

PUBLICATION MANUSCRIPT

NASKAH PUBLIKASI

**THE CORRELATION ADDICTION TO PLAY GAME ONLINE WITH PERFORMANCE
STUDENT LEARNING OF SMK STATE 7 SAMARINDA**

**HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE
DENGAN PRESTASI BELAJAR SISWA/SISWI
DI SMK NEGERI 7 SAMARINDA**



**DI SUSUN OLEH
ENDRO SUJATMOKO
1211308230564**

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN MUHAMMADIYAH
SAMARINDA
2015**

Hubungan Kecanduan Bermain Game Online dengan Prestasi

Belajar Siswa/Siswi di SMK Negeri 7 Samarinda

Endro Sujatmoko , Rini Ernawati,S.Pd.,M.Kes, Ns.Enok Sureskiarti,S.Kep

INTISARI

Latar Belakang: Pada saat ini kemajuan teknologi *internet* berkembang begitu pesat dan menjadi sangat menarik di kalangan remaja, dan juga dapat digunakan untuk bermain *game* secara bersamaan (*multiplayer*) melalui permainan *game online*, karena sifat yang tidak terbatasnya oleh waktu akses, *interaktif*, menantang, dan sangat *variatif* sehingga banyak remaja sekolah yang memainkan permainan game online menjadi kecanduan membuat terganggu proses pendidikannya sehingga berdampak pada prestasi belajarnya yang kurang baik dikarenakan mereka tidak fokus pada proses pembelajaran.

Tujuan Penelitian: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kecanduan bermain game online dengan prestasi belajar siswa/siswi di SMK Negeri 7 Samarinda.

Metode Penelitian: Rancangan penelitian ini adalah descriptive correlation dengan metode pendekatan cross sectional. Penelitian dilaksanakan selama November 2014 hingga Januari 2015. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa/siswi yang berada di SMK Negeri 7 Samarinda berjumlah 360 orang. Cara pengambilan sampel dengan simple random sampling didapatkan 189 orang. Alat yang digunakan yaitu kuesioner. Analisa untuk uji hipotesis dengan uji statistic Chi Square.

HaSil Penelitian: Hasil uji statistic Chi Square diketahui nilai $p = 0,059$ nilai tersebut lebih kecil dari alfa ($P < 0,05$) maka H_0 ditolak berarti ada hubungan yang signifikan antara kecanduan bermain game online dengan prestasi belajar siswa/siswi SMK Negeri 7 Samarinda.

Kesimpulan: Ada hubungan yang signifikan /bermakna antara kecanduan bermain game online dengan prestasi belajar siswa/siswi SMK Negeri 7 Samarinda.

Saran: Karena tugas seorang perawat tidak hanya merawat pada aspek jasmani saja namun aspek rohani juga sangat perlu untuk kelangsungan hidup yang lebih baik.

Kata Kunci : Kecanduan Game online, SMK Negeri 7 Samarinda.

-
1. Program Studi Ilmu Keperawatan STIKES Muhammadiyah Samarinda.
 2. Stikes Muhammadiyah Samarinda.

The Correlation Addiction to Play Game Online with Performance Student Learning of SMK State 7 Samarinda

Endro Sujatmoko,Rini Ernawati,S.Pd.,M.Kes,Ns.Enok Sureskiarti,S.Kep

ABSTRACT

Background: At this time the advances in internet technology evolving so rapidly and become very attractive among teenagers, and also can be used to play games simultaneously (multiplayer) through the online game, because the nature of which is not limited by time of access, interactive, challenging, and very varied so many teenagers schools play games online games become addicted to making disrupted education process, which leads to poor academic achievement because they do not focus on the learning process.

Objective: This study aimed to determine the relationship between addiction play games online with student achievement / student in SMK 7 Samarinda.

Methods: The study design was a descriptive correlation with cross sectional method. The experiment was conducted during November 2014 to January 2015. The study population was all students / student who is in SMK 7 Samarinda numbered 360 people. How to sampling with simple random sampling found 189 people. The tool used is a questionnaire. Analysis for statistical hypothesis testing with Chi Square test.

Results: The results of the statistical test Chi Square unknown value $p = 0.059$ the value is less than alpha ($P < 0.05$), the H_0 is rejected means there is a significant relationship between addiction play games online with student achievement / SMK Negeri 7 Samarinda.

