

**PUBLICATION MANUSCRIPT
NASKAH PUBLIKASI**

**HUBUNGAN ANTARA DURASI BERMAIN VIDEO GAME DENGAN
PRESTASI BELAJAR PADA SISWA IV & V DI SDN 007 SAMARINDA**

**THE CORRELATION BETWEEN THE DURATION OF PLAYING VIDEO
GAMES AND LEARNING ACHIEVEMENT OF GRADE IV & V
STUDENTS OF SDN 007 SAMARINDA**

Intan Chalista Putri¹, Marjan Wahyuni²



DIAJUKAN OLEH:

INTAN CHALISTA PUTRI

13.113082.4.0293

**PROGRAM STUDI ILMU KESEHATAN MASYARAKAT
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN MUHAMMADIYAH SAMARINDA**

2017

Persetujuan Publikasi

Kami dengan ini mengajukan surat persetujuan untuk publikasi penelitian dengan judul:

HUBUNGAN ANTARA DURASI BERMAIN VIDEO GAME DENGAN PRESTASI BELAJAR PADA SISWA KELAS IV & V DI SDN 007 SAMARINDA

Bersamaan dengan surat persetujuan ini kami lampirkan naskah publikasi

Pembimbing



Marian Wahyuni, S.KM, M.Si

NIDN. 1109017501

Peneliti



Intan Chalista Putri

NIM. 1311308240293

Mengetahui,

Koordinator Mata Ajar Skripsi



Lisa Wahidatul Oktaviani, S.KM., MPH

NIDN.1108108701

LEMBAR PENGESAHAN

HUBUNGAN ANTARA DURASI BERMAIN VIDEO GAME DENGAN
PRESTASI BELAJAR PADA SISWA KELAS IV & V DI SDN 007
SAMARINDA

NASKAH PUBLIKASI

DI SUSUN OLEH :
INTAN CHALISTA PUTRI
1311308240293

Diseminarkan dan Diujikan
Pada tanggal 11 Agustus 2017


Penguji 1


Ghozali M.H., M.Kes
NIDN.1114077102


Penguji 2


Lia Kurniasari, S.KM.,M.Kes
NIDN. 1130098601

Penguji 3


Marjan Wahyuni, S.KM, M.Si
NIDN. 1109017501

Mengetahui,
Ketua
Program Studi S1 Kesehatan Masyarakat


Sri Sunarti, S.KM.,MPH
NIDN.1115037801

HUBUNGAN ANTARA DURASI BERMAIN VIDEO GAME DENGAN PRESTASI BELAJAR PADA SISWA KELAS IV & V SDN 007 SAMARINDA

Intan Chalista Putri¹, Marjan Wahyuni²

INTISARI

Latar Belakang : perkembangan teknologi dan akses yang mudah di Indonesia berkembang sangat pesat. salah satunya video game yang semakin populer di semua kalangan, termasuk siswa-siswi pelajar. durasi bermain secara berlebihan selama berjam-jam setiap hari diperkirakan dapat mempengaruhi penurunan prestasi belajar, berdampak negatif bagi anak dan mempengaruhi kesehatannya.

Tujuan Penelitian : Mengetahui hubungan antara durasi bermain video game dengan prestasi belajar pada siswa-siswi kelas IV & V di SDN 007 Samarinda.

Metode : Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan rancangan *cross sectional*. Sampel penelitian adalah siswa kelas IV & V SDN 007 Samarinda yang berjumlah 52 siswa. Teknik sampel menggunakan *total sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang sama dengan keseluruhan obyek penelitian.

Hasil Penelitian : Dari hasil yang diukur menggunakan kuesioner diperoleh hasil, siswa-siswi yang durasi bermain video game dan prestasi belajar tidak baik yaitu > 2 jam/hari dengan durasi bermain sebanyak 8 (15,4%) dan sebanyak 22 responden (42,3%), siswa-siswi dengan durasi bermain video game dan prestasi belajar yang baik yaitu < 2 jam/hari sebanyak 26 responden (59,1%). Hasil uji *chi square* yang telah dilakukan diperoleh nilai *P-Value* sebesar 0,708 lebih besar dari taraf signifikan yaitu 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tidak ada hubungan antara durasi bermain video game dengan prestasi belajar siswa-siswi di sekolah.

