



## **PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP TINGKAT KEMALASAN ANAK BELAJAR PADA ANAK USIA 7 - 12 TAHUN**

**Andriani Sariwardani<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Universitas Bina Bangsa

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

### **ABSTRACT**

*Children are more interested in playing online games available on the device. It can be very interesting for a child. However, not many people have the ability to choose games that are appropriate for their age, leading to negative attitudes and behaviors caused by online gaming it self.*

*This research is a type of quantitative research with a cross-sectional approach used to examine independent and dependent variable data simultaneously with the aim of identifying the relationship between the two variables. This research used 84 respondents. Data collection was carried out using primary data, namely data obtained directly from respondents through interviews and filling out questionnaires. The analyses used are univariate and bivariate.*

*Based on statistical tests, with a p value of 0.03,  $\alpha = 0.05$  compared to  $p < \alpha$ , it can be concluded that there is a significant influence of online games on the level of laziness of children aged 7-12 years. Keywords: online games; degree of laziness; study*

### **ABSTRAK**

Anak-anak lebih tertarik untuk bermain game online yang tersedia di perangkat . Hal itu dapat menjadi sangat menarik bagi seorang anak. Namun, tidak banyak orang yang memiliki kemampuan untuk memilih permainan yang sesuai dengan usia mereka, menyebabkan sikap dan perilaku negatif yang disebabkan oleh permainan online itu sendiri. Penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan *cross-sectional* digunakan untuk memeriksa data variabel independen dan dependen secara bersamaan dengan tujuan untuk mengidentifikasi hubungan antara dua variable. Penelitian ini menggunakan 84 responden. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan data primer yakni data yang didapatkan langsung bersumber dari responden melalui wawancara dan pengisian kuesioner. Analisis yang digunakan adalah analisis Univariat dan analisa bivariat. Berdasarkan uji statistik diperoleh nilai p value = 0,03, nilai  $\alpha = 0,05$  jika dibandingkan  $p < \alpha$  maka dapat disimpulkan adanya pengaruh yang signifikan game online terhadap tingkat kemalasan anak usia 7 - 12 tahun.

Kata Kunci : Game online; Tingkat kemalasan; belajar

### **PENDAHULUAN**

Tingkat penetrasi internet dalam negeri pada tahun 2023 akan mencapai 78,19%, atau 78,19% dari seluruh populasi nasional, menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). Jumlah penetrasi internet di Indonesia terus meningkat setiap tahun, mencapai rekor tertinggi pada tahun 2023, menurut kelompok pendidikan masyarakat: Jumlah siswa khususnya/S2/S3 adalah 100%, sarjana/S1/D1/D2/D3 adalah 97,61%, SMA/SMK/Paket C adalah 94,74%, SMP/Paket B adalah 85,42%, Tamat SD /Paket A 67,20 %, belum tamat SD: 30,16%, tidak sekolah: 16,75% (Ahdiat, 2024)

Game online adalah fitur yang dirancang untuk dimainkan di dunia maya. Anak-anak lebih tertarik untuk bermain game online yang tersedia di perangkat. Hal itu dapat menjadi sangat menarik bagi seorang anak. Namun, tidak banyak orang yang memiliki kemampuan untuk memilih permainan yang sesuai dengan usia mereka, menyebabkan sikap dan perilaku negatif yang disebabkan oleh permainan online itu sendiri (Tohet & Mauliza, 2021)

Adanya berbagai permainan online yang tersedia merupakan salah satu efek negatif dari penggunaan internet. Penggunaan game online telah menarik perhatian masyarakat luas. Dengan menggunakan jaringan internet, siapa saja dapat bermain game online pada waktu yang sama. Game online menjadi sangat populer dan mudah diakses sejak kemunculannya, membuat orang lengah dan mengabaikan kegiatan positif lainnya. Sebenarnya, game online tidak akan berdampak negatif jika dimainkan hanya untuk hiburan dan tidak dimainkan terlalu lama. Namun, jika pengguna atau pemain menjadi kecanduan, itu akan berdampak negatif (Tohet & Mauliza, 2021).

Penelitian yang dilakukan oleh (Nizar & Hajaroh, 2019) di MI NW Gelogor sejalan dengan penjelasan di atas. Menurut penelitian tersebut, semakin sering anak bermain game online, semakin rendah minat mereka untuk belajar, dan sebaliknya. Faktor-faktor seperti teman sebaya atau pergaulan, motivasi, dan lingkungan keluarga dapat menjadi penyebabnya.

Selain itu, hasil wawancara memberi tahu bahwa beberapa siswa ingin pulang sekolah segera karena mereka ingin bermain game. Sepulang sekolah, beberapa siswa bahkan mengatakan mereka lebih suka bermain game daripada istirahat. Mereka memegang perangkat untuk bermain game sebelum atau sesudah bangun tidur. Saat libur sekolah, banyak siswa menghabiskan waktu mereka untuk bermain game. Ini terbukti oleh fakta bahwa beberapa siswa berkumpul dengan teman-temannya hanya untuk bermain game, dan beberapa lainnya mengatakan bahwa mereka merasa kesal, marah, dan bahkan tidak mau makan saat orang tuanya melarangnya bermain game (Nizar & Hajaroh, 2019).

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif yang menggunakan metode deskriptif analitik, yang berarti peneliti hanya akan memberikan penjelasan tentang variabel tertentu dan menyajikan hasilnya dalam bentuk tabel distribusi frekuensi. Selain itu, pendekatan cross-sectional digunakan untuk memeriksa data variabel independen dan dependen secara bersamaan dengan tujuan untuk mengidentifikasi hubungan antara dua variabel (Sugiono, 2017). Sampel penelitian dianggap mewakili populasi secara keseluruhan, karena sampel diambil dengan cara atau metode tertentu (Notoatmodjo Soekidjo, 2019). Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Jumlah sampel dalam penelitian ini berjumlah 84 orang. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan data primer yakni data yang didapatkan langsung bersumber dari responden melalui wawancara dan pengisian kuesioner. Dengan terlebih dahulu memberikan penjelasan singkat tentang kuesioner, cara pengisian kuesioner dan menanyakan pada responden apabila ada hal-hal yang tidak dimengerti. Analisis yang digunakan adalah analisis Univariat bertujuan untuk menjelaskan atau mendeskripsikan karakteristik setiap variabel penelitian (Notoadmojo, 2018) dan analisa bivariat yang dilakukan terhadap dua variabel yang diduga berhubungan atau berkorelasi yang dapat dilakukan dengan pengujian statistik (Notoadmojo, 2018). Untuk mengetahui distribusi data penelitian normal atau tidak dilakukan uji normalitas. Pada penelitian ini menggunakan uji normalitas kolmogorov, dimana diperoleh data berdistribusi normal.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1  
 Distribusi Frekuensi Anak Kecanduan *Game Online*

Kecanduan <i>Game Online</i>	F	N
Kecanduan	72	85,7
Tidak Kecanduan	12	14,3
Total	84	100

Dari table 1 dapat dilihat anak yang kecanduan game online 85,7% dan yang tidak kecanduan berjumlah 14,3%.

Tabel 2  
 Distribusi Frekuensi Anak Malas Belajar

Anak Malas Belajar	F	%
Malas	68	80,0
Tidak Malas	16	20,0
Total	84	100

Tabel 2 menunjukkan bahwa 80% anak malas belajar dan 20% anak tidak malas belajar.

Tabel 3  
 Pengaruh *Game Online* Terhadap Tingkat Kemalasan

Kecanduan <i>Game Online</i>	Anak Malas Belajar				Total		P Value
	Malas		Tidak Malas				
	F	%	F	%	F	%	
Kecanduan	62	86.1	10	13.9	72	100.0	0.03
Tidak Kecanduan	6	50.0	6	50.0	12	100.0	
Total	68	80.0	16	20.0	84	100.0	

Tabel 3 menunjukkan bahwa anak yang kecanduan game online dan malas belajar 86.1%, dan anak yang kecanduan game online dan tidak malas belajar 13.9% . Yang tidak kecanduan game online dan malas belajar 50% dan tidak kecanduan game online dan tidak malas belajar 50%.

