

PENGARUH TERPAAN GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU BELAJAR SISWA SDN 006 KELURAHAN SELILI

Manutmasa Pricilia Sara¹, Sugandi², Johantan Alfando WS³

Abstrak

Perilaku belajar mengandung kebiasaan dan cara-cara belajar yang dianut siswa. Perilaku belajar yang baik akan berpengaruh pada hasil belajar pula. Faktor yang mempengaruhi perilaku belajar meliputi faktor internal yang ada dalam diri individu yang sedang belajar dan faktor eksternal adalah faktor yang ada diluar diri individu salah satunya adalah game online. Tentunya game online bukan jenis permainan baru dikalangan siswa bahkan hampir semua siswa sekolah dasar bisa memainkannya baik di warnet ataupun di smartphone sendiri. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh terpaan game online terhadap perilaku belajar siswa SDN 006 Kelurahan Selili. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode statistik deskriptif, menggunakan teknik stratified random sampling dalam memilih responden penelitian. Sumber data yang digunakan adalah sumber data primer yang berasal dari kuisioner yang dibagikan dan sumber data sekunder yang berasal dari buku, internet dan sumber lainnya. Hasil penelitian adalah tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari terpaan game online terhadap perilaku belajar siswa SDN 006 Kelurahan Selili. Siswa dan siswi yang gemar bermain game online ini mengalami penurunan dalam perilaku belajar namun hanya sebesar 38,3% yang dapat juga dikategorikan lemah. Berdasarkan data yang diperoleh melalui hasil analisi regresi linear sederhana diketahui hasil $Y = 173,89 - 1,38X$. Pengujian hipotesis dengan uji t, diketahui bahwa t hitung lebih kecil dari t tabel yaitu $-5,621 < 2,021$, maka dapat dinyatakan H_0 diterima dan H_a ditolak. Berdasarkan teori dan hasil penelitian tidak ditemukannya pengaruh dari bermain game online terhadap perilaku belajar siswa SDN 006 Kelurahan Selili

Kata Kunci: *Game online, Perilaku Belajar.*

Pendahuluan

Era globalisasi saat ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi semakin meningkat dan tentunya peningkatan ini mempengaruhi kehidupan umat

¹ Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman. Email: pricilia_manutmasa@yahoo.com

² Pembimbing I dan Staf Pengajar Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Mulawarman

³ Pembimbing II dan Staf Pengajar Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Mulawarman

manusia. Manusia pun secara perlahan mulai memanfaatkan perkembangan ini untuk memudahkan kegiatan kehidupan mereka. Kemajuan yang memudahkan manusia ini berupa media-media yang mendukung pertukaran informasi dan komunikasi yang dilakukan, salah satu contohnya adalah internet. Menurut Oetomo (2002:3), internet atau *international network* adalah sebuah jaringan komputer yang sangat besar yang terdiri dari jaringan-jaringan kecil yang saling terhubung yang menjangkau seluruh dunia.

Riset yang dilakukan oleh Perusahaan Riset ternama Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada awal tahun 2018 mengumumkan hasil perbandingan riset dengan tahun sebelumnya yaitu tahun 2016, pengguna internet pada tahun 2016 telah naik dari angka 132,7 juta pengguna menjadi 143,26 juta pengguna internet dari 262 juta populasi penduduk Indonesia. Hasil survei tersebut juga melaporkan bahwa ada 4 peringkat penggunaan fasilitas internet, yaitu 87,13% pengguna mengakses media sosial, 71,10% pengguna mengakses konten hiburan, 58,01% mengakses konten berita, dan 54,13% mengakses konten *game*. Konten *game* yang diakses pun beragam salah satunya *game online* yang sedang merebak saat ini. Survei dari *The Indonesian Gamer* tentang data pemain *game Online* di Indonesia pada tahun 2017 memasuki angka 43,7 juta jiwa. Pemain berusia 10-20 tahun sebanyak 36%, pemain berusia 21-35 tahun sebanyak 47%, pemain berusia 36-50 tahun sebanyak 17%. Berdasarkan *gender*, dominasi laki laki masih kental dengan 56% dari total pemain adalah laki laki dan 44 % adalah perempuan.

Terpaan merupakan intensitas keadaan khalayak dimana terkena pesan-pesan yang disebarkan oleh suatu media. Terpaan *game online* berusaha mencari data dari siswa tentang penggunaan *game online* baik dari frekuensi bermain, durasi bermain dan atensi. Terpaan dari *game online* memiliki dampak positif dan dampak negatif, salah satunya penurunan perilaku belajar siswa.

