



**DAMPAK PERILAKU KECANDUAN GAME ONLINE PLAYER
UNKNOWN'S BATTLE GROUND (PUBG) TERHADAP PRESTASI BELAJAR
KOGNITIF PESERTA DIDIK PADA MATERI
LAJU REAKSI KELAS XI IPA DI
SMA YAPIS MANOKWARI**

Evi Dwi Dhamayanti*

*SMA Yapis Manokwari, Papua Barat

*Corresponding author: evidwidhamayanti@gmail.com

Abstrak

Kegiatan bermain *game online Player Unknown's Battle Ground* (PUBG) yang dilakukan secara berlebihan tanpa disadari dapat berdampak pada rendahnya prestasi belajar peserta didik, khususnya mata pelajaran kimia yang dianggap sulit dan membosankan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh perilaku kecanduan bermain *game online Player Unknown's Battle Ground* (PUBG) terhadap prestasi belajar kognitif kimia peserta didik di SMA Yapis Manokwari, untuk mengetahui hubungan perilaku kecanduan bermain *game online Player Unknown's Battle Ground* (PUBG) dan prestasi belajar kognitif kimia peserta didik di SMA Yapis Manokwari dan dampak perilaku kecanduan bermain *game online Player Unknown's Battle Ground* (PUBG) prestasi belajar kimia peserta didik di SMA Yapis Manokwari. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh perilaku kecanduan bermain *game online Player Unknown's Battle Ground* (PUBG) terhadap prestasi belajar kognitif kimia peserta didik di SMA Yapis Manokwari. Pengaruh yang diberikan sebesar 43,8% sedangkan hubungan perilaku kecanduan bermain *game online Player Unknown's Battle Ground* (PUBG) dan prestasi belajar kimia yaitu saling berhubungan atau berkorelasi dengan kuat sebesar 0,67

Kata Kunci : Metode kuantitatif, prestasi belajar, *game*, kecanduan

Abstract

Activity of playing is the Player Unknown's Battle Ground (PUBG) online game is done excessively with outrealizing it can impact students' low learning achievement, especially chemistry subjects, which are considered difficult and tedious. The purpose of this study was to determine the effect of addiction behavior playing online games PUBG (Player Unknown's Battle Ground) on cognitive chemistry learning achievement of students at Yapis Manokwari Senior High School, to determine the relationship between addiction behavior playing PUBG online games (Player Unknown's Battle Ground) and cognitive learning achievement. Chemistry of students at Yapis Manokwari High School and the impact of addictive behavior on playing the Player Unknown's Battle Ground (PUBG) online game on students' chemistry learning achievement at Yapis Manokwari High School. This research uses quantitative methods with a descriptive approach. This study indicates that there is an influence of addictive behavior to play The Player Unknown's Battle Ground (PUBG) online game on the cognitive chemistry learning achievement of students at Yapis Manokwari High School. The effect was 43.8%, while the relationship between addiction behavior to play online games PUBG (Player Unknown's Battle Ground) and chemistry learning achievement was strongly correlated or correlated with 0.67.

Keywords: Quantitative methods, Learning achievement, Game's, Addiction

1. PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu dan teknologi digital semakin maju yang mengakibatkan sistem komunikasi dan digital berkembang sangat cepat. Hal ini mendorong dunia industri berlomba untuk memproduksi seperangkat alat digital secara massal. Perkembangan dunia komunikasi dan digital menjadi *trend* dunia saat ini. Dunia komunikasi dan digital seperti internet merupakan ikon dari perkembangan teknologi di era globalisasi. Hal ini yang mengakibatkan setiap individu terus berusaha agar dapat mengikuti perkembangan teknologi, internet memerlukan perangkat komputer yang akan digunakan sebagai alat digital. Sisi lain, perangkat komputer kurang lengkap jika tidak disertai dengan sesi bermain *game*. Pengguna internet yang sering beraktifitas di komputer sering menemukan fitur-fitur yang didalamnya terdapat situs-situs permainan (*game*) secara *online* (Affandi, 2013).

Game merupakan sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang atau kalah (dalam konteks tidak serius/*refreshing*). *Game* yang beredar saat ini merupakan *game* yang bukan hanya dimainkan dua orang, namun dapat dimainkan 100 orang dalam waktu yang bersama-sama. Permainan (*game*) ini dapat memberi pekerjaan untuk mendapatkan penghasilan, seperti *game online Player Unknown's Battle Ground* (PUBG) . *Player Unknown's Battle Ground* (PUBG) merupakan *game multiplayer* kompetitif yang menjadikan “*Battle-Royale*” sebagai *genre* utama. *Player Unknown's Battle Ground* (PUBG) memuat 100 orang secara bersama-sama, dalam area yang besar. Selain bermain solo, dapat juga bermain dalam format *duo* (2 orang) dan juga *squad* (4 orang), baik secara acak atau mengundang teman dari *friend List*. Bermain dalam format kooperatif seperti ini lebih sulit karena lawan akan bergerak dalam format strategi tertentu, maka perlu memikirkan lebih banyak strategi untuk menang.

Perkembangan *Player Unknown's Battle Ground* (PUBG) menjadi sangat populer, ditandai dengan jumlah pemain aktif yang terus berkembang *Player Unknown's Battle Ground* (PUBG) yang telah memiliki 100 juta pemain aktif setiap bulan. Pemain *game online Player Unknown's Battle Ground* (PUBG) berasal dari kalangan pelajar, tingkat Sekolah Dasar hingga Sekolah Menengah Atas bahkan mahasiswa. Permainan *game online Player Unknown's Battle Ground* (PUBG) dapat membuat ketagihan atau kecanduan yang akan berdampak buruk, terutama dari segi prestasi akademik maupun sosial dikalangan anak sekolah (Ahmad, 2019).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan selama peneliti melaksanakan Program Pengalaman Lapangan (PPL), terlihat peserta didik yang bermain *game online Player Unknown's Battle Ground* (PUBG) terjadi pada saat ada jam mata pelajaran yang tidak diisi oleh guru. Salah satu cara untuk menghilangkan rasa bosan saat sedang belajar dengan meninggalkan ruang belajar. Perilaku peserta didik sangat sulit dalam memahami dan mengerti mata pelajaran. Peserta didik cenderung memiliki emosi yang belum stabil dan mudah terpengaruh dengan kondisi lingkungan sekitarnya. Salah satu akibat perubahan perilaku peserta didik dikarenakan kecanduan bermain *game online Player Unknown's Battle Ground* (PUBG). Kegiatan bermain *game* online yang dilakukan secara berlebihan tanpa disadari dapat berdampak pada rendahnya prestasi belajar di sekolah. Hasil prestasi belajar dari peserta didik, khususnya mata pelajaran kimia yang dianggap sulit dan membosankan.

Mata pelajaran kimia merupakan salah satu cabang Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang biasanya dipelajari pada tingkat SMA/MA. Pelajaran kimia erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari dan telah memberikan banyak manfaat bagi manusia. Kimia mempelajari tentang sifat, struktur materi, komposisi, perubahan materi serta energi yang menyertai perubahan materi melalui hasil eksperimen dan penalaran. Salah satu materi yang dianggap sulit oleh peserta didik yaitu materi laju reaksi. Laju Reaksi merupakan salah satu materi yang dianggap sulit bagi sebagian peserta didik di SMA Yapis Manokwari karena memuat banyak konsep abstrak dan konsep konkret. Kesulitan memahami suatu konsep dapat menimbulkan kesulitan dalam memahami konsep-konsep lain yang saling berkaitan (Fauziah, 2013).

Berdasarkan fakta-fakta dan uraian di atas, hal ini yang mendorong peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul **“Dampak Perilaku Kecanduan Game Online Player Unknown’s Battle Ground (PUBG) Terhadap Prestasi Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Materi Laju Reaksi Di SMA Yapis Manokwari”**.

2. METODE

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Metode penelitian kuantitatif merupakan salah satu metode penelitian yang spesifikasinya adalah sistematis, terencana dan terstruktur sesuai dengan desain penelitiannya. Metode penelitian kuantitatif juga dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah diterapkan, penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif, pendekatan deskriptif merupakan metode penelitian yang dilakukan untuk mengetahui keberadaan variabel mandiri, baik hanya pada satu variabel atau lebih (variabel yang berdiri sendiri atau variabel bebas) tanpa membuat perbandingan variabel itu sendiri dan mencari hubungan dengan variabel lain. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif dengan tujuan dapat mendeskripsikan hasil penelitian yang diproleh (Sugiyono, 2016).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengenai dampak perilaku kecanduan bermain *game online Player Unknown’s Battle Ground* (PUBG) terhadap prestasi belajar kognitif peserta didik pada materi laju reaksi di SMA Yapis Manokwari yang bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh perilaku kecanduan bermain *game online Player Unknown’s Battle Ground* (PUBG) terhadap prestasi belajar kognitif peserta didik pada materi laju reaksi di SMA Yapis Manokwari, ada atau tidaknya hubungan perilaku kecanduan bermain *game online Player Unknown’s Battle Ground* (PUBG) dan prestasi belajar kognitif peserta didik pada materi laju reaksi di SMA Yapis Manokwari dan ada atau tidaknya dampak perilaku kecanduan bermain *game online Player Unknown’s Battle Ground* (PUBG) terhadap prestasi belajar kognitif peserta didik pada materi laju reaksi di SMA Yapis Manokwari.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif deskriptif, sehingga data hasil penelitian yang diperoleh akan dideskripsikan sesuai dengan hasil yang telah dianalisis menggunakan *software SPSS*. Data pada penelitian ini diambil diluar proses belajar mengajar pada saat waktu istirahat tepatnya pada pukul 10:30 sampai dengan 11:00 WIT. Data yang diambil pada waktu istirahat adalah data wawancara. Hasil dari wawancara ini digunakan untuk mencari sampel yang akan digunakan pada penelitian ini dengan kriteria-kriteria yang ditentukan yaitu, peserta didik yang suka bermain *game online Player Unknown’s Battle Ground* (PUBG) lebih dari 3 jam dalam sehari dan bermain *game online Player Unknown’s Battle Ground* (PUBG) sebelum ulangan harian. Berdasarkan kriteria tersebut didapatkan sampel sebanyak lima puluh peserta didik dengan jumlah laki-laki empat puluh tujuh dan tiga perempuan. Setelah mendapatkan sampel, kemudian dilanjutkan pada pembagian angket. Angket yang dibagikan kepada lima puluh peserta didik tersebut dan akan dikumpul kembali. Setelah pengumpulan angket dilakukan, selanjutnya mengambil data nilai ulangan harian laju reaksi dari setiap peserta didik.

Berdasarkan Nilai Signifikan (sig)

Tabel 1. hasil hipotesis I

Variabel bebas	Variabel terikat	Sig	α	R Square	Keterangan
Perilaku kecanduan	Prestasi belajar	0,000	0,05	0,438	Terdapat pengaruh

Berdasarkan Tabel 1. di atas, hasil hipotesis I diketahui nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,000 karena $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti ada pengaruh perilaku kecanduan bermain *game online Player Unknown's Battle Ground* (PUBG) terhadap prestasi belajar kimia peserta didik pada materi laju reaksi di SMA Yapis Manokwari. Pengaruh yang diberikan sebesar 43,80% yang didapatkan dari nilai *R Square* yaitu 0,43. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya oleh Rahmadani (2015) bahwa kontribusi yang diberikan oleh *game online Player Unknown's Battle Ground* (PUBG) dilihat dari *R square* sebesar 0,69 hal ini menunjukkan terdapat pengaruh *game online Player Unknown's Battle Ground* (PUBG) terhadap prestasi belajar sebesar 69,5%. Hasil penelitian yang diperoleh dikatakan lebih rendah dibandingkan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ramadhani (2015), sehingga dapat disimpulkan bahwa pengaruh perilaku kecanduan *game online Player Unknown's Battle Ground* (PUBG) lebih tinggi dari penelitian ini. Hal ini disebabkan peserta didik merasa senang ketika bermain *game online Player Unknown's Battle Ground* (PUBG) dibandingkan belajar kimia, merasa gelisah jika dalam sehari tidak bermain *game online Player Unknown's Battle Ground* (PUBG), merasa kesepian ketika tidak bermain *game online Player Unknown's Battle Ground* (PUBG) pada saat pelajaran kimia.

Persamaan regresi linear sederhana diatas dapat disimpulkan bahwa jika perilaku kecanduan bermain *game online Player Unknown's Battle Ground* (PUBG) dinaikkan 1% maka akan terjadi penurunan prestasi belajar sebesar 0,41. Berdasarkan persamaan regresi linear sederhana maka akan memperkuat bahwa adanya pengaruh perilaku kecanduan bermain *game online Player Unknown's Battle Ground* (PUBG). Hal ini sesuai pendapat Sudjana (2005) yang menyatakan bahwa koefisien *b* dinamakan koefisien arah regresi linear dan menyatakan perubahan rata-rata variabel *Y* untuk setiap perubahan variabel *X* sebesar satu unit. Perubahan ini merupakan pertambahan apabila *b* bertanda positif dan penurunan atau pengurangan jika bertanda negatif.

Analisis Hipotesis II

Tabel 2. Hasil Analisis Hipotesis II

Variabel bebas	Variabel terikat	Sig	<i>a</i>	Person Kolerasi	Hubungan
Perilaku kecanduan	Prestasi belajar	0,00	0,05	0,67	Kuat

Berdasarkan Tabel 2 di atas, hasil analisis Hipotesis II didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,00 karena $0,00 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti ada hubungan perilaku bermain *game online Player Unknown's Battle Ground* (PUBG) dan prestasi belajar kognitif peserta didik di SMA Yapis Manokwari. Berdasarkan nilai *R* yang dihasilkan sebesar 0,67 yang berarti bahwa perilaku kecanduan bermain *game online Player Unknown's Battle Ground* (PUBG) dan prestasi belajar kimia saling berhubungan atau berkorelasi dengan kuat sesuai pada Tabel 3.5 tentang pedoman untuk memberikan interpretasi koefisien korelasi. Hal ini sesuai dengan pendapat Sugiyono (2016), yang menyatakan bahwa nilai negatif menunjukkan hubungan terbalik dimana jika kenaikan variabel *X* diikuti penurunan variabel *Y*, maka hubungan memiliki arah negatif. Pada hipotesis II maka peserta didik yang memiliki prestasi rendah adalah peserta didik yang aktif bermain *game online Player Unknown's Battle Ground* (PUBG).

Analisis Hipotesis III

Pada penelitian ini, hipotesis yang ketiga mengenai adanya dampak perilaku kecanduan bermain *game online Player Unknown's Battle Ground* (PUBG) terhadap prestasi belajar kognitif peserta didik pada materi laju reaksi di SMA Yapis Manokwari. Berdasarkan hasil dari hipotesis pertama yang mendapatkan pengaruh sebesar 43,80% , dengan pengaruh yang diberikan cukup

besar sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan adanya pengaruh yang diberikan maka timbul dampak tersebut. Dampak pada penelitian ini berupa dampak negatif yang dapat dilihat pada hipotesis I pada T hitung yang diperoleh sebesar -2,76 yang terletak pada daerah dampak negatif dan hipotesis II dimana didapatkan bahwa terdapat hubungan yang negatif. Selain dampak negatif terdapat dampak positif, namun dampak negatif lebih besar dibandingkan dampak positif. Dampak negatif dapat timbul jika perilaku kecanduan bermain *game online Player Unknown's Battle Ground* (PUBG) yang timbul juga bersifat negatif begitu pula dengan dampak positif akan timbul jika perilaku kecanduan yang timbul bersifat positif, pendapat ini sesuai yang dikemukakan oleh Ramadhani (2015), bahwa *game online Player Unknown's Battle Ground* (PUBG) memiliki dampak positif dan negatif.

a. Perilaku kecanduan bersifat negatif

Peserta didik suka bercerita tentang *game online Player Unknown's Battle Ground* (PUBG) dibandingkan belajar kimia, suka mengumpulkan skin terbaru dibandingkan mengumpulkan buku pelajaran kimia, merasa lebih menyenangkan bermain *game online Player Unknown's Battle Ground* (PUBG) dibandingkan belajar kimia, bermain *game online Player Unknown's Battle Ground* (PUBG) 2-4 jam dalam sehari.

Berdasarkan perilaku kecanduan bersifat negatif di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat dampak negatif yang ditimbulkan dari bermain *game online Player Unknown's Battle Ground* (PUBG) terhadap prestasi belajar kimia. Dampak negatif yang terjadi diantaranya kurangnya waktu belajar peserta didik terutama pada mata pelajaran kimia, memiliki buku kimia yang terbatas karena lebih memilih mengumpulkan skin terbaru yang ada di *game online Player Unknown's Battle Ground* (PUBG) sehingga terlihat rendahnya prestasi belajar kimia yang diperoleh ketika ujian harian.

b. Perilaku kecanduan bersifat positif

Peserta didik tidak pernah memikirkan *game online Player Unknown's Battle Ground* (PUBG) ketika sedang belajar kimia, meskipun sering bermain *game online Player Unknown's Battle Ground* (PUBG) peserta didik tidak pernah bermain pada saat proses pembelajaran kimia sedang berlangsung dan meskipun sering bermain *game online Player Unknown's Battle Ground* (PUBG) hingga larut malam peserta didik tidak pernah bangun terlambat.

Berdasarkan perilaku kecanduan bersifat positif di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat dampak positif yang ditimbulkan dari bermain *game online Player Unknown's Battle Ground* (PUBG), meskipun peserta didik di SMA Yapis Manokwari memiliki kecanduan bermain *game online Player Unknown's Battle Ground* (PUBG), terlihat masih fokus dalam proses belajar mengajar, selalu mengerjakan tugas kimia dan dapat menghilangkan rasa bosan ketika sedang belajar kimia. Selain berdampak pada prestasi belajar kimia adapun dampak positif yang lainnya yaitu, menambah wawasan baru, dapat menemukan teman baru, mengasah kemampuan kerja sebagai tim dan dapat menghibur diri dengan aktivitas yang berbeda. Meskipun peserta didik yang senang bermain *game online Player Unknown's Battle Ground* (PUBG) memiliki tingkat kecanduan yang cukup tinggi terlihat masih dapat bersosialisasi dengan keluarga maupun teman-temannya.

Dampak positif dan negatif yang telah dijelaskan maka hasil analisis angket perilaku kecanduan bermain *game online Player Unknown's Battle Ground* (PUBG), terlihat dari persentase setiap pernyataan berdasarkan masing-masing aspek yaitu aspek satu sampai dengan aspek lima. Jika pernyataan positif memiliki persentasi yang tinggi maka akan dijadikan sebagai dampak positif begitupun dengan pernyataan negatif jika persentasinya tinggi maka akan dijadikan sebagai dampak negatif.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa :

1. Perilaku kecanduan *game online Player Unknown's Battle Ground* (PUBG) terdapat pengaruh sebesar 43,80%.
2. Hubungan yang kuat antara perilaku kecanduan *game online Player Unknown's Battle Ground* (PUBG) dan prestasi belajar kimia peserta didik di SMA Yapis Manokwari yaitu 0,67.
3. Perilaku kecanduan *game online Player Unknown's Battle Ground* (PUBG) memiliki dampak negatif, sehingga berpengaruh terhadap prestasi belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Affandi, M Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektifitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 SDN 009 Samarinda. *Skripsi*, I(4). 2013. 177-187
- Ahmad, Fauzi. Pengaruh Game Online PUBG (Player Unknow's Battle Ground) Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan*. Vol (2:1). 2019
- Fauziah, E.R. Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Anak SMP Negeri 1 Samboja .*Ejournal Ilmu Komunikasi*, I(3). 2013. 1-16
- Ramahadani, Jenab. Pengaruh Adiktif *Game Online PUBG* (Player Unknown's Battle Ground) terhadap prestasi belajar siswa kelas X SMAN 1 Cileungsi. *Jurnal Pendidikan*. Vol.2 (1). 2015
- Sudjana. Metode Statistika. ISBN: 979 918 537 8. Bandung : Tarsito. 2015
- Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Cet. XXIII;. ISBN: 978 602 289 520 6. Bandung: CV. Alfabeta, 2016.