HUBUNGAN *ADDIKSI GAME ONLINE* DENGAN PRESTASI BELAJAR SISWA JURUSAN TEKNIK KOMPUTER JARINGAN KELAS X SMKN 2 LAMONGAN

Aulia Rahma Nur Mufida[1], Moh. Saifudin[2], Abdul Rokhman[3]
[1]Mahasiswa Fakultas Kesehatan Universitas Muhammadiyah Lamongan
[2,3]Dosen Fakultas Kesehatan Universitas Muhammadiyah Lamongan

ABSTRAK

Prestasi belajar dapat di ketahui oleh beberapa faktor, yakni faktor *internal* dan *eksternal.Game online* merupakan salah satu faktor *eksternal* yang mempengaruhi prestasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya hubungan *addiksi game online* dengan prestasi belajar siswa jurusan Teknik Komputer Jaringan kelas X di SMKN 2 Lamongan. Desain penelitian menggunakan *korelasi analitik* dengan menggunakan pendekatan *cross sectional.* Populasi siswa kelas X jurusan TKJ di SMKN 2 Lamongan yang bermain *game online* sebanyak 72 siswa kemudian di ambil sampel dengan menggunakan *simpel random sampling* dan mendapatkan sampel 61 siswa yang bermain game online. Intrumen penelitian ini menggunakan kuosioner, analisis data menggunakan *uji spearman rank.* Hasil menunjukan tingkat prestasi belajar siswa lebih dari sebagian besar siswa memiliki nilai yang baik sebanyak 35 siswa (57,4%), tingkat *addiksi game online* hampir sebagian yaitu 30 siswa (49,2%) mengalami tingkat *addiksi sedang.* Berdasarkan hasil *uji spearman rank* didapatkan nilai 0,645 dengan signifikan P<0,001 (P<0,005) artinya ada hubungan *addiksi game online* dengan prestasi belajar siswa jurusan teknik komputer jaringan kelas X di SMKN 2 Lamongan. Berdasarkan hasil penelitian ini pengontrolan waktu untuk bermain game online sangat diperlukan bagi siswa untuk mempertahankan prestasi belajar yang dimiliki.

Kata Kunci : *Addiksi Game Online*, Prestasi Belajar, Siswa

ABSTRACT

Learning achievement can be influenced by several factors, namely internal and external factors. Online games are one of the external factors that influence student achievement. This study aims to determine the existence of an online game addiction relationship with the learning achievement of students of the Computer Engineering Department of class X at SMK 2 Lamongan. The study design used analytic correlation using a cross sectional approach. The population of class X students majoring in TKJ at Lamongan 2 Vocational High School who played online games as many as 72 students then took samples using simple random sampling and got a sample of 61 students playing online games. This research instrument uses a questionnaire, data analysis using the Spearman rank test. The results show the level of student learning achievement more than most students have good grades as many as 35 students (57.4%), the rate of addiction to online games is almost in part, 30 students (49.2%) experience moderate levels of addiction. obtained a value of 0.645 with a significant P <0.001 (P <0.005), meaning that there is a relationship between online game addiction and learning achievement of class X network computer engineering students at Lamongan 2 Vocational High School. Based on the results of this study, controlling the time to play online games is very necessary for students to maintain their learning achievement.

Keywords: Online Game Addiction, Learning Achievement, students

PENDAHULUAN

Belajar merupakan modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman dan merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan mengubah kelakuan. Pengertian ini sangat berbeda dengan pengertian lama tentang belajar, yang menyatakan bahwa belajar adalah memperoleh pengetahuan, latihan-latihan pembentukan kebiasaan secara otomatis dan seterusnya (Oemar, 2013).

Anak lahir dalam pemeliharaan orang tua dan dibesarkan dalam keluarga. Orang tua bertugas sebagai pengasuh pembimbing, pemeliharaan, dan sebagai pendidik terhadap anak. Pada masa sekolah periode ini berlangsung dari usia 6 tahun hingga tiba saatnya individu menjadi matang secara seksual. Permulaan ini ditandai dengan masuknya ke sekolah dasar. Setelah anak mencapai usia 6 sampai 7 tahun perkembangan jasmani dan rohaninya mulai sempurna. Anak keluar dari lingkungan keluarga dan memasuki lingkungan sekolah, yaitu lingkungan yang besar pengaruhnya terhadap perkembangan tersebut. Mereka mengenal lebih banyak teman dan lingkungan sosial dan lebih luas, sehingga peranan sosialnya semakin berkembang (Herawati, 2011).