Perilaku belajar mengandung kebiasaan dan cara-cara belajar yang dianut siswa. Perilaku belajar yang baik akan berpengaruh pada hasil belajar pula. Faktor yang mempengaruhi perilaku belajar meliputi faktor internal yang ada dalam diri individu yang sedang belajar dan faktor eksternal adalah faktor yang ada diluar diri individu. Terdapat beberapa faktor internal dalam diri siswa seperti kesehatan siswa, kondisi psikologis siswa seperti kecerdasan, sikap, minat, bakat dan motivasi. Serta beberapa faktor eksternal dari luar diri siswa seperti lingkungan sosial seperti lingkungan sekolah, keluarga dan masyarakat, dan juga dari lingkungan non-sosial seperti lingkungan alamiah dan faktor instrumental.

Sekolah Dasar Negeri 006 Kelurahan Selili Kecamatan Samarinda Ilir berlokasi di Jl. Lumba-Lumba. Peneliti tertarik melakukan penelitian di sekolah ini karena beberapa dari siswa di sekolah tersebut sudah mengalami penurunan perilaku belajar yang membuat hasil pencapaian nilai hasil belajar mereka ikut menurun hal tersebut dapat dilihat dari hasil observasi awal yang dilakukan. Peneliti mengetahui berdasarkan pilihan siswa yang lebih memilih bermain *game*

online ketika mereka berada di rumah dengan rentang waktu mulai dari 1 jam hingga 3 jam, ditambah dengan adanya warnet dan *game center* di lingkungan tempat tinggal mereka. Bahkan mereka dapat memainkan *game online* dari *smartphone* orangtua mereka sendiri.

Kerangka Dasar Teori

Teori New Media

Teori *new media* merupakan teori yang dikembangkan oleh Pierre Levy, yang mengemukakan bahwa *new media* merupakan teori yang membahas mengenai perkembangan media dari konvensional ke era digital. Media digital adalah media yang kontennya berbentuk gabungan data, teks, suara dan berbagai jenis gambar yang disimpan dalam format digital dan disebarluaskan melalui jaringan berbasis kabel optik *broadband*, satelit dan sistem transmisi gelombang mikro. Ciri utama yang membedakan media baru dengan media lama adalah desentralisasi (pengadaan dan pemilihan berita tidak lagi sepenuhnya berada di tangan komunikator), kemampuan tinggi (pengantaran melalui kabel atau satelit mengatasi hambatan komunikasi yang disebabkan oleh pemancar siaran lainnya), komunikasi timbal balik (komunikator dapat memilih, menjawab kembali, menukar informasi dan dihubungkan dengan penerima lainnya secara langsung), kelenturan (fleksibilitas bentuk, isi dan penggunaan). (McQuail,2011).

Karakteristik New Media

1. *Interpersonal communication media* : Melalui telepon (yang semakin *mobile*) dan surat elektronik (terutama untuk pekerjaan, tetapi menjadi semakin personal).
2. *Interactive play media* : Media permainan interaktif, media ini terutama berbasis komputer dan video game, ditambah peralatan realitas virtual.
3. *Information search media* : Media pencarian informasi, ini adalah kategori yang luas tetapi Internet/www merupakan contoh yang paling penting, dianggap sebagai perpustakaan dan sumber data yang ukuran, aktualitas, dan aksesibilitasnya belum pernah ada sebelumnya.
4. *Collective participatory media* : Media partisipasi kolektif, kategorinya khususnya meliputi penggunaan Internet untuk berbagi dan bertukar informasi, gagasan, dan pengalaman, serta untuk mengembangkan hubungan pribadi aktif (yang diperantarai komputer).
5. *Substitution of broadcasting media* : Substitusi media penyiaran, acuan utamanya adalah penggunaan media untuk menerima atau mengunduh konten yang dimasa lalu biasanya disiarkan atau disebarluaskan dengan metode lain yang serupa.

Pengertian Game Online

Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams (2003), *Game online* adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet) sebagai medianya, *game online* lebih tepatnya disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah genre atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam suatu permainan. *Game* atau permainan ini tidak sembarang, dimana didalamnya terdapat berbagai aturan yang harus dipahami oleh penggunanya. Dalam *game* juga perlu adanya skenario agar alur permainannya jelas dan terarah. Skenario di sini bisa meliputi setting map, level, alur cerita, bahkan efek yang ada dalam *game*.