Berdasarkan uji statistik diperoleh nilai p value = 0,03, nilai  $\alpha = 0,05$  jika dibandingkan  $p < \alpha$  maka dapat disimpulkan adanya pengaruh yang signifikan game online terhadap tingkat kemalasan anak usia 7 - 12 tahun.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian (Ramdani, 2018) dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa game online memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa di SDN Bawakaraeng 1 Kota Makassar. Berdasarkan data uji hipotesis, hipotesis diterima karena r hitungnya 0,659 dan r tabelnya 0,248 dengan signifikan 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hipotesis  $H_a$  diterima.

(Lailatul Mufidah, 2021) juga mendapatkan hasil penelitian yang sejalan dengan penelitian ini, yaitu hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan game online berdampak negatif pada disiplin belajar di rumah siswa di SMP Negeri 3 Natar Kabupaten Lampung Selatan, dengan persentase 52,1%. Semakin banyak siswa bermain game online, semakin rendah disiplin belajar di rumah mereka, dan sebaliknya, semakin sedikit siswa bermain game online, semakin tinggi disiplin belajar di rumah mereka.

Hasil penelitian (Rifa'i, 2023) juga menggambarkan bahwa ada korelasi sedang antara minat belajar siswa kelas IV SD Negeri Rejosari Natar Lampung Selatan dan game online. Ini menunjukkan bahwa hubungan antara variabel X Game Online dan Y Minat Belajar siswa masih perlu ditingkatkan.

### KESIMPULAN

Dari 84 anak menunjukkan bahwa anak yang kecanduan game online dan malas belajar 86.1%, dan anak yang kecanduan game online dan tidak malas belajar 13.9% . Yang tidak kecanduan game online dan malas belajar 50% dan tidak kecanduan game online dan tidak malas belajar 50%. Berdasarkan uji statistik diperoleh nilai p value = 0,03, nilai  $\alpha = 0,05$  jika dibandingkan  $p < \alpha$  maka dapat disimpulkan adanya pengaruh yang signifikan game online terhadap tingkat kemalasan anak usia 7 - 12 tahun.

### DAFTAR PUSTAKA

- Ahdiat, A. (2024). Penetrasi Internet Indonesia Capai 78% pada 2023, Rekor Tertinggi Baru. *Databoks*. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2024/01/30/penetrasi-internet-indonesia-capai-78-pada-2023-rekor-tertinggi-baru>
- Lailatul Mufidah, K. T. (2021). *PENGARUH PERMAINAN GAME ONLINE TERHADAP DISIPLIN BELAJAR DI RUMAH BAGI SISWA DI SMP NEGERI 3 NATAR KABUPATEN LAMPUNG SELATAN*. 7(3), 6.
- Nizar, A., & Hajaroh, S. (2019). Pengaruh Intensitas Penggunaan Game Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa. *El Midad*, 11(2), 169-192. <https://doi.org/10.20414/elmidad.v11i2.1901>
- Notoadmojo, soekidjo. (2018). *No Title Metodologi Penelitian Kesehatan*. Reneka Cipta.
- Notoatmodjo Soekidjo. (2019). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Rineka Cipta.
- Ramdani, N. (2018). Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Vi Sdn Bawakaraeng 1 Kota Makassar. *Jurnal Minat Belajar*, 2(3), 42. [https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/4071-Full\\_Text.pdf](https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/4071-Full_Text.pdf)
- Rifa'i, Y. S. (2023). *Hubungan Bermain Game Online Dengan Minat Belajar Siswa Kelas Iv Sd Negeri Rejosari Natar Lampung Selatan*. 23-24.
- Sugiono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Afabeta.
- Tohet, M., & Mauliza, S. (2021). Penanggulangan Kecanduan Game Online Melalui Pendidikan Karakter Regilius Pada Anak. *Belajea: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(2), 147. <https://doi.org/10.29240/belajea.v6i2.3434>