Conclusion: There is a significant relationship / significant between online gaming addiction with student achievement / SMK Negeri 7 Samarinda.

Suggested: Because the job of a nurse is not only taking care of the physical aspect alone but also the spiritual aspect is very necessary for survival are better.

Key Word: Gameonline Addiction,Student SMK Negeri 7.

1. Nursing School of STIKES Muhammadiyah Samarinda.
2. STIKES Muhammadiyah Samarinda.

PENDAHULUAN

Pada era milenium ini kehebatan dan kemajuan teknologi *internet* berkembang begitu pesat dan menjadi perbincangan yang sangat menarik di kalangan masyarakat terutama remaja, tidak hanya digunakan untuk *browsing* dan berinteraksi lewat situs jejaring sosial, tetapi juga dapat digunakan untuk bermain *game* secara bersamaan (*multiplayer*) melalui permainan *game online*. *Game online* adalah jenis permainan yang menggunakan media komputer yang memanfaatkan jaringan komputer LAN (*Local Area Networking*) atau *internet*. karena sifat yang tidak terbatasnya oleh waktu akses, *interaktif*, menantang, dan sangat *variatif* (Nakita, 2010).

Beragamnya jenis *game online* dan biaya sewa yang *relatif* terjangkau di

warnet atau *game center*, membuat pemain tertarik untuk bermain *game online*. Jumlah pengguna *Internet* ini akan terus bertambah seiring dengan semakin murah dan mudahnya koneksi *Internet*, tersebarnya jaringan *Internet* ditempat-tempat keramaian, dan sekolah – sekolah yang disediakan untuk membantu para siswa/siswi. Dalam mengerjakan tugas, mencari bahan materi suatu mata pelajaran disalahgunakan dengan menggunakannya sebagai sarana bermain *game online* secara bersamaan (*multiplayer*) melalui *game online*, dan menjamurnya pusat-pusat permainan *game online* (*game center*), serta semakin tersedianya peralatan *Computer, handphone, hingga iPhone, android, smartphome dan blackBerrys*, sehingga semakin memudahkan para

pecinta *game* untuk menyalurkan
memainkan *game online* (Adams &
Rollings, 2010).

Permainan *game online* sudah masuk ke
Indonesia sejak awal tahun 2001
kemudian mulai berkembang dan mem-
booming pada agustus 2003 ketika
hadirnya PT. Lyto yang mengusung *game*
online 2D terbaik hingga saat ini berjudul
ragnarok. Selain itu dalam artikel tersebut
juga dikatakan bahwa *game* ragnarok
inilah yang menjadi fenomena awal dalam
dunia *game online*, karena menjadi
permainan *game online* pertama yang
mampu menciptakan beribu - ribu pemain
tiap harinya. Pada saat itu pula para
penggila *game* mulai bermunculan yang
juga diikuti dengan perkembangan internet
menuju ke fase yang lebih murah biaya
rental per jam-nya (Cyber, 2005).

kegemaran dalam

Hasil penelitian Imanuel (2009)
mengenai Kepribadian Mahasiswa
Universitas Indonesia yang
kecanduan *game online* menunjukkan
bahwa dari 75 Mahasiswa diantaranya
14 orang memiliki kecanduan tingkat
tinggi, 12 orang dengan tingkat
kecanduan rendah dan 49 orang
memiliki tingkat kecanduan
menengah. Penelitian ini menunjukkan
bahwa sebagian besar Mahasiswa
yang bermain adalah pecandu
menengah. Hasil penelitian ini
menunjukkan bahwa pemain *game*
online kehilangan *relasi signifikan*,
Kehilangan pekerjaan, kesempatan
karier dan kesempatan pendidikan
serta bermain *game online* sebagai
cara untuk melarikan diri dari
masalah-masalah.

METODE PENELITIAN

Rancangan Penelitian, Desain penelitian adalah model atau metode yang digunakan penelitian untuk melakukan suatu penelitian yang memberikan arah terhadap jalannya penelitian (Kenala, 2010). Penelitian ini menggunakan desain penelitian deskriptif korelasi untuk mengetahui sejauh mana hubungan variable yang diteliti. Jenis penelitian ini menggunakan rancangan cross sectional yaitu penelitian dimana variabel yang masuk factor resiko dan variabel efek yang diobservasi pada waktu yang sama (notoatmodjo, 2005).

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian *deskriptif korelasional* yaitu penelitian yang mengkaji hubungan antar variabel. Peneliti dapat mencari, menjelaskan

suatu hubungan, memperkirakan, dan menguji berdasarkan teori yang ada. Penelitian korelasional bertujuan mengungkapkan hubungan *korelatif* antar variabel (Nursalam, 2008).

HASIL PENELITIAN DAN

PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Karakteristik Responden.

Karakteristik responden untuk menganalisis data terhadap distribusi frekuensi pada masing-masing variabel. Analisa ini bertujuan mengetahui karakteristik responden. Berdasarkan kuesioner yang telah diisi responden didapatkan hasil sebagai berikut:

a. Usia Siswa/siswi SMK Negeri 7 Samarinda.

Tabel 1.1

Distribusi Usia Siswa/siswi Keseluruhan SMK Negeri 7 Samarinda

Usia Responden (Tahun)	Jumlah	Persentase (%)
15	61	32.2 (%)
16	51	27.0 (%)
17	64	33.9 (%)
18	13	6.9 (%)
Total	189	100 (%)

Sumber: Data Primer 2014

Berdasarkan tabel 1.1 terlihat bahwa responden yang berusia 15 tahun sebanyak 61 orang (32.2%), responden berusia 16 tahun kelas sebanyak 51 orang (27.0 %), kemudian untuk responden berusia 17 tahun sebanyak 64 orang (33.9%), responden berusia 18 tahun sebanyak 13 orang (6.9 %).

Dari data diatas rata-rata usia siswa/siswi SMK Negeri 7 Samarinda yaitu termasuk dalam kategori remaja pertengahan.

b. Jenis Kelamin Siswa/siswi SMK Negeri 7 Samarinda.

Tabel 1.2

Distribusi Jenis Kelamin Siswa/siswi SMK Negeri 7 Samarinda.

Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase (%)
Laki-laki	129	68.3(%)
Perempuan	60	31.7(%)
Total	189	100 (%)

Sumber: Data Primer 2014

Berdasarkan tabel 1.2 terlihat bahwa responden laki-laki sebanyak 129 orang (68.3%), responden perempuan sebanyak 60 orang (31.7 %)

Dari data diatas rata-rata jenis kelamin remaja di kelas X,XI,XII SMK Negeri 7 Samarinda yaitu laki-laki.

c. Kelas.

Tabel 1.3
Distribusi Kelas Siswa/siswi SMK Negeri 7 Samarinda.

Kelas&Jurusan	Jumlah	Persentase (%)
X	63	33.3 (%)
XI	64	33.9 (%)
XII	62	32.8(%)
Total	189	100 (%)

Sumber: Data Primer 2014

Berdasarkan tabel 1.3 terlihat bahwa responden dari kelas X sebanyak 63 orang (33.3%), responden dari kelas XI sebanyak 64 orang (33,9%), dan responden dari kelas XII sebanyak 62 orang (32.8%).

d. Distribusi lama bermain game online.

Tabel 1.4
Distribusi lama bermain game online Siswa/siswi SMK Negeri 7 Samarinda.

Jam/Minggu	Jumlah	Persentase (%)
1 Jam/Minggu	Tidak ada	0 (%)
2 Jam/Minggu	Tidak ada	0 (%)

3 Jam/Minggu	5 Orang	2.645 (%)
4 Jam/Minggu	4 Orang	2.116(%)
5 Jam/Minggu	3 Orang	1.587 (%)
6 Jam/Minggu	3 Orang	1.587(%)
7 Jam/Minggu	10 Orang	5.291 (%)
8 Jam/Minggu	15 Orang	7.936 (%)
9 Jam/Minggu	10 Orang	5.291 (%)
10 Jam/Minggu	24 Orang	12.687 (%)
11 Jam/Minggu	15 Orang	7.936 (%)
12 Jam/Minggu	26 Orang	13.756 (%)
13 Jam/Minggu	15 Orang	7.936 (%)
14 Jam/Minggu	10 Orang	5.291 (%)
Lebih dari 14 jam/Minggu	49 Orang	25.925 (%)
<hr/>		
Total	189 Orang	100 (%)

Sumber: Data Primer 2014

Berdasarkan tabel 1.4 terlihat bahwa responden mengisi lama bermain game online untuk 1 jam/Minggu tidak ada, kemudian untuk 2 jam/minggu juga tidak ada, sebanyak 5 orang untuk 3

jam/minggu (2.645%), sebanyak 4 orang untuk 4 jam/minggu (2.116%), sebanyak 3 orang untuk 5 jam/minggu untuk (1.587%), sebanyak 3 orang untuk 6 jam/minggu (1.587%), sebanyak 10 orang untuk 7 jam/minggu (5.291%), sebanyak 15 orang untuk 8 jam/minggu (7.936%), sebanyak 10 orang untuk 9 jam/minggu (5.291%), sebanyak 24 orang untuk 10 jam/minggu (12.687%), sebanyak 15 orang untuk 11 jam/minggu (7.936%), sebanyak 26 orang untuk 12 jam/minggu (13.756%), sebanyak 15 orang untuk 13 jam/minggu (7.936%), sebanyak 10 orang untuk 14 jam/minggu (5.291%), sebanyak 49 orang untuk lebih dari 14 jam/minggu (25.925%).

Tabel 1.5

Distribusi lama bermain game online keseluruhan Siswa/siswi SMK Negeri 7 Samarinda.

Jam/Minggu	Jumlah	Persentase (%)
1 – 7 jam/minggu	25 Orang	13.227 %
8 – 14 Jam/minggu	115 Orang	60.846 %
Lebih dari 14 Jam/Minggu	49 Orang	25.925%
Total	189 Orang	100%

Berdasarkan tabel 1.5 terlihat bahwa responden bermain game online untuk 1 – 7 jam/Minggu 25 orang (13.227 %), kemudian untuk 8 - 14 jam/minggu sebanyak 115 orang (60.846%), kemudian untuk lebih dari 49 orang (25.925%).

Jadi responden yang memang kecanduan game online sebanyak 164 responden dari 189 responden yang dipilih secara random yang bermain 8 – 14 jam/minggu dan 14 jam lebih.

d. Alasan bermain.

Tabel 1.6

Distribusi Alasan bermain Siswa/siswi Keseluruhan SMK Negeri 7 Samarinda

Alasan bermain	Jumlah	Persentase (%)
Bagian komunitas atau group	36	19.0 %
Mampu/ada uang	43	22.8 %
Stress Hilang	62	32.8 %
Mencari teman	28	14.8 %
Ikut-ikutan teman	20	10.6 %
Total	189	100 %

Sumber: Data Primer 2014

Berdasarkan tabel 1.6 terlihat bahwa responden dari keseluruhan yang diteliti memilih alasan dalam bermain game online yaitu sebanyak 36 orang memilih bagian dari komunitas atau group sekitar 19.0 %, sebanyak 43 orang memilih mampu/ada uang sekitar 22.8%, sebanyak 62 orang memilih strees hilang sekitar 32.8 %,

sebanyak 28 orang memilih mencari teman sekitar 14.8%, dan yang terakhir memilih ikut-ikutan teman sebanyak 20 orang 10.5% sebagai alasan dalam bermain game online.

Jadi responden yang banyak memilih Supaya stress hilang sebanyak 62orang dengan presentasi 32.8%.

e. Distribusi Jenis Game online.

Tabel 1.7
Distribusi Jenis Game yang dimainkan.

Jenis game online	Jumlah	Persentase (%)
Ragnarog	26 orang	13.8 %
Perfect World	26 orang	13.8 %
Audition ayo dance	18 orang	9.5 %

Risk Your life	58 orang	30.7%
Counter Strike	23 orang	11.6 %
Sim City	22 orang	3.2 %
War craft	6 orang	5.2 %
Point Blank	10 orang	8.2 %
Total	189 orang	100,0 %

Sumber: Data Primer 2014

Berdasarkan tabel 1.7 terlihat bahwa responden dari kelas X,XI, dan XII memilih jenis permainan game online yang sering mereka mainkan, sebanyak 26 orang (13.8%) memilih permainan ragnarog, sebanyak 26 orang (13.8%) memilih perfect World, sebanyak 18 orang (9.5%) memilih audition ayo dance, sebanyak 58 orang (30.7%) memilih Risk your life, sebanyak 23

orang (11.6%) memilih counter strike, sebanyak 22 orang (3,2%) memilih sim city, sebanyak 6 orang (5.2%) memilih war craft, sebanyak 10 orang (8.2%) memilih bermain Point Blank.

Jadi responden yang banyak memilih jenis permainan yang sering dimainkan yaitu risk your life sekitar 58 orang dengan presentasi 30.7%.

Analisa Univariat

- a. Tingkat Kecanduan bermain game online siswa/siswi SMK Negeri 7 Samarinda.

Tabel 1.8

Distribusi Tingkat Kecanduan Bermain game online siswa/siswi SMK Negeri 7 samarinda.

Jam/Minggu	Jumlah	Persentase (%)
1 – 7 jam/minggu	25 Orang	13.227 %
8 – 14 Jam/minggu	115 Orang	60.846 %
Lebih dari 14 Jam/Minggu	49 Orang	25.925%
Total	189 Orang	100%

Berdasarkan tabel 1.8 terlihat bahwa responden bermain game online untuk 1 – 7 jam/Minggu 25 orang (13.227 %), kemudian untuk 8 - 14 jam/minggu sebanyak 115 orang (60.846%), kemudian untuk lebih dari 49 orang (25.925%).

Jadi responden yang memang kecanduan game online sebanyak 164 responden dari 189 responden yang dipilih secara random yang bermain 8 – 14 jam/minggu dan 14 jam lebih.

- b. Prestasi Belajar.

Tabel 1.9
Distribusi Berdasarkan prestasi belajar siswa/siswi SMK Negeri 7
Samarinda

Skala Nilai	Jumlah	Persentase (%)
Sangat Baik 90 – 100 (A)	4 orang	2.116 %
Baik 80 – 89 (B)	84 orang	44.444 %
Cukup 70 – 79 (C)	42 orang	22.222 %
Kurang 60 – 69 (D)	52 orang	27.513 %
50 – 59 (E)	7 orang	3.703 %
Total	189	100 %

Sumber: Data Primer 2014

Berdasarkan tabel 1.9 terlihat bahwa siswa/siswi memperoleh nilai 90-100 sebanyak 4 orang atau sekitar 2.116 %, kemudian nilai 80-89 sebanyak 84 orang dengan presentasi 44.444 % kemudian nilai 70-79 sebanyak 42 orang dengan presentasi 22.222 %

kemudian nilai 60 – 69 sebanyak 52 orang dengan presentasi 27.513 % dan nilai 50-59 sebanyak 7 orang dengan presentasi 3.703%.

Analisa Bivariat

Setelah melakukan analisa data secara univariat, selanjutnya

dilakukan analisa data secara bivariat untuk mengidentifikasi hubungan variabel independen dengan variabel dependen dilakukan perhitungan menggunakan uji statistic *Kolmogrov Spirnov.*

Tabel 1.10

Hubungan antara Tingkat Kecanduan bermain game online dengan prestasi belajar siswa/siswi SMK Negeri 7 Samarinda

Prestasi belajar	Tingkat Kecanduan				Total		Asymp.Sig 2 tailed	OR	CI 95%
	Tinggi (7-14/>14jam)	%	Rendah (1-7 jam)	%	n	%			
Sangat baik A (90-100)	4	2,7%	0	0%	4	2,1%	0.059	1120.667	67.61-70.04
Baik B (80-89)	55	37%	29	67%	84	44 %			
Cukup C (70-79)	35	24%	7	17%	42	22 %			
Kurang D(60-69)	46	32%	6	14%	52	27%			
E (50-59)	6	4,1%	1	3 %	7	3.7%			

Total	146	77,24%	43	189	100%
			22,75%		

Sumber : Data Primer 2014

Berdasarkan tabel 1.10 terlihat bahwa hubungan antara tingkat kecanduan bermain game online dengan prestasi belajar dari 189 responden, yang memiliki kecanduan tinggi dengan prestasi belajar yaitu untuk prestasi belajar yang mendapatkan nilai A (90-100) dengan kecanduan tinggi sebanyak 4 orang dan kecanduan rendah tidak ada jadi totalnya sebanyak 4 orang, untuk nilai B (80-89) dengan kecanduan tingkat tinggi sebanyak 55 orang dan kecanduan tingkat rendah sebanyak 29 orang jadi totalnya sebanyak 84 orang, untuk nilai C (70-79) dengan kecanduan tingkat tinggi sebanyak 35 orang dan kecanduan tingkat rendah 7 orang jadi total untuk nilai C (70-79) yaitu 42 orang, untuk nilai D (60-69) dengan kecanduan tingkat tinggi sebanyak 46 orang dengan kecanduan tingkat rendah hanya 6 orang sehingga total untuk siswa/siswi yang mendapatkan nilai D (60-69) yaitu 52 orang kemudian untuk nilai E (50-59) untuk kecanduan tingkat tinggi sebanyak 6 orang dan untuk kecanduan tingkat rendah sebanyak 1 orang dengan total 7 siswa/siswi yang mendapatkan nilai E.

Berdasarkan hasil statistik dengan menggunakan *Kolmogrov-Spirnov* didapatkan nilai *Asymp.Sig tailed* = 0,000 lebih besar dari $\alpha = 0.05$ Keputusan peneliti yaitu H_0 gagal di tolak yang menyatakan ada hubungan bermakna antara tingkat kecanduan dalam bermain game online dengan prestasi belajar siswa/siswi SMK negeri 7 Samarinda, Kemudian dari hasil analisis diperoleh $OR = 1120.667$ artinya siswa/siswi yang tingkat kecanduan tinggi dalam bermain game online berpeluang 1121 kali memiliki prestasi yang kurang baik dibandingkan siswa/siswi yang tingkat kecanduan dalam bermain game online.

Pembahasan

Pada pembahasan ini, akan dibahas hasil penelitian yang didapat dari analisa univariat tentang karakteristik responden, variabel independen dan variabel dependen serta pembahasan analisa bivariat dari hubungan kedua variabel tersebut. Adapun hasil pembahasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Analisa Univariat

- a. Tingkat kecanduan Game online.

Berdasarkan tingkat kecanduan bermain game online dengan prestasi belajar sebanyak 164 orang yang memiliki kecanduan tingkat tinggi 86.77%, dan kecanduan rendah sebanyak 25 orang (13,22%).

Bermain game online akan berdampak negatif apabila dimainkan secara berlebihan. Hal ini dapat menyebabkan remaja menjadi kecanduan game online. Pengaruh kecanduan game online berdampak pada psikis, sosial, akademis, dan fisik pada remaja. Dampak psikis pada remaja adalah remaja akan sering bahkan terus-menerus memikirkan game online. Game yang berlatar belakang atau kontennya bersifat kekerasan memicu remaja untuk meningkatkan pikiran agresif, perasaan dan perilaku dan penurunan proporsional membantu. Berdasarkan

kajian ilmiah (Anderson & Bushman, 2001). Pengaruh game kekerasan terhadap anak-anak ini diperparah oleh sifat dari permainan yang interaktif.

Dari data diatas peneliti berasumsi bahwa kecanduan bermain game online masuk dalam kategori tinggi, Penggunaan internet harus selalu diawasi dan dipantau oleh berbagai pihak terutama orang tua/wali sehingga tidak terjerumus kedalam kesalahan pemanfaatan teknologi saat ini, kesalahan dalam memberikan fasilitas dalam bermain game online sangat disayangkan karena orang

tua justru bangga melihat anak-anaknya dengan gadget atau hp terbaru tercanggih dan terkenal namun orang tua tidak membatasi penggunaan teknologi tersebut, anak-anak tidak diberikan pengetahuan yang informasi yang lengkap jika menggunakan teknologi seperti Hp atau perangkat computer ditambah dengan jaringan internetnya sangat membahayakan kesehatan dan jiwa seorang anak.oleh karena itu orang tua siswa/siswi atau orang tua wali harus sangat memperhatikan anak didiknya sehingga dapat menghasilkan

anak-anak yang berkualitas baik.

Prestasi belajar.

Berdasarkan prestasi belajar terlihat bahwa siswa/siswi memperoleh nilai 90-100 sebanyak 4 orang atau sekitar 2.116 %, kemudian nilai 80 -89 sebanyak 84 orang dengan presentasi 44.444 % kemudian nilai 70-79 sebanyak 42 orang dengan presentasi 22.222 % kemudian nilai 60 – 69 sebanyak 52 orang dengan presentasi 27.513 % dan nilai 50-59 sebanyak 7 orang dengan presentasi 3.703%.

Kecanduan game online adalah ketidakmampuan seseorang untuk mengontrol tindakannya dalam memainkan game online yang mempengaruhi

prestasi belajar khususnya pada siswa. Pola perilaku sekolah dapat dilihat dari bagaimana mereka melalaikan kegiatan sekolah dan Nilai Raport yang mereka miliki. Biasanya seseorang yang telah kecanduan tidak menyadari bahwa dirinya adalah pecandu game online. Kecanduan internet sebagaimana kecanduan obat-obatan, alkohol dan judi akan mengakibatkan kegagalan akademisi (Young, 1996).