Pengertian Terpaan Media

Konsep terpaan media menurut Flander (2009:851) adalah banyaknya informasi yang diperoleh melalui media, yang meliputi frekuensi, atensi dan durasi penggunaan pada setiap jenis media yang digunakan. Pada penelitian ini, terpaan media dapat diukur dengan indikator penilaian, yaitu:

1. Frekuensi : Bermain *game online* dapat berlangsung dalam frekuensi yang berbeda-beda, dapat seminggu sekali, 2 kali dalam seminggu, atau bahkan setiap hari, tergantung dari individu.
2. Durasi : Merupakan lamanya selang waktu yang dibutuhkan individu untuk melakukan sesuatu. Durasi bermain *game online* meliputi lama bermain *game online*.
3. Atensi : Meliputi bermain *game online* dengan melakukan kegiatan lain, bermain *game online* dengan tidak melakukan kegiatan lain, dan bermain *game online* dengan melakukan diskusi. (Rakhmat, 2004)

Pengertian Perilaku Belajar

Perilaku belajar menurut Wasty Soemanto (2012) adalah suatu sikap yang muncul dari diri peserta didik dalam menanggapi dan merespon setiap kegiatan belajar mengajar yang terjadi, menunjukkan sikapnya apakah antusias dan bertanggung jawab atas kesempatan belajar yang diberikan kepadanya. Perilaku belajar juga berbicara mengenai cara belajar yang dilakukan oleh peserta didik itu sendiri, sehingga dapat disimpulkan bahwa perilaku belajar merupakan cara atau tindakan yang berisi sikap atas pelaksanaan teknik belajar yang dilaksanakan individu atau siapapun juga dalam waktu dan situasi belajar tertentu.

Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Belajar

1. Faktor internal
 - a) Fisiologis.
 - b) Psikologis (Intelegensi, Sikap, Bakat, Minat, Motivasi)
2. Faktor eksternal

- a) Lingkungan sosial
- b) Lingkungan non-sosial

Teori Determinasi Teknologi (Technological Determinism Theory)

Istilah *technological determinism* menunjukkan pemikiran McLuhan bahwa teknologi berpengaruh sangat besar dalam masyarakat atau dengan kata lain kehidupan manusia ditentukan oleh teknologi. Menurut McLuhan, teknologi komunikasi menjadi penyebab utama perubahan budaya. Setiap penemuan teknologi baru, mulai dari penemuan huruf, penemuan mesin cetak, hingga media elektronik memengaruhi institusi budaya masyarakat. McLuhan memandang penemuan teknologi sebagai hal yang sangat vital karena menjadi kepanjangan atau ekstensi dari kekuatan pengetahuan dan persepsi pikiran manusia. Menurutnya, media bukanlah terbatas pada media massa tetapi segala sarana, instrument atau alat yang berfungsi memperkuat organ, indra, dan fungsi yang terdapat pada tubuh manusia. Media tidak saja memperluas jangkauan dan meningkatkan efisiensi manusia, tetapi juga berfungsi sebagai filter yang mampu mengatur dan menafsirkan keberadaan manusia secara sosial. Bagi McLuhan dan Innis, media adalah kepanjangan atau ekstensi dari pikiran manusia, dengan demikian media memegang peran dominan dalam memengaruhi tahapan atau periodisasi sejarah. (Morissan, 2015)

Hipotesis

Ho : Tidak terdapat pengaruh secara signifikan dari Terpaan Game Online terhadap Perilaku Belajar Siswa SDN 006 Kelurahan Selili.

Ha: Terdapat pengaruh secara signifikan dari Terpaan Game Online terhadap Perilaku Belajar Siswa SDN 006 Kelurahan Selili.

Definisi Konseptual

Terpaan *game online* merupakan bentuk permainan yang diakses menggunakan internet yang menghubungkan ke seluruh pemain didunia, memiliki fitur menarik dan penuh tantangan sehingga ketika memainkannya membutuhkan waktu atau durasi yang banyak dan frekuensi yang berbeda-beda dari setiap individunya, serta atensi ketika bermain *game online*.

Perilaku belajar merupakan suatu proses untuk memperoleh perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri. Perubahan perilaku belajar tampak dalam berbagai aspek seperti kebiasaan, keterampilan, pengamatan, berpikir asosiatif dan daya ingat, berpikir rasional dan kritis, sikap, inhibisi, apresiasi dan tingkah laku afektif.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kuantitatif biasanya dilakukan pada penelitian inferensial (dalam rangka pengujian hipotesis) dan

menyandarkan kesimpulan hasilnya pada suatu probabilitas kesalahan penolakan hipotesis nihil. Jika dilihat dari segi metode, penelitian ini menggunakan metode survei. Metode survei adalah metode riset dengan menggunakan kuesioner sebagai instrumen pengumpulan datanya. Tujuannya untuk memperoleh informasi tentang sejumlah responden yang dianggap mewakili populasi tertentu (Kriyantono, 2009).