Prestasi belajar dapat di artikan sebagai hasil yang di capai oleh individu setelah mengalami suatu proses belajar dalam jangkauan tertentu, juga dapat di artikan kemampuan maksimal yang telah di capai sesorang dalam suatu usaha yang menghasilkan pengetahuan atau nilai kecakapan, oleh karena itu pada anak usia sekolah masih memerlukan bimbingan, perhatian dan memerlukan bantuan guru atau orang tua untuk menyelesaikan tugasnya dan keinginannya dalam memperoleh prestasi belajar, pada masa ini anak memandang nilai rapor adalah ukuran yang tepat mengenai prestasi sekolahnya (Yasa, 2008).

World Health Organisation (WHO) memasukan kecanduan *gameonline* ke dalam daftar penyakit dalam laporan *International Classification Of Diseases* edisi 11 (ICD-11). Dengan demikian, kecanduan game resmi masuk sebagai gangguan kesehatan jiwa. Pada 18 Juni 2018, WHO menerbitkan ICD-11, yang merupakan revisi dari dokumen sebelumnya, ICD-10 terbitan pada 1990.dokumen ini digunakan oleh para tenaga kesehatan untuk mengkategorikan berbagai jenis penyakit dan kondisi kesehatan, dari melahirkan seorang bayi (*JB20 Single Spontaneous Delivery*), sakit flu (*1E32 Influeza, virus not identified*), hingga kecaanduan *gameonline* (*6C51 Gaming Disorder*).

Sebuah survey yang diselenggarakan oleh Assosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet Indonesia (APJII) mengungkapkan bahwa jumlah penguna internet di Indonesia tahun 2017, menemukan bahwa pengguna *internet* tumbuh signifikan hiingga 142,26 juta di tahun 2017, pengguna rata-rata menghabiskan waktu lebih dari 3 jam dalam sehari, dengan penggunaan terbanyak pada usia 13-34 tahun sebesar 75,50 %.

Di Belanda, anak penderita ADHD berumur 11 tahun memainkan game computer yang menuntut perhatian tinggi, mereka harus mewaspadai robot-robot musuh yang muncul secara tiba-tida dan tetap jelih memperhatikan kapan energy avatar mereka sendiri terlalu rendah (Tucha,2011). Setelah delapan sesi berdurasi satu jam saja, mereka mampu berfokus dengan lebih baik kendati ada berbagai pengalihan perhatian, dan bukan cuma ketika bermain *game*.

Peneiltian Maria Yohanes (2012) bahwa terdapat hubungan *intensitas* bermain game online dengan prestasi belajar siswa kelas IV SDN Jarakan. Siswa yang berjenis kelamin perempuan kategori rendah sebanyak 42 siswa (91,3%), kategori sedang sebanyak 4 siswa (8,7%), dan kategori tinggi tidak ada. Sedangkan untuk siswa yang berjenis kelamin laki-laki kategori rendah sebanyak 16 siswa(37,2%), kategori sedang sebanyak 25 siswa (45,7%), dan kategori tinggi sebanyak 24 siswa (52,2%). Hasil penelitian sebagian besar siswa memiliki prestasi belajar dengan nilai <66,33 sebanyak 8 siswa (9,0%) kategori rendah, prestasi belajar siswa dengan nilai 66,33-77,67 sebanyak 44 siswa (49,4%) dan kategori sedang , prestasi belajar siswa dengan nilai > 77,67 sebanyak 37 siswa (41,6%).

Berdasarkan dari survey awal yang di lakukan di SMKN 2 Lamongan pada jurusan TKJ kelas X tanggal 11 Desember 2018, total

siswa jurusan TKJ kelas X di SMKN 2 Lamongan adalah 72 siswa, 53 murid laki-laki dan 19 murid perempuan, dan sebagian besar murid merupakan pemain game yang aktif.

Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar di bagi menjadi 2 yaitu *intern* dan *ekstern*. *Intern* disini meliputi kecerdasan / *intelegensi*, bakat, minat, motivasi, sedangkan yang masuk kategori *ekstern* melputi keadaan keluarga, keadaan sekolah, *mediaelektronik*, lingkungan masyarakat, fase dan teknik efektif dalam belajar, serta prinsip-prinsip belajar (Ridwan, 2008). Dalam dunia pendidikan prestasi belajar merupakan suatu alