerjaan rumah untuk dikerjakan siswa secara berkelompok agar dapat berinteraksi dengan teman-teman sebayanya. Selain itu, guru harus memantau semua siswa yang memiliki kecenderungan bermain game online secara berlebihan (Hawi et al., 2018). Kemudian orang tua dapat lebih banyak mengatur dan mengawasi kebiasaan anak selama di rumah misalnya dengan lebih banyak mengajarkan anak hal-hal yang positif dan menyediakan waktu lebih banyak untuk menemani anak belajar serta tidak menyerahkan sepenuhnya tanggung jawab pendidikan anak kepada pihak sekolah. Jika di rumah orang tua tidak menyiapkan waktu untuk menemani anaknya belajar mungkin karena terlalu sibuk dengan pekerjaan dan membiarkan anak belajar sendiri, maka anak tidak belajar dengan serius (Budiarti et al., 2022; Karaca et al., 2020; Nadeak, 2021; Ntelok et al., 2021). Selain itu, orang tua juga harus memiliki sikap permisif untuk mengizinkan anak bermain dengan teman-teman sebaya di lingkungan sekitarnya (Savci & Aysan, 2017). Ketika anak tidak bisa bermain dengan temannya secara langsung, pendampingan orang tua juga kurang maka pilihan utama anak adalah mencari menghabiskan waktu di dunia virtual untuk bermain game pada smartphone yang dimilikinya. (Eker & Tas, 2022).

Namun hasil penelitian ini masih memiliki batasan. Keterbatasan utama penelitian ini adalah penggunaan sampel penelitian yang non-representatif, yakni hanya menggunakan siswa sekolah dasar di Kecamatan Langke Rembong saja. Akibatnya hasil penelitian ini tidak dapat digeneralisasikan atau diterapkan pada siswa sekolah dasar di tempat yang lain.

## KESIMPULAN

Game online membuat anak atau siswa mengalami kecanduan saat memainkannya serta cenderung memilih memanfaatkan waktu luangnya untuk bermain game dari pada belajar atau sekedar mengerjakan pekerjaan rumah. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa terdapat hubungan yang negatif dan signifikan antara kecanduan game online dengan prestasi akademik. Siswa yang lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain game online baik melalui *handphone/ smartphone* ataupun melalui perangkat komputer seperti PC dan laptop memiliki kecenderungan lebih tinggi tidak memiliki motivasi dan minat untuk belajar. Semakin tinggi tingkat kecanduan siswa sekolah dasar bermain game online, maka akan diikuti juga dengan semakin rendahnya prestasi akademik yang diperoleh siswa. Siswa dengan tingkat kecanduan yang tinggi terhadap game online tidak menganggap belajar sebagai kegiatan referensi yang harus dilakukan di rumah. Siswa cenderung belajar hanya saat menjelang ujian atau disuruh orang tua. Peran serta orangtua yang memberikan izin bermain game juga berpengaruh pada niat belajar siswa. Oleh karena itu, untuk mencegah kecanduan game online pada anak, perlu ada komunikasi atau kepedulian khususnya dari orang tua dengan melakukan pengawasan dan membuat aturan yang jelas serta menyediakan lebih banyak waktu untuk menemani anak belajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdi, S., & Karneli, Y. (2020). Kecanduan Game Online: Penanganannya Dalam Konseling Individual. *Guidance*, 17(02), 9–20. <https://doi.org/10.34005/Guidance.V17i02.1166>
- Amalia, A. N., Hakim, L., & Hera, T. (2022). Analisis Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 1754–1760. <https://doi.org/10.31004/Jpdk.V4i4.5578>
- Angraeni, L. D., & Wihardja, H. (2020). Online Game, Addiction And Learning Achievement Of Senior High School Students In Jakarta. *Indonesian Journal Of Disability Studies*, 7(2), 151–155. <https://doi.org/10.21776/Ub.Ijds.2020.007.02.03>
- Anwar, N. R., & Winingsih, E. (2021). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Prestasi Akademik Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 5 Banjar Dimasa Pandemi. *Jurnal Bk Unesa*, 12(1), 559–571.
- Balakrishnan, J., & Griffiths, M. D. (2018). Loyalty Towards Online Games, Gaming Addiction, And Purchase Intention Towards Online Mobile In-Game Features. *Computers In Human Behavior*, 87(January), 238–246. <https://doi.org/10.1016/J.Chb.2018.06.002>
- Budiarti, A., Sustrami, D., & Febriani, V. (2022). The Correlation Between Parenting Styles And Smartphone Addiction Among Primary School Students In Indonesia. *International Journal Of Nursing And Midwifery Science*, 6(1), 96–102. <https://doi.org/10.29082/Ijnms/2022/Vol6/Iss1/383>
- Carras, M. C., Rooij, A. J. V., Mheen, D. Van De, Musci, R., Xue, Q.-L., & Mendelson, T. (2017). Video Gaming In A Hyperconnected World: A Cross-Sectional Study Of Heavy Gaming, Problematic Gaming Symptoms, And Online Socializing In Adolescents. *Computers In Human Behavior*, 68(March), 472–479. <https://doi.org/10.1016/J.Chb.2016.11.060>
- Chang, E., & Kim, B. (2020). School And Individual Factors On Game Addiction: A Multilevel Analysis. *International Journal Of Psychology*, 55(5), 822–831. <https://doi.org/10.1002/Ijop.12645>

- 717 Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Prestasi Akademik Siswa Sekolah Dasar – Yohannes M. Jamun, Zephisius R. E. Ntelok, Fabianus Hadiman H. Bosco  
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4239>
- Durak, H., Demirhan, E. K., & Citil, M. (2022). Examining Various Risk Factors As The Predictors Of Gifted And Non-Gifted High School Students' Online Game Addiction. *Computers And Education*, 177(February (104378)). <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104378>
- Eker, H., & Taş, İ. (2022). The Relationship Between Game Addiction , Emotional Autonomy And Emotion Regulation In Adolescents : A Multiple Mediation Model. *International Journal Of Technology In Education And Science (Ijtes)*, 6(4), 569–584. <https://doi.org/10.46328/ijtes.390>
- Eskasasnanda, I. D. P. (2017). Causes And Effects Of Online Video Game Playing Among Junior-Senior High School Students In Malang East Java. *Komunitas: International Journal Of Indonesian Society And Culture*, 9(2), 191–202. <https://doi.org/10.15294/komunitas.v9i2.9565>
- Fauzi, A. (2019). Pengaruh Game Online Pubg (Player Unknown's Battle Ground) Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik. *Scienceedu*, 2(1), 61–66. <https://doi.org/10.19184/se.v2i1.11793>
- Hawi, N. S., Samaha, M., & Griffiths, M. D. (2018). Internet Gaming Disorder In Lebanon: Relationships With Age, Sleep Habits, And Academic Achievement. *Journal Of Behavioral Addictions*, 7(1), 70–78. <https://doi.org/10.1556/2006.7.2018.16>
- Hsiao, K. L., & Chen, C. C. (2016). What Drives In-App Purchase Intention For Mobile Games? An Examination Of Perceived Values And Loyalty. *Electronic Commerce Research And Applications*, 16, 18–29. <https://doi.org/10.1016/j.elerap.2016.01.001>
- Husna, F., Jamin, H., & Juliandi, R. (2022). The Effects Of Mobile Games On Elementary School Students' Achievement In Aceh Faizatul. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 308–314. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1879>
- Ismi, N. (2020). Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa Di Lingkungan Sma Negeri 1 Bayang. In *Journal Of Civic Education* (Vol. 3, Issue 1).
- Jap, T., Tiatri, S., Jaya, E. S., & Suteja, M. S. (2013). The Development Of Indonesian Online Game Addiction Questionnaire. *Plos One*, 8(4), 1–5. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0061098>
- Jiang, N., Kaur, M., Adnan, M. M. B. M., Turner, J. J., & Goh, S. K. (2022). An Antecedent Study Of Mobile Social Game Addiction Vs. Virtual Goods Purchase: A Gen Y Gamer's Perspective. *International Journal Of Technology And Human Interaction*, 18(1), 1–20. <https://doi.org/10.4018/ijthi.2022010105>
- Karaca, S., Karakoc, A., Gurkan, O. C., Onan, N., & Barlas, G. U. (2020). Investigation Of The Online Game Addiction Level, Sociodemographic Characteristics And Social Anxiety As Risk Factors For Online Game Addiction In Middle School Students. *Community Mental Health Journal*, 56, 830–838. <https://doi.org/10.1007/s10597-019-00544-z>
- Karayağiz Muslu, G., & Aygun, O. (2020). An Analysis Of Computer Game Addiction In Primary School Children And Its Affecting Factors. *Journal Of Addictions Nursing*, 31(1), 30–38. <https://doi.org/10.1097/jan.0000000000000322>
- Kaur, P., Jawaid, A., Nathaniel, A., Thomas, B., Zulfazid, M., & Kong, R. (2020). Overspending On Online Game App Purchasing Among University Students In Sarawak, Malaysia. *Ilkogretim Online - Elementary Education Online*, 19(3), 2510–2519. <https://doi.org/10.17051/ilkonline.2020.03.735410>
- Kim, D., Nam, J. E. K., & Keum, C. (2022). Adolescent Internet Gaming Addiction And Personality Characteristics By Game Genre. *Plos One*, 17(2), 1–14. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0263645>
- Kim, J. Y., Lee, J. S., & Oh, S. (2017). A Path Model Of School Violence Perpetration: Introducing Online Game Addiction As A New Risk Factor. *Journal Of Interpersonal Violence*, 32(21). <https://doi.org/10.1177/0886260515597435>
- Ko, C. H. (2014). Internet Gaming Disorder. *Current Addiction Reports*, 1, 177–185. <https://doi.org/10.1007/s40429-014-0030-y>
- Kristiawan, A., & Yunanto, K. T. (2021). Faktor - Faktor Yang Berpengaruh Terhadap Kecanduan Game Online. *Urnal Psikologi Kreatif Inovatif*, 1(1), 14–24.

- 718 Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Prestasi Akademik Siswa Sekolah Dasar – Yohannes M. Jamun, Zephisius R. E. Ntelok, Fabianus Hadiman H. Bosco  
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4239>
- Kuss, D. J., Griffiths, M. D., & Pontes, H. M. (2017). Chaos And Confusion In Dsm-5 Diagnosis Of Internet Gaming Disorder: Issues, Concerns, And Recommendations For Clarity In The Field. *Journal Of Behavioral Addictions*, 6(2), 103–109. <https://doi.org/10.1556/2006.5.2016.062>
- Lee, C., & Kim, O. (2017). Predictors Of Online Game Addiction Among Korean Adolescents. *Addiction Research And Theory*, 25(1). <https://doi.org/10.1080/16066359.2016.1198474>
- Lutfiwati, S. (2018). Memahami Kecanduan Game Online Melalui Pendekatan Neurobiologi. *Anfusina: Journal Of Psychology*, 1(1), 1–16. <https://doi.org/10.24042/Ajp.V1i1.3643>
- Milani, L., La Torre, G., Fiore, M., Grumi, S., Gentile, D. A., Ferrante, M., Miccoli, S., & Di Blasio, P. (2018). Internet Gaming Addiction In Adolescence: Risk Factors And Maladjustment Correlates. *International Journal Of Mental Health And Addiction*, 16(August), 888–904. <https://doi.org/10.1007/S11469-017-9750-2>
- Nadeak, B. (2021). The Effect Of Online Game Addiction On The Quality Of Student Education During The Covid-19 Pandemic. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 54(3), 520–528. <https://doi.org/10.23887/Jpp.V54i3.35480>
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148–158. <https://doi.org/10.22146/Buletinpsikologi.47402>
- Novrialdy, E., Nirwana, H., & Ahmad, R. (2019). High School Students Understanding Of The Risks Of Online Game Addiction. *Journal Of Educational And Learning Studies*, 2(2), 113–119. <https://doi.org/10.32698/0772>
- Ntelok, Z. R. E., Madu, F. J., Jediut, M., & Mulu, M. (2021). Analisis Kesiapan Orang Tua Mendampingi Anak Usia Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Selama Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 240–258. <http://jurnalstkipmelawi.ac.id/index.php/jpd/article/view/459>
- Nursyifa, F. I., Widiyanti, E., & Herliani, Y. K. (2020). Gangguan Tidur Mahasiswa Fakultas Keperawatan Universitas Padjajaran Yang Mengalami Kecanduan Game Online. *Jurnal Keperawatan*, 8(1), 32–41.
- Rahayu, I. S., Karana, I., Hardiansyah, M. A., Dewi, D. H., & Elihami. (2021). The Relationship Of Online Game Addiction With Learning Motivation In School Age Children On Covid-19 Pandemic. *Linguistics And Culture Review*, 5(1), 384–396. <https://doi.org/10.21744/Lingcure.V5n1.1650>
- Rohman, K. (2018). Agresifitas Anak Kecanduan Game Online. *Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak*, 2(1), 155–172.
- Sahin, M., Gumus, Y. Y., & Dincel, S. (2016). Game Addiction And Academic Achievement. *Educational Psychology*, 36(9), 1533–1543. <https://doi.org/10.1080/01443410.2014.972342>
- Saqib, N., Saqib, J., Wahid, A. W., Ahmed, A. A., Dhuhayr, H. E., Zaghoul, M. S., Ewid, M., & Al-Mazrou, A. (2017). Video Game Addiction And Psychological Distress Among Expatriate Adolescents In Saudi Arabia. *Addictive Behaviors Reports*, 6(September), 112–117. <https://doi.org/10.1016/J.Abrep.2017.09.003>
- Savci, M., & Aysan, F. (2017). Technological Addictions And Social Connectedness: Predictor Effect Of Internet Addiction, Social Media Addiction, Digital Game Addiction And Smartphone Addiction On Social Connectedness. *Dusunen Adam - The Journal Of Psychiatry And Neurological Sciences*, 30(3), 202–216. <https://doi.org/10.5350/Dajpn2017300304>
- Seok, H. J., Lee, J. M., Park, C.-Y., & Park, J. Y. (2018). Understanding Internet Gaming Addiction Among South Korean Adolescents Through Photovoice. *Children And Youth Services Review*, 94(November), 35–42. <https://doi.org/10.1016/J.Childyouth.2018.09.009>
- Setiawati, L., Yakub, E., & Umari, T. (2018). Student Of The Online Game Addiction And Conditions Of Psychological In Sma Tri Bhakti Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1), 1–15.
- Silaban, P. H., Silalahi, A. D. K., & Octoyuda, E. (2021). Understanding Consumers' Addiction To Online Mobile Games And In Apps Purchase Intention: Players Stickiness As The Mediation. *Jurnal*

- 719 Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Prestasi Akademik Siswa Sekolah Dasar – Yohannes M. Jamun, Zephisius R. E. Ntelok, Fabianus Hadiman H. Bosco  
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4239>
- Manajemen Dan Pemasaran Jasa*, 14(2), 165–178. <https://doi.org/10.25105/jmpj.v14i2.9342>
- Sugiono, L. A. (2019). Trash-Talking Dalam Game Online Pada User Game Online Di Indonesia ( Etnografi Virtual Game Online Mobile Legends Dan Arena Of Valor ). In *Departemen Ilmu Komunikasi Fisip Universitas Airlangga*. Airlangga.
- Suplig, M. A. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa Sma Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar. *Jurnal Jaffray*, 15(2), 177. <https://doi.org/10.25278/jj71.v15i2.261>
- Taş, İ. (2017). Relationship Between Internet Addiction, Gaming Addiction And School Engagement Among Adolescents. *Universal Journal Of Educational Research*, 5(12), 2304–2311. <https://doi.org/10.13189/ujer.2017.051221>
- Ulfa, M. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center Jalan Hr. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru. *Jom. Fisip Universitas Riau*, 4(1), 1–13.
- Xu, Z., Turel, O., & Yuan, Y. (2012). Online Game Addiction Among Adolescents: Motivation And Prevention Factors. *European Journal Of Information Systems*, 21(3), 321–340. <https://doi.org/10.1057/ejis.2011.56>
- Yanti, N. F., Marjohan, M., & Sarfika, R. (2019). Tingkat Adiksi Game Online Siswa Smpn 13 Padang. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 19(3), 684–687. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v19i3.756>
- Yee, N. (2007). Motivations Of Play In Online Games. *Journal Of Cyberpsychology And Behavior*, 9(6), 772–775. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.772>
- Yulianti, R. R. M., Syatoto, I., Suroto, S., Suprapti, E., & Elburdah, R. P. (2020). Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Mts Matlaul Anwar. *Jurnal Pengabdian Dharma Laksana*, 3(1), 62–67. <https://doi.org/10.32493/j.pdl.v3i1.6283>
- Zendrato, Y., & Harefa, H. O. N. (2020). Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 139–148. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.21>