Merupakan petunjuk bagaimana suatu variabel diukur. Dengan melihat definisi operasional variabel suatu penelitian, maka seseorang peneliti akan mengetahui suatu variabel yang akan diteliti (Singarimbun & Effendy, 2008). Adapun definisi operasional dari variabel-variabel yang ada pada penelitian ini adalah :

1. Variabel X tentang *Game online* :
 - a) Frekuensi bermain *game online*
 - b) Durasi bermain *game online*
 - c) Atensi bermain *game online*
2. Variabel Y tentang perilaku belajar:
 - a) Kebiasaan belajar
 - b) Keterampilan belajar
 - c) Pengamatan dalam belajar
 - d) Berpikir asosiatif dan daya ingat
 - e) Berpikir rasional
 - f) Sikap belajar
 - g) Inhibisi dalam belajar
 - h) Apresiasi
 - i) Tingkah laku afektif

Populasi Dan Sampel

Total populasi siswa sebanyak 206 siswa di SDN 006 Kelurahan Selili. Pengambilan *sample* dilakukan secara *Stratified random sampling* dengan menggunakan rumus Slovin, kemudian didapat sampel yang menjadi responden dalam penelitian ini sebanyak 53 siswa yang terdiri 17 siswa kelas IV, 21 siswa kelas V, 15 siswa kelas VI.

Teknik Pengumpulan Data

1. Data Primer

Data primer merupakan data yang diperoleh oleh peneliti dari sumber asli (langsung dari informan). Peneliti menggunakan metode penelitian lapangan (*field research*) untuk mengumpulkan data yaitu dengan cara membagi kuesioner di SDN 006 Kelurahan Selili. Kuesioner dibagi dengan mengajukan sejumlah pertanyaan terstruktur dan sistematis yang sama kepada semua sampel. Penelitian ini menggunakan kuesioner yang disusun berdasarkan skala likert, karena skala likert memang digunakan mengukur sikap seseorang terhadap suatu objek. Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan

skala Likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai negatif. Maka dalam penelitian ini dengan menggunakan lima alternatif jawaban, yaitu: sangat setuju (SS), setuju (S), ragu-ragu (RR), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS).

2. Data sekunder

Data sekunder yaitu data yang diperoleh dari sumber data kedua sesudah data pertama. Yaitu peneliti dapatkan dari buku-buku, dokumen-dokumen ilmiah dan internet sebagaimana yang telah dicantumkan di daftar pustaka.

Teknik Analisis Data

1. Analisis Deskriptif : Metode analisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2012:199)
2. Analisis Regresi Sederhana : Menurut Sugiyono (2014:261) regresi linear sederhana didasarkan pada hubungan fungsional ataupun kausal antara satu variabel independen dengan satu variabel dependen.
3. Analisis Koefisien Determinasi : Digunakan untuk mengetahui presentase sumbangan pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). Koefisien ini menunjukkan seberapa besar presentase variabel bebas yang digunakan mampu menjelaskan variabel terikat.

Uji T : Dalam pengujian hipotesis menggunakan Uji T yang dilakukan untuk membuktikan bahwa *game online* (variabel X) secara parsial berpengaruh terhadap perilaku belajar (variabel Y).

Hasil Penelitian

Hasil Analisis Deskriptif

Gambaran mengenai sebaran frekuensi data untuk skala skor terpaan game online sebagai berikut:

Tabel Kategorisasi Skor Terpaan *Game online*

Interval Kecendrungan	Skor	Kategori	F	Persent.
$X < M - 1 SD$	$X < 33$	Rendah	1	1,9 %
$M - 1 SD \leq X < M + 1 SD$	$33 \leq X < 51$	Sedang	31	58,5 %
$M + 1 SD \leq X$	$51 \leq X$	Tinggi	21	39,6 %

Berdasarkan kategorisasi skor tabel 1 maka, terdapat 21 siswa (39,6%) yang memiliki terpaan *Game online* tinggi, 31 siswa (58,5%) yang memiliki terpaan *Game online* sedang, dan 1 siswa (1,9%) yang memiliki terpaan *Game online* rendah.

Gambaran mengenai sebaran frekuensi data untuk skala skor perilaku belajar sebagai berikut:

Tabel Kategorisasi Skor Perilaku Belajar

Interval Kecendrungan	Skor	Kategori	F	Persent.
$X < M - 1 SD$	$X < 72$	Rendah	0	-
$M - 1 SD \leq X < M + 1 SD$	$72 \leq X < 102$	Sedang	19	35,8 %
$M + 1 SD \leq X$	$102 \leq X$	Tinggi	34	64,2 %

Berdasarkan kategorisasi skor tabel 4.3 maka, 19 siswa (35,8%) yang memiliki perilaku belajar sedang, 34 siswa (64,2%) memiliki perilaku belajar yang sedang dan tidak terdapat siswa yang memiliki perilaku belajar rendah.

Hasil Analisis Kuantitatif

Uji Linearitas

Tabel Hasil Uji Analisis Linieritas

Sig.Deviation From Linearity	Keterangan
0,103	Linier

Berdasarkan hasil uji linearitas dengan bantuan program SPSS versi 21 yang ditunjukkan pada tabel diatas, diketahui bahwa nilai *Sig.Deviation from Linearity* sebesar $0,103 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa anatar variabel terpaan *game online* dan variabel perilaku belajar terdapat hubungan yang linear. Dengan ini, maka asumsi uji linearitasnya terpenuhi.

Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana

Tabel 4. Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		Std. Error	Beta		
(Constant)	173.888	11.988		14.505	.000
Terpaan <i>Game online</i>	-1.377	.245	-.618	-5.621	.000

Pada hasil *output* SPSS ditunjukkan bagian *Coefficients* untuk mengetahui nilai *Constant* (a) sebesar 173,89 dan nilai koefisien regresi (b) sebesar -1,38 sehingga persamaan regresinya dapat ditulis sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

$$Y = 173,89 - 1,38X$$

Persamaan tersebut dapat diterjemahkan:

1. Konstanta sebesar 173,89 mengandung arti bahwa jika tidak ada terpaan *Game online* (X) maka nilai konsisten perilaku belajar (Y) adalah sebesar 173,89.
2. Arah hubungan dapat dilihat dari tanda (-) yang menggambarkan hubungan negatif. Ini berarti bahwa peningkatan terpaan *game online* akan menurunkan perilaku belajar siswa.
3. Koefisien regresi X sebesar -1,38 menyatakan bahwa setiap kenaikan terpaan *game online* 1 akan menurunkan perilaku belajar siswa sebesar 1,38%.

Hasil Koefisien Determinasi

Tabel Hasil Koefisien Determinasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.618 ^a	.383	.370	14.296

Dari tabel di atas diketahui bahwa koefisien korelasi (r) sebesar 0,618 dan koefisien determinasi ditunjukkan pada kolom R square. Besarnya peranan terpaan *game online* (X) dalam mempengaruhi perilaku belajar (Y) adalah 0,383. Sumbangan variabel terpaan *game online* (X) adalah sebesar $r^2 \times 100\%$, yaitu $0,383 \times 100\% = 38,3\%$. Artinya pengaruh variabel terpaan *game online* terhadap variabel perilaku belajar hanya sebesar 38,3% yang dapat dikatakan berpengaruh lemah atau kecil.

Hasil Uji T

Tabel Hasil Pengujian Uji T

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	173.888	11.988		14.505	.000
Terpaan <i>Game online</i>	-1.377	.245	-.618	-5.621	.000

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa terpaan *Game online* tidak berpengaruh signifikan terhadap perilaku belajar yang ditunjukkan dengan nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($-5,621 < 2,021$) nilai t_{tabel} diperoleh menggunakan tabel Uji T (pada lampiran) dengan taraf signifikan $\alpha = 5\% = 0,05$ dan $df = n - k = 53 - 2 = 51$, maka diperoleh nilai yaitu 2,021. Maka secara parsial terpaan *Game online* tidak berpengaruh signifikan terhadap perilaku belajar siswa SDN 006 Kelurahan Selili.

Pembahasan

Dalam indikator durasi pada variabel terpaan *game online* (X) disimpulkan bahwa durasi bermain *game online* para siswa ini berada pada durasi 1-5 jam dalam waktu sehari. Indikator ini tidak mendukung penurunan perilaku belajar

siswa khususnya pada indikator pengamatan dalam belajar, konsentrasi belajar dan pola pikir asosiatif serta daya ingat siswa. Pada indikator frekuensi bermain ditarik kesimpulan bahwa para siswa ini hampir setiap hari meskipun tidak semua siswa, oleh karena itu indikator frekuensi ini hanya sedikit berpengaruh pada siswa dalam menurunnya perilaku belajar siswa SDN 006 Kelurahan Selili, khususnya pada indikator perilaku belajar yaitu sikap belajar, tingkah laku afektif dan berpikir rasional.

Seperti yang telah banyak diketahui bahwa bermain *game online* tentunya akan meningkatkan rasa kecanduan atau berkelanjutan, ini pula yang dirasakan para siswa tersebut, tanpa memandang hari libur ataupun hari aktif sekolah sebagian dari siswa tetap memainkan *game online* baik di warnet maupun melalui *smartphone* dirumah, namun disamping itu siswa tetap melaksanakan tugas belajarnya diikuti dengan aktivitas bermain mereka, maka dari itu indikator frekuensi bermain tersebut tidak terlalu berpengaruh pada kegiatan dan perilaku belajar siswa seutuhnya.

Selain itu, dari hasil penelitian pada indikator atensi atau perhatian saat bermain *game online* menunjukkan bahwa tidak memberikan pengaruh terhadap perilaku belajar pada indikator kebiasaan, keterampilan dan inhibisi belajar. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa perhatian dalam bermain *game online* pada siswa serta merta diikuti dalam hal perhatian pada belajar, terbukti dari ada saja siswa yang mampu beradaptasi, berinteraksi dan bergaul dengan teman sekelasnya. Bahkan jika sebagian dari mereka mengutamakan individualisme dalam bermainnya mereka tetap mampu berkomunikasi baik dengan siswa lainnya.