Dari data diatas peneliti berasumsi bahwa prestasi belajar siswa/siswi SMK negeri 7 samarinda cukup baik. Kegagalan akademis akan mempengaruhi prestasi belajar siswa/siswi. Siswa/siswi yang berprestasi akan menggunakan internet dengan

sehat dan wajar sehingga tidak melalaikan kegiatan-kegiatannya, begitu pula sebaliknya siswa/siswi yang menggunakan internet dengan tidak sehat dan tidak wajar akan melalaikan kegiatan-kegiatan atau tugas-tugas disekolah sehingga prestasi mereka akan turun.

Analisa Bivariat

Kecanduan merupakan suatu tingkah laku yang tidak dapat dikontrol atau tidak mempunyai kekuatan untuk menghentikannya (Young, 2009) Prilaku Kecanduan pemain terhadap *Game online* dapat mengakibatkan pemain melalaikan kegiatannya yang lain karena kecanduan permainan ini berlaku secara berulang-ulang.

Berdasarkan tabel 4.9 terlihat bahwa hubungan antara tingkat kecanduan bermain game online dengan prestasi belajar dari 189 responden, yang memiliki kecanduan tinggi dengan prestasi belajar yaitu untuk prestasi belajar yang mendapatkan nilai A (90-100) dengan kecanduan tinggi sebanyak 4 orang dan kecanduan rendah tidak ada jadi totalnya sebanyak 4 orang, untuk nilai B (80-89) dengan kecanduan tingkat tinggi sebanyak 55 orang dan kecanduan tingkat rendah sebanyak 29 orang jadi totalnya sebanyak 84 orang, untuk nilai C (70-79) dengan kecanduan tingkat tinggi sebanyak 35 orang dan kecanduan tingkat rendah 7 orang jadi total untuk nilai C (70-79) yaitu

42 orang, untuk nilai D (60-69) dengan kecanduan tingkat tinggi sebanyak 46 orang dengan kecanduan tingkat rendah hanya 6 orang sehingga total untuk siswa/siswi yang mendapatkan nilai D (60-69) yaitu 52 orang kemudian untuk nilai E (50-59) untuk kecanduan tingkat tinggi sebanyak 6 orang dan untuk kecanduan tingkat rendah sebanyak 1 orang dengan total 7 siswa/siswi yang mendapatkan nilai E.

Berdasarkan hasil statistik dengan menggunakan *Kolmogrov-Smirnov* didapatkan nilai *Asymp.Sig tailed* = 0,059 lebih besar dari $\alpha = 0.05$ Keputusan peneliti yaitu H_0 gagal di tolak yang menyatakan ada hubungan bermakna antara

tingkat kecanduan dalam bermain game online dengan prestasi belajar siswa/siswi SMK negeri 7 Samarinda, Kemudian dari hasil analisis diperoleh $OR = 1120.667$ artinya siswa/siswi yang tingkat kecanduan tinggi dalam bermain game online berpeluang 1121 kali memiliki prestasi yang kurang baik dibandingkan siswa/siswi yang tingkat kecanduan dalam bermain game online.

Dari Penelitian sebelumnya (Koepp, 2004) tentang adiksi menunjukan bahwa faktor-faktor di otak merupakan faktor yang bertanggung jawab pada terjadinya adiksi yakni senyawa neurokimiawi di celah sinaptik yang disebut dopamine. Dopamin merupakan suatu stimulant neurotransmitter

yang dihasilkan di batang otak (Giuffre & Digeronimo, 2004). Batang otak adalah bagian dimana otak bagian atas berhubungan dengan sumsum tulang belakang yang mengendalikan system saraf otonom. Senyawa neurokimiawi yang berada di celah sinaptik terdapat diantara ujung satu sel saraf (Neuron) dengan ujung sel saraf yang lain. Dopamin yang dikeluarkan ke celah sinaptik dari ujung sel saraf akan ditarik dan ditangkap oleh reseptor-resptor dopamine pada dinding ujung sel saraf lain pada celah itu. Keluarnya dopamine yang cukup, dalam kondisi normal, akan menimbulkan rasa nyaman secara fisik dan mental pada individu. Bila suatu saat pengeluaran dopamin

menurun, maka sirkuit otak yang didukung neurotransmitter lain akan bereaksi meningkatkan dan akibatnya akan tercapai respons kenikmatan lagi.

Dari data diatas peneliti berasumsi bahwa meskipun siswa/siswi yang tingkat kecanduan dalam bermain game online tinggi belum tentu nilai prestasinya kurang baik begitu juga sebaliknya siswa/siswi yang tingkat kecanduan dalam bermain game online rendah belum tentu prestasinya baik. Dikarenakan siswa/siswi yang memiliki tingkat kecanduan tinggi mungkin sebagian ada yang menganggap biasa saja masalah prestasi belajar sehingga kurang terkontrol dengan baik dalam proses belajar

mendapatkan nilai yang kurang baik juga. perilaku kecanduan internet sangat mirip dengan kecanduan terhadap *game online* atau judi. Bentuk kecanduan internet diantaranya adalah ketagihan bermain *game*, mengakses situs porno, chatting, mengakses informasi serta aplikasi lain. Perilaku Kecanduan internet menimbulkan berbagai kerugian bagi individu dan keluarga, berdampak buruk pada prestasi belajar, kerja, kondisi financial dan kehidupan social.

Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini telah dilakukan dengan prosedur dan metode penelitian yang baku sehingga hal-hal terkait dengan aspek metodologisnya sudah terpenuhi.

Namun tetap terdapat hal-hal yang dapat mempengaruhi hasil penelitian ini, antara lain:

1. Alat yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah kuesioner yang bersifat murni dari responden dan tanpa intervensi apapun sehingga jawaban-jawaban yang diberikan oleh responden tidak dapat dikontrol. Tidak mustahil respon yang diberikan adalah kesimpulan yang dibuat responden, bukan apa yang sebenarnya mereka rasakan.
2. Dalam melakukan analisa data yang telah dikumpulkan melalui kuesioner, ada saatnya peneliti mendapatkan jawaban yang tidak diisi pada

salah satu item pertanyaan, sehingga terdapat celah ketidak akuratan interpretasi data dalam proses penganalisaan tersebut.

3. Penelitian ini merupakan pengalaman pertama kali peneliti melakukan penelitian.

UCAPAN TERIMA KASIH

Bapak Ghozali M.H.,M.Kes selaku Ketua Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Muhammadiyah Samarinda.

Ibu Ns.Siti Khoiroh Muflihatin, S.Kep, M.Kep selaku Ketua Program Studi S1 Keperawatan dan penguji I dalam penyusunan proposal dan hasil penelitian di STIKES Muhammadiyah Samarinda.

Kepala Sekolah SMK Negeri 7 Samarinda yang telah memberikan ijin untuk dilakukannya penelitian di SMK Negeri 7 Samarinda.

Ibu Rini Ernawati, S.Pd.,M. Kes selaku pembimbing I dan penguji II dalam penyusunan proposal dan hasil penelitian ini.

Ibu Ns. Enok Sureskiarti, S.Kep selaku pembimbing II dan penguji III dalam hasil penelitian ini.

Bapak Faried Rahman Hidayat, Ns.,S.Kep.,M.Kes selaku Koordinator Mata Ajar Penelitian Prodi S1 Keperawatan dan penguji III dalam ujian proposal.

Semua Bapak/Ibu dosen dan teman-teman seperjuangan, keluarga besar yang telah

memberikan masukkan kepada peneliti.

Kedua orang tua saya Bapak Suparman dan Ibu Samirah yang sangat saya hormati dan Cintai, kakak dan adik serta Adek indah purwanti dan kedua orang tuanya yang sangat saya cintai.

KEPUSTAKAAN

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 2014 dari :<http://spesialis-torch.com>

Adam dan Rollings, 2007-2010. Game online diakses 25 februari 2014 dari http://www.designersnotebook.com/Books/Fundamentals_of_Game_Design/fundamentals_ch21.pdf

Asnawi, 2012. *Kajian Teoritis Prestasi Belajar*. Diakses tanggal 14 juli 2014 . Dari <http://www.scribd.com/doc/17318020/Prestasi-Belajar-Kajian-Teoritis>

Burhan, 2005. pengertian game online. Diakses tanggal 01 Januari 2014 dari <https://www.wikipedia.org>.

Behrman, 2004. *Remaja*. Diakses pada 25 februari 2014 dari : www.library.upnvj.ac.id/pdf/3keperawatanpdf/207312111/bab2.pdf