Kesimpulan : Tidak terdapat hubungan antara durasi bermain video game dengan prestasi belajar pada siswa kelas IV & V di SDN 007 samarinda.

Kata Kunci : Durasi Bermain, Video Game, Prestasi Belajar

Keterangan :

¹Mahasiswa Program Studi S1 Kesehatan Masyarakat Peminatan Promosi Kesehatan

²Dosen Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Muhammadiyah Samarinda

THE CORRELATION BETWEEN THE DURATION OF PLAYING VIDEO GAMES AND LEARNING ACHIEVEMENT OF GRADE IV & V STUDENTS OF SDN 007 SAMARINDA

INTAN CHALISTA PUTRI¹, MARJAN WAHYUNI²

ABSTRACT

Background: The development of technology and an easy access to technology are dramatically increasing in Indonesia. One of the technological products is video game which is increasingly popular at all levels, including students. The excessively long duration of playing video games in every day is predicted to affect learning achievement, to give negative impacts on students and to affect their health.

Objective: to find out the correlation between the duration of playing video games and the learning achievement of the Grade IV and V students of SDN 007 Samarinda.

Methods: This research was quantitative with cross sectional design. The sample of this research was the grade IV and V students of SDN 007 Samarinda with the total of 52 students. The sample using total sampling technique, namely the total sample was equal with the total of entire population or object of the research.

Research Findings: The result of chi square showed that the P value was 0.708, higher than the significance level of 0.05. Therefore, it can be concluded than there was no any correlation between the duration of playing video games and the learning achievement of the students in the school.

Conclusion: There was no correlation between the duration of playing video games and the learning achievement of the grade IV & V students of SDN 007 Samarinda.

Keywords: Playing Duration, Video Game, Learning Achievement

Notes:

¹Student of Undergraduate Program of Public Health, Majoring in Health Promotion

²Lecturer of Muhammadiyah College of Health Science, Samarinda

PENDAHULUAN

Teknologi informasi dalam era globalisasi memegang peran penting bagi masyarakat, baik di masa kini maupun masa yang akan datang. Saat ini perkembangan teknologi berkembang sangat pesat. Berbagai kemajuan teknologi dapat kita peroleh dengan mudahnya, sehingga banyak memberikan manfaat dan kemudahan bagi kehidupan manusia. salah satunya internet yang merupakan alat untuk mengakses permainan yang ada saat ini sebagai media hiburan.

Perkembangan game sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Meledaknya game merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil (*small local network*) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. Game *online* saat ini tidaklah sama seperti ketika game *online* diperkenalkan untuk pertama kalinya. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1960, komputer hanya bisa dipakai untuk 2 orang saja untuk bermain game (Ayu Rini, 2011).

Teknologi informasi salah satu hal yang tidak akan lepas dari kehidupan

manusia karena teknologi informasi sudah ada sejak berabad-abad tahun lalu dan hingga kini masih berkembang dari kota hingga pelosok pedesaan. Dan tak hanya itu anak-anak juga sangat gemar bermain video game dari yang bersifat *offline* maupun *online* dengan kemajuan *picture-picture* game yang sangat pesat. Saat ini perkembangan teknologi berkembang sangat pesat. Berbagai kemajuan teknologi dapat kita peroleh dengan mudahnya, sehingga banyak memberikan manfaat dan kemudahan bagi kehidupan manusia. salah satunya internet yang merupakan alat untuk mengakses permainan yang ada saat ini sebagai media hiburan. Perkembangan game sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Meledaknya game merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil (*small local network*) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang.

Di negara lain tepatnya di Korea Selatan, pemerintah nya sudah melakukan upaya tegas untuk menanggulangi kecanduan video game terhadap anak sekolah dengan pembatasan akses video game atau game online setelah jam 12 malam. Hal ini di lakukan setelah adanya hasil survei yang melaporkan bahwa terdapat 30% siswa sekolah negeri memperlihatkan tanda-tanda kecanduan dan 40% di antaranya siswa laki-laki (Juwono, 2010). Peneliti lain yang mengeksplorasi efek penggunaan teknologi terhadap prestasi akademik, kehidupan sosial, kesejahteraan psikologis, dan penalaran moral anak juga dilakukan oleh para peneliti dari *Michigan State University*. Dalam penelitian yang di mulai pada *World Conference on Educational Multimedia, Hypermedia & Telecommunications* (2014).

Survei *Entertainment Software Association* (ESA) menemukan bahwa setiap orang mempunyai minimal satu *smartphone* yang dapat difungsikan untuk bermain *game*, sementara 32% dari

pemain *game* adalah anak berusia dibawah 18 tahun dan sekitar 10% dari remaja berusia 10-18 tahun bermain video game dengan durasi 1 jam atau lebih per harinya.

Video game sendiri merupakan salah satu media hiburan yang mampu mempengaruhi suatu dinamika dunia pendidikan khususnya untuk para pelajar. Seperti yang kita ketahui bahwa sekarang ini banyak sekali anak yang mendapatkan dampak-dampak dari game itu sendiri. Baik itu negatif maupun positif. Oleh karena itu Masalah kesehatan pada anak usia sekolah, selain berdampak fisik, juga dapat mempengaruhi kesehatan mental, emosi, ekonomi dan kesejahteraan sosial. masalah kesehatan jiwa sama pentingnya dengan masalah kesehatan fisik. Waktu yang seharusnya digunakan untuk beristirahat atau bermain, namun anak cenderung memanfaatkannya untuk duduk di depan komputer, dan asik dalam permainan game tersebut. Meskipun kelihatanya sekedar duduk dampak jangka panjang dari permainan game yang menghabiskan waktu luang lebih, serta permainan game dapat menguras energi serta membutuhkan konsentrasi dan anak akan memiliki rasa penasaran untuk mengejar skor tinggi, bahkan anak lupa waktu untuk berhenti sejenak.

Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefenisikan, prestasi merupakan hasil yang telah dicapai, dilakukan atau dikerjakan oleh seseorang. Dalam rangka perbaikan dan peningkatan mutu hasil belajar tersebut perlu adanya penelitian tentang faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yang kecanduan terhadap video game dan dikhawatirkan dapat mempengaruhi proses belajarnya, terutama video game yang nyata dan sangat dekat dengan kita. Anak yang gemar bermain video game adalah anak yang sangat menyukai tantangan. Anak-anak ini cenderung tidak menyukai proses belajar yang daya tariknya lemah, monoton, tidak menantang, dan lamban. Hal ini setidaknya berakibat pada proses belajar akademis.

Orang tua sebaiknya membatasi waktu yang dihabiskan anak untuk bermain video game tidak lebih dari dua

jam, bermain video game selama berjam- jam setiap hari justru tidak akan

mendapatkan manfaat bagi anak, bahkan berdampak buruk bagi psikologis dan prestasi belajar anak. Berdasarkan hasil penjelasan latar belakang permasalahan yang telah dijabarkan peneliti berminat untuk mengetahui keterkaitan antara durasi bermain video game dengan prestasi belajar, karena pemakaian video game di lingkungan tersebut cukup banyak orang tua siswa- siswi yang memfasilitasi sarana bermain video game seperti *ipad*, *handphone*, *psv* dan lain sebagainya. Semakin maraknya anak-anak bermain video game tanpa menghiraukan penurunan prestasi belajar dan dampak yang akan terjadi pada kesehatannya oleh sebab itu peneliti tertarik mengambil judul “Hubungan Antara Durasi Bermain Video Game Dengan Prestasi Belajar Pada Siswa- Siswi Kelas IV dan V di SDN 007 Samarinda”.

TUJUAN PENELITIAN

Tujuan Umum

Mengetahui hubungan antara durasi bermain video game dengan prestasi belajar pada siswa- siswi kelas IV & V DI SDN 007 Samarinda.

Tujuan Khusus

- a. Mengetahui karakteristik anak yang bermain video game.
- b. Mengidentifikasi prestasi belajar pada anak sekolah yang bermain video game.
- c. Mengidentifikasi durasi bermain video game
- d. Mengidentifikasi hubungan antara durasi bermain video game dengan prestasi belajar pada anak sekolah

METODE PENELITIAN

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian analitik. Jenis rancangan yang

digunakan dalam penelitian adalah *Cross Sectional* merupakan suatu penelitian untuk mempelajari dinamika korelasi antar faktor-faktor dengan efek, dengan cara pendekatan, observasi atau pengumpulan data sekaligus pada suatu saat (*point time apporoach*).

Dalam penelitian ini, tiap subjek penelitian hanya diobservasi sekali saja dan pengukuran dilakukan terhadap status karakter atau variabel subjek pada saat pemeriksaan. Hal ini tidak berarti bahwa semua subjek penelitian diamati pada waktu yang sama. (Notoatmodjo,2005). Keseluruhan populasi dalam penelitian ini berjumlah 52 responden. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan Total Sampling. *Total Sampling* adalah teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan populasi (Sugiyono, 2010).

Validitas dan reabilitas yang digunakan dalam penelitian ini yakni uji validitas konstruk (*Contruct validity*) dimana uji validitas ini menggunakan pendapat ahli (Sugiyono, 2012). Sedangkan dalam penelitian yang menggunakan skala *likert* untuk pengumpulan data, menurut Riyanto (2011) akan digunakan teknik pengukuran reliabilitas dengan metode *Cronbach alpha*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Penelitian ini melakukan analisis data secara univariat, selanjutnya dilakukan analisis data secara bivariat untuk mengidentifikasi pengaruh antara variabel independen dan dependen pada hubungan penggunaan video game dengan prestasi belajar pada siswa sekolah dasar. Yang dimana dilakukan perhitungan dengan menggunakan uji statistik *Chi Square*.

1. Karateristik Responden

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin Siswa di SDN 007

Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase %
Laki-Laki	33	63,5
Perempuan	19	36,5
Jumlah	52	100,0

Sumber: Data Primer, Tahun 2017
Berdasarkan Tabel distribusi frekuensi 4.2 diatas, menggambarkan bahwa dari 52 responden di SDN 007 Samarinda, dilihat dari jenis kelamin responden yaitu sebagian besar berjenis kelamin laki-laki sebanyak 33 orang (63,5%).

1. Analisis Univariat

Analisis univariat dilakukan untuk menjalankan atau mendeskripsikan karakteristik setiap variabel yang diteliti, dalam penelitian ini variabel independen yaitu durasi bermain video game dengan variabel dependen yaitu prestasi belajar.

a. Durasi Bermain Video Game Pada Siswa Kelas IV & V di SDN 007 Samarinda

Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Durasi Bermain Video Game Pada Siswa Kelas IV & V di SDN 007 Samarinda

Durasi Bermain Video Game	Frekuensi	Persentase (%)
Baik	44	84,6
Tidak Baik	8	15,4
Total	52	100,0

Sumber: Data Primer, Tahun 2017

Berdasarkan tabel diatas menggambarkan durasi bermain video game siswa-siswi kelas IV & V di SDN 007 Samarinda yang berjumlah 52 orang yang diukur menggunakan kuesioner yang telah dimodifikasi, hasil yang

didapatkan sebanyak 44 orang (84,6%) berada pada durasi bermain yang baik dan 8 orang (15,4%) berada pada durasi bermain yang tidak baik.

b. Prestasi Belajar Pada Siswa Kelas IV & V di SDN 007 Samarinda

Prestasi Belajar	Frekuensi	Persentase (%)
Baik	30	57,7
Kurang Baik	22	42,3
Total	52	100,0

Sumber: Data Primer, Tahun 2017

Berdasarkan tabel diatas prestasi belajar siswa-siswi kelas IV & V di SDN 007 Samarinda yang berjumlah 52 orang yang diukur menggunakan nilai rata-rata yang telah dicapai siswa-siswi, hasil yang didapatkan sebanyak 30 orang (57,7%) berada pada prestasi belajar yang baik dan 22 orang (42,3%) berada pada prestasi belajar yang kurang baik.

c. Jenis Video Game

Jenis video game yang paling sering digunakan oleh anak-anak yaitu :

Tabel 4.5 Distribusi Jenis Permainan Video Game Yang digunakan Siswa Kelas IV & V di SDN 007 Samarinda

Jenis Video Game	Frekuensi	Persentase (%)
Strategy	34	65,4
Simulation	28	53,8
Puzzle	28	53,8
Action	14	26,9
Sport	13	25,0
Racing	12	23,1
Adventure	10	19,2
Role Playing Game	7	13,5

Sumber: Data Primer, Tahun 2017

Berdasarkan tabel 4.5 diatas menunjukkan hasil analisis dari urutan dan jenis video game yang digunakan dalam permainan siswa-siswi kelas IV dan V Sekolah Dasar Negeri 007 diperoleh jenis game yang paling banyak digunakan adalah *strategy* sebanyak (65,4%), dan yang paling sedikit digunakan adalah jenis video game *role playing game* yaitu (13,5%).

2. Analisis Bivariat

Analisis Bivariat digunakan untuk menganalisis data atau mengidentifikasi hubungan masing-masing variabel independen dengan variabel dependen dilakukan perhitungan dengan menggunakan uji *chi square*, berdasarkan perhitungan *software statistik* didapatkan hasil uji *chi square* sebagai berikut:

a. Hubungan Antara Durasi Bermain Video Game Dengan Prestasi Belajar Pada Siswa Kelas IV & V di SDN 007 Samarinda

Tabel 4.6 Distribusi Durasi Bermain Video Game Dengan Prestasi Belajar Pada Siswa Kelas IV & V di SDN 007 Samarinda.

Durasi Bermain	Prestasi Belajar				Total	%	P - Value
	Kurang Baik		Baik				
	N	%	N	%			
Tidak Baik	4	50.0	4	50.0	8	100.0	0,708
Baik	18	40,9	26	59,1	44	100.0	
Jumlah	22	42,3	30	57,7	52	100.0	

Sumber: Data Primer, Tahun 2017

Berdasarkan tabel 4.6 diatas menunjukkan hasil analisis hubungan

durasi bermain video game dengan prestasi belajar pada siswa kelas IV dan V diperoleh hasil, siswa-siswi yang durasi bermain video game tidak baik yaitu > 2 jam/hari dan memiliki prestasi belajar kurang baik sebanyak 4 responden (50,0%), dan siswa-siswi dengan durasi bermain video game yang baik yaitu < 2 jam/hari dan memiliki prestasi belajar yang baik sebanyak 26 responden (59,1%). Berdasarkan hasil analisis statistik didapatkan nilai *P-Value* sebesar 0,708 dari taraf signifikan yaitu 0,05 dan tingkat kepercayaan sebesar 95 %, sehingga dapat disimpulkan tidak ada hubungan antara durasi bermain video game dengan prestasi belajar pada siswa-siswi di SDN 007 Samarinda.

PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan dibahas hasil penelitian dari variabel hubungan antara durasi bermain video game dengan prestasi belajar pada siswa-siswi di SDN 007 Samarinda. Adapun penjelasannya dapat dilihat sebagai berikut :

a. Karakteristik Responden

Berdasarkan karakteristik responden jenis kelamin dimana pada kelas IV dan V lebih banyak siswanya yang berjenis kelamin laki-laki yaitu 63,5% juga paling banyak dan gemar bermain video game, dan perempuan 36,5%. Pada penelitian ini didapatkan ada 8 orang anak yang bermain video game tidak baik, yaitu gabungan antara anak laki-laki dan perempuan, dimana laki-laki berjumlah enam orang dan anak perempuan yang hanya berjumlah dua orang yang bermain video game melebihi batas wajar.

b. Univariat

1. Durasi Bermain Video Game

Pada anak sekolah dasar yang gemar bermain video game dengan durasi yang dikategorikan baik jika hanya 1-2 jam saja, namun jika lebih maka akan berdampak negatif untuk

kesehatan juga berdampak pada prestasi anak di sekolah. Misalnya yang berdampak pada kesehatan anak yaitu dapat terkena sindrom *Carpal Tunnel* yaitu cedera otot pada tangan ditandai dengan kesemutan, mati rasa, kelemahan serta kerusakan otot pada pergelangan tangan dan jari, sakit kepala, nyeri leher hingga gangguan tidur. Selain itu dapat juga mengalami gangguan pada penglihatan yang menurunkan kemampuan anak dalam membaca juga menyebabkan anak kesulitan untuk belajar di sekolah yang berdampak pada penurunan prestasi belajar di sekolah. Bermain game juga berdampak buruk bagi perilaku, sikap, dan masalah sosial anak karena anak akan meniru perilaku kekerasan yang ada di video game misal anak yang sedang bermain *clash of clans* diminta ibunya berhenti memainkan game maka responnya menjadi agresif dan bahkan berani membentak, ini akan menimbulkan kekhawatiran tersendiri bagi orang tua, terhadap perkembangan mental anak, serta masalah sosial karena anak jarang berinteraksi dengan teman atau orang disekitarnya yang menyebabkan anak menjadi canggung dan kurang nyaman ketika berkomunikasi dengan orang lain. Anak-anak yang kecanduan game akan menunjukkan fobia sosial dan berujung mengalami penurunan prestasi di sekolah (Devianti, 2013).

Selain dampak negatif bermain video game juga berdampak positif apabila memiliki batas waktu yang wajar ketika bermain video game, dampak positifnya antara lain anak cepat dan akurat dalam memecahkan masalah, logika serta perencanaan, serta melatih koordinasi tangan, mata, dan otak. Anak juga akan memiliki konsentrasi yang baik, memori jangka pendek atau ingatan yang cukup tajam dan kemampuan dalam mengenali informasi secara visual juga pengambilan risiko. Tentu saja semua itu diimbangi dengan istirahat dan waktu bermain game yang baik agar anak mendapatkan lebih banyak

dampak positif dari pada negatif (Suprijanto,2010 & Pravita,2010).

Hal tersebut didukung menurut Ester (2013) bahwa durasi yang dianjurkan anak dan remaja dalam bermain video game yaitu tidak melebihi 2 jam setiap hari.

2. Prestasi Belajar

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan tidak ada keterkaitan antara durasi bermain video game dengan prestasi belajar. Hal ini dimungkinkan bahwa siswa kelas IV dan V Sekolah Dasar sudah mulai sedikit memiliki rasa tanggung jawab, sehingga walaupun sedang bermain video game dalam waktu atau durasi yang cukup lama, maka dengan sendirinya anak sadar bahwa ia sudah bermain melewati batas waktu yang ditentukan oleh orang tuanya. Bermain video game juga dapat memberi pengaruh positif, namun ada juga yang berpengaruh negatif seperti yang terdapat dalam hasil penelitian ada sekitar 8 orang anak yang hasil prestasinya kurang baik namun ada juga durasi bermainnya yang kurang baik, hal ini kemungkinan berpengaruh pada prestasi yang dapat membuat anak lupa akan kesehatan sehingga melupakan jam untuk beristirahat padahal jika terlalu lama dapat membuat penglihatan mereka terganggu sehingga yang awalnya mendapatkan prestasi sangat bagus, namun karena keseringan bermain video game dan tidak belajar prestasi siswa di sekolah menjadi semakin menurun dan akan membuat mereka semakin tertinggal.

Dalam dampak pengaruh positif apabila anak yang dapat membatasi waktu bermain, tidak melupakan kewajiban mereka dalam pelajaran dan tetap mempertahankan prestasi walaupun bermain dengan durasi yang lama, seperti yang dikatakan Menurut Sardiman (2012), siswa yang bermotivasi tinggi dalam belajar memiliki ciri-ciri yaitu :ketekunan dalam belajar dan mengerjakan tugas, keuletan menghadapi kesulitan, menunjukkan ketertarikan dalam belajar, dan kemandirian dalam belajar. Siswa yang

memiliki motivasi belajar tinggi menampakkan minat yang besar, perhatian yang penuh terhadap belajar dan tugas tanpa mengenal perasaan bosan, sebaliknya pada siswa yang memiliki motivasi belajar rendah, mereka menampakkan keengganan, cepat bosan dan berusaha menghindari dari kegiatan belajar. Menurut Smart (2010), salah satu akibat dari bermain game itu sendiri adalah anak akan menjadi malas belajar dan bahkan malas ke sekolah. Anak akan merasa kelelahan, mengantuk dan malas karena waktu lebih banyak digunakan untuk bermain game dari pada istirahat dan mengerjakan tugas sekolah.

3. Jenis-jenis Video Game

Berdasarkan jenis video game yang paling banyak diminati ialah *strategy* sebanyak 34 (65,4%) banyak digunakan anak-anak, *simulation* dan *puzzle* 28 (53,8%), *action* (26,9%), *sport* (25,0%), *racing* (23,1%), *adventure* (19,2%), dan yang paling sedikit yaitu *role playing game* (13,5%). Jenis video game yang sangat digemari oleh anak-anak adalah *strategy* yaitu kebalikan dari video game jenis *action* dimana video game ini memerlukan keahlian berpikir dan memutuskan setiap gerakan secara hati-hati dan terencana seperti video game *Clash Of Clans* yang sering disebut (COC), permainan seperti ini sangat membuat para pemain atau anak merasa tertantang, ada juga jenis video game yang masih banyak diminati anak-anak *simulation* dan *puzzle* mengenai pemecahan teka-teki, seperti menyusun balok, menyamakan warna, dan melewati labirin itu semua termasuk kedalam jenis game.

Pada prestasi, video game seperti *puzzle* dan *simulation* akan berdampak positif dan berpengaruh pada peningkatan proses belajar anak karena melatih anak dalam mengingat dan menganalisis serta memecahkan perhitungan dan menghafal pelajaran, yang secara tidak langsung menjadikan game sebagai pembelajaran atau edukasi pada anak.

c. Bivariat

1) Hubungan antara durasi bermain video game dengan prestasi belajar

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDN 007 Samarinda, di dapatkan hasil dari 52 responden, pada durasi bermain video game hanya 8 (15,4%) yang tidak baik dan 44 (84,6%) yang baik. Walaupun durasi bermain video game yang kurang baik hanya sedikit, ternyata sedikit ada hubungannya dengan prestasi belajar mereka yang kurang baik, yang berarti mempengaruhi proses belajar anak di sekolah karena anak yang terlalu sering bermain video game akan mudah lelah, cepat tersinggung, mengalami penurunan konsentrasi karena mempengaruhi memori jangka panjang serta perilaku sosial anak yang kurang baik di sekolah. Berdasarkan hasil uji *chi square* yang telah dilakukan, diperoleh nilai P-Value sebesar 0,708 nilai ini lebih besar dari taraf signifikan yaitu 0,05 sehingga dapat disimpulkan tidak ada hubungan antara durasi bermain video game pada siswa-siswi kelas IV & V di SDN 007 Samarinda.

Hasil penelitian sebelumnya yang diteliti oleh Maria Yohanesti,(2016), menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan bermain game *online* dengan prestasi belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jaranan Kabupaten Bantul Yogyakarta, yang dibuktikan dengan nilai signifikan 0,031 <0,05. Hasil tersebut memberikan gambaran bahwa game *online* dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa.

Anak yang gemar bermain video game adalah anak yang sangat menyukai tantangan. Anak-anak ini cenderung tidak menyukai proses belajar yang daya tariknya lemah, monoton, tidak menantang, dan lamban.

Hal ini setidaknya berakibat pada proses belajar akademis.

Hasil penelitian yang sebelumnya pernah dilakukan oleh Mark Griffiths dari *Nottingham Trent University* (Rini,Ayu,2011) dimana mayoritas anak-anak yang berusia belasan bermain video game setiap hari. Selain itu, 7% dari mereka dapat menghabiskan waktu hingga 30 jam per minggu. Berdasarkan penelitian lain, Gentile menyatakan bahwa lebih dari 8% gamer berusia 8-18 tahun memperlihatkan tanda kecanduan video game. Dari responden survey, rata-rata mereka menghabiskan waktu bermain game untuk anak laki-laki 16,4 jam dan perempuan 9 jam di setiap minggunya (Gentile,2007).

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai hubungan antara durasi bermain video game dengan prestasi belajar pada siswa kelas IV dan V di SDN 007 Samarinda tahun 2017 diperoleh kesimpulan :

1. Berdasarkan jenis kelamin siswa yang bermain video game berjumlah 52 responden di SDN 007 Samarinda, dilihat dari jenis kelamin responden yaitu sebagian besar berjenis kelamin laki-laki sebanyak 33 orang (63,5%).
2. Bahwa dari hasil durasi bermain video game, ternyata tidak mempengaruhi hasil prestasi belajar apabila dalam batas waktu yang wajar.
3. Bahwa durasi bermain video game yang dimainkan oleh siswa-siswi kelas IV dan V masih dalam batas normal yaitu tidak lebih dari 2 jam/hari.
4. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diketahui tidak ada hubungan antara durasi bermain video game dengan prestasi belajar pada siswa kelas IV dan V di SDN 007 Samarinda.

B. Saran

1. Bagi Responden

Diharapkan agar siswa-siswi kelas IV dan V di SDN 007 Samarinda tetap memperhatikan hasil prestasi belajar, dan melakukan hal-hal positif dan juga dapat membatasi sendiri waktu durasi bermain video game.

2. Bagi SDN 007 Samarinda

Diharapkan pihak sekolah memiliki fasilitas belajar ruangan komputer untuk siswa agar siswa dapat belajar dan menggunakan komputer tersebut untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan yang mungkin membantu siswa untuk lebih meningkatkan dan mempertahankan hal dalam pembelajaran terkait prestasi belajar.

3. Bagi STIKES Muhammadiyah Samarinda

Diharapkan dari hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai data dasar, dijadikan referensi untuk acuan dan pedoman dalam melakukan penelitian selanjutnya.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai data dasar untuk acuan dan pedoman dalam melakukan penelitian selanjutnya. Misalnya dengan menambahkan variabel sikap, tindakan peran orang tua tentang video game yang dapat mempengaruhi prestasi ataupun berdampak negatif maupun positif bagi siswa-siswi di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Devianti, (2013). Teori Prestasi Belajar <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/> di akses pada tanggal 28 Maret 2017.
- Gentile, (2007). *Violent Video Game Effects on Children and Adolescents: Theory, Research, and Public Policy*. New York : Oxford University Press.
- Juwono, (2010). Kecerdasan Otak dan Emosioanl : *SQ Reformation*.

- Notoatmodjo, S. (2005). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Pravita. (2010). *Skruining Penglihatan (Visus) Tahun Sekolah Dasar*. Journal.respati.ac.id//.../3.%20jurnal% di akses pada tanggal 11 April 2017.
- Rini, A. (2011). *Perkembangan Game Online*. [http:// Perkembangan Game online di Indonesia.com](http://PerkembanganGameonline.com) di akses pada tanggal 21 Mei 2017.
- Suprijanto. (2010). *Psikologi Pendidikan*.ed.1. Yogyakarta: UNY Press
- Sugiyono. (2010), *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Smart. (2010). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Grasindo.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Sardiman. (2012). *Psikologi Perkembangan Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press
- Yohanesti, (2016). *Hubungan Durasi Bermain Video Game dengan Ketajaman Penglihatan Anak Usia Sekolah*, Jurnal Skolastik Keperawatan <https://thesis.umy.ac.id/datapublik/> di akses pada tanggal 07 Mei 2017.