Berdasarkan analisis skala terpaan *Game online* bahwa dari 53 siswa yang diteliti, menunjukkan 1 siswa yang memiliki terpaan rendah dengan presentase 1,9% kemudian 21 siswa (36,9%) memiliki terpaan tinggi dan 31 siswa (58,5%) yang memiliki terpaan sedang. Perbedaan tingkat terpaan *game online* ini disebabkan adanya pengetahuan siswa tentang media baru. Salah satu karakteristik dari *new media* sendiri yaitu *interactive play media* yang merupakan media berbasis komputer dan *video game (game online)*, inovasi utamanya terletak pada interaktivitas atau kebebasan berinteraksi dalam penggunaan *game online* tersebut.

Selain analisis skala terpaan *Game online* adapula analisis skala perilaku belajar, dari 53 siswa yang diteliti, menunjukkan sebanyak 34 siswa (64,2%) memiliki terpaan perilaku belajar yang tinggi, kemudian sebanyak 19 siswa (35,8%) memiliki terpaan sedang. Dan tidak terdapat siswa yang memiliki terpaan rendah. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa *Game online* bukan satu-satunya faktor yang menurunkan perilaku belajar siswa, meskipun diikuti dengan banyak siswa yang memiliki terpaan tinggi dan terpaan sedang dalam bermain *game online* namun para responden tidak memiliki perilaku belajar rendah sama sekali.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan Uji T diperoleh hasil t hitung yang lebih kecil dari t tabel yaitu $-5,621 < 2,021$ dapat dinyatakan bahwa variabel terpaan *game online* (X) tidak memberikan pengaruh signifikan terhadap variabel perilaku belajar (Y) pada siswa SDN 006 Kelurahan Selili, dengan pengaruh hanya sebesar 38,3% atau dapat dikatakan lemah sedangkan 61,7% sisanya berasal dari faktor lainnya yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

Sesuai dengan penelitian yang dilakukan, peneliti menggunakan salah satu teori komunikasi yaitu teori determinasi teknologi (*technological determinism theory*). Teori ini menjelaskan tentang perkembangan teknologi media khususnya media massa yang semakin berkembang dari waktu ke waktu hingga sekarang ini, perkembangan ini mempengaruhi individu dalam bagaimana cara berpikirnya dan berperilaku dalam bermasyarakat. Contohnya saja dalam mendapatkan sebuah informasi dan hiburan, sebelum munculnya *new media*, masyarakat hanya sebatas mendapatkan berita informasi melalui radio, koran dan televisi saja, namun kemunculan *new media* di akhir abad ke-20 ini mulai memudahkan pencarian informasi dan berita. Adanya internet memudahkan ditemuinya berbagai macam informasi dan berita di belahan dunia, tidak hanya hal itu, hiburan juga seperti *game online* juga mulai beredar di kalangan masyarakat.

Perkembangan era *new media* saat ini, tentunya membawa sisi baik dan sisi buruk. Dari sisi baiknya sendiri tentu kecanggihan teknologi dan internet yang telah diciptakan ini memudahkan pekerjaan dan komunikasi antar manusia. Tidak hanya memudahkan hidup manusia, berkembangnya *new media* ini juga membawa keuntungan bagi orang-orang yang memanfaatkannya dengan menciptakan berbagai fitur, salah satunya adalah *game online* yaitu jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer LAN atau internet sebagai medianya (Rollings & Adams, 2003). Dari sisi buruk perkembangan ini yaitu adanya kejahatan-kejahatan *cyber* (dunia maya) yang mulai meningkat dan juga pengaruh negatif dari penggunaan fitur yang ada, contohnya saja maraknya *game online* di berbagai kalangan di dunia saat ini. *Game online* merupakan salah satu fitur yang sering diakses dari kehadiran *new media*, didalamnya terdapat banyak inovasi yang baru dari sebuah ‘permainan’, dengan berbagai karakteristik media baru yang juga menjadi karakteristik *game online* sendiri, seperti contoh interaktivitas saat bermain dengan pemain lainnya, kehadiran sosial yang juga bisa dirasakan para pemain yang seakan-akan berdekatan ketika memainkan *game online*, otonomi yang mana pemain *game online* bebas untuk bermain dan mengendalikan permainan yang dikehendakinya.

Dalam buku Teori Belajar Dan Pembelajaran karya Burhanuddin dan Esa Wahyuni (2009) mengatakan bahwa faktor internal dan eksternal saling mempengaruhi dalam proses belajar individu sehingga menentukan kualitas belajarnya. Dalam Faktor internal, kondisi fisik siswa yang sehat dan bugar akan memberikan pengaruh positif terhadap kegiatan belajar siswa tersebut, sebaliknya

jika kondisi fisik lemah atau sakit akan menghambat tercapainya hasil belajar yang maksimal.

Dalam faktor psikologis, tingginya kecerdasan yang dimiliki siswa akan mempengaruhi sukses dalam belajarnya, sebaliknya semakin rendah tingkat kecerdasan, maka semakin sulit pula siswa mencapai kesuksesan dalam belajar. Sikap siswa dalam belajar juga dipengaruhi oleh perasaan senang atau tidak senang pada performa guru, pelajaran, atau lingkungan sekitarnya, untuk itu perlu dilakukan antisipasi munculnya sikap yang negatif tersebut. Minat juga memiliki kesamaan dengan kecerdasan dan sikap, karena member pengaruh terhadap perilaku belajar siswa, karena jika siswa tidak memiliki minat dalam belajar, ia tidak akan bersemangat atau bahkan tidak mau belajar sama sekali. Secara umum, bakat didefinisikan sebagai kemampuan potensial yang dimiliki seseorang. Belajar juga dipengaruhi oleh potensi yang dimiliki oleh setiap siswa, maka dari itu guru dan orangtua perlu memerhatikan dan memahami bakat siswa tersebut, dengan mendukung, ikut mengembangkan dan tidak memaksa siswa. Para ahli mendefinisikan motivasi sebagai proses dalam diri individu yang aktif, mendorong, memberikan arah dan menjaga perilaku setiap saat.

Dalam faktor eksternal dari perilaku belajar siswa adalah lingkungan sosial yang terbagi dalam 3 bagian. Pertama, lingkungan sosial sekolah seperti guru, administrasi, dan teman-teman sekelas dapat mempengaruhi proses belajar seorang siswa. Kedua, lingkungan sosial masyarakat yang merupakan kondisi lingkungan tempat tinggal siswa mempengaruhi belajar siswa. Ketiga, lingkungan sosial keluarga sangat mempengaruhi kegiatan belajar. Ketegangan keluarga, sifat-sifat orangtua, demografi keluarga (letak rumah), pengelolaan keluarga, semuanya dapat memberi dampak terhadap aktivitas belajar siswa. Hubungan antara anggota keluarga, orangtua, anak, kakak, atau adik yang harmonis akan membantu siswa melakukan aktivitas belajar dengan baik.

Dalam faktor eksternal nonsosial terbagi dalam 2 bagian. Pertama lingkungan alamiah seperti kondisi udara yang segar, tidak panas atau tidak dingin, sinar yang tidak terlalu silau/kuat, atau tidak terlalu lemah/gelap, suasana sejuk dan tenang. Kedua, Faktor instrumental yaitu perangkat belajar yang dapat digolongkan dua macam, yang pertama *hardware* seperti gedung sekolah, alat-alat belajar, fasilitas belajar, lapangan olahraga dan lain sebagainya sedangkan yang kedua adalah *software* seperti kurikulum sekolah, peraturan-peraturan sekolah, buku paket, buku panduan dan lain sebagainya.

Jadi dapat disimpulkan bahwa faktor bermain *game online* bukanlah satu-satunya yang mempengaruhi penurunan perilaku belajar siswa, diluar faktor tersebut masih banyak faktor lainnya baik secara internal maupun eksternal mempengaruhi perilaku belajar seorang siswa. Berarti dapat dikatakan tingginya terpaan bermain *game online* para siswa kelas IV, kelas V, dan kelas VI SDN 006 Kelurahan Selili tetap diikuti oleh tingginya perilaku belajar para siswa tersebut,

mereka dapat membagi waktu antara bermain dan belajar serta mengerjakan tugas dengan baik.

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

1. Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara Terpaan *Game Online* Terhadap Perilaku Belajar Siswa SDN 006 Kelurahan Selili. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai $t\text{-hitung} < t\text{-tabel}$ yaitu sebesar $-5,621 < 2,021$, maka hipotesis nol yang diterima.
2. *Game online* hanya memberi pengaruh pada perilaku belajar siswa sebesar 38,3%, *game online* termasuk salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi perilaku belajar siswa. Sisanya sebesar 61,7% dipengaruhi oleh faktor internal yaitu kondisi fisik dan kondisi psikologi siswa yang terbagi dalam beberapa indikator, seperti kecerdasan/intelegensi, sikap, bakat, minat dan motivasi. Selain itu, terdapat faktor eksternal yang juga mempengaruhi perilaku belajar yaitu lingkungan sosial berupa lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat dan lingkungan non-sosial berupa lingkungan alamiah dan faktor instrumental.

Saran

1. Bagi siswa-siswi SDN 006 Kelurahan Selili hendaknya lebih selektif dalam bermain *game online*, perlu juga untuk membagi waktu antara waktu belajar dan waktu bermain serta waktu bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya, agar siswa-siswi ini dapat tumbuh dan berkembang menjadi anak yang baik dan berprestasi serta hendaknya siswa lebih menggali motivasi belajar yang tinggi dan diikuti dengan pengembangan minat sesuai ketertarikan siswa sendiri.
2. Bagi orangtua, hendaknya dapat memberikan pengawasan kepada anak dan menjalin komunikasi yang baik, perlu ditegaskan juga perihal waktu anak bermain dan waktu anak belajar dengan sungguh-sungguh serta membangun suasana rumah dan keluarga yang harmonis untuk mendukung tercapainya perilaku belajar yang baik.
3. Bagi penelitian selanjutnya, hendaknya dapat melakukan penelitian kualitatif dengan wawancara mendalam untuk mengetahui bagaimana faktor internal dan faktor eksternal untuk mempengaruhi perilaku belajar siswa. Dan dapat juga melakukan penelitian kuantitatif untuk mengetahui prestasi belajar siswa yang diterpa *game online*.

Daftar Pustaka

Alisyahbana, Iskandar, 1980. *Teknologi dan Perkembangan*, Yayasan Idayu, Jakarta.

- Azwar, Saifuddin, 1999. *Penyusunan Skala Psikologi*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- _____, 2012. *Reabilitas dan Validitas*. Pustaka Belajar, Yogyakarta.
- Burhanuddin & Wahyuni, Esa Nur, 2009. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Ar-Ruzz Media, Yogyakarta.
- Depdikbud, 1992. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka, Jakarta.
- Djamarah, Syaiful Bahri, 2011. *Psikologi Belajar*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Idrus, Muhammad, 2009. *Metode Penelitian Ilmu Sosial*. Penerbit Erlangga, Jakarta.
- Kriyantono, Rachmat, 2009. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Kencana Predana Media Group, Jakarta.
- McQuail, Denis, 2011. *Teori Komunikasi Massa*. Salemba Humanika, Jakarta
- Misbahuddin & Hasan, Iqbal, 2013. *Analisis Data Penelitian dengan Statistik*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Oetomo, Budi Sutedjo Dharma, 2002. *Perencanaan dan Pengembangan Sistem Informasi*. ANDI, Yogyakarta.
- Prasetyo, Bambang & Jannah, Lina Miftahul, 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif: Teori dan Aplikasi*. PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Rakhmat, Jalaluddin, 2009. *Psikologi Komunikasi*. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Setiyadi, Bambang Ag, 2006. *Metode Penelitian Untuk Pengajaran Bahasa Asing: Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif*. Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Singarimbun, Masri & Sofia Effendi, 2008. *Metode Penelitian Survei*. LP3ES, Jakarta.
- Slameto, 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Soemanto, Wasty, 2012. *Psikologi Pendidikan*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Sugiyono, 2012. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Alfabeta, Bandung.
- Sulaiman, Wahid. 2005. *Statistik Non Parametrik: Contoh Kasus dan Pemecahannya dengan SPSS*. Penerbit Andi, Yogyakarta.
- Syah, Muhibbin, 2005. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Usman, Husaini, 2003. *Metodologi Penelitian Sosial*. Bumi Aksara, Jakarta.

Dokumen:

Laporan survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) 2017

Jurnal:

- Adams, Ernest and Rollings, Andrew. (2003). Andrew Rollings and Ernest Adams On Game Design. New Riders Publishing. (diakses pada 3 Januari 2019)
- Andreas, Kaplan M., Haenlein Michael 2010. "Users of the world, unite! The challenges and opportunities of social media". Business Horizons 53 (1). p. 61. (diakses pada 3 Januari 2019)
- Angela, 2013. "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir". eJournal Ilmu Komunikasi([ejournal.ilkom.fisipunmul.ac.id/site/.../Jurnal%20PDF%0\(07-16-13-03-10-24\).pdf](http://ejournal.ilkom.fisipunmul.ac.id/site/.../Jurnal%20PDF%0(07-16-13-03-10-24).pdf)), diakses pada 27 Desember 2017)
- Fahruli. Proposal Penelitian Pengaruh Game Online Terhadap Pertumbuhan Anak. <https://www.scribd.com> (diakses pada 2 Desember 2017)
- Kusumayani, Diah, 2013. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V SD Negeri 023899 Kota Binjai". (<http://digilib.unimed.ac.id/7518/> diakses pada 10 Mei 2019)
- Flander, Gordana Buljan (2009). Exposure of Children to Sexual Content on the Internet in Croatia. Journal, Child Abuse & Neglect 33 (2009) 849–856. (diakses pada 3 Januari 2019)

Internet :

- eprints.walisongo.ac.id/3291/3/63111125_Bab2.pdf (diakses pada 22 Oktober 2018)
- <https://newzoo.com/insights/infographics/the-indonesian-gamer-2017> (diakses pada 25 Oktober 2018)
- www.ligagame.com (diakses pada 5 November 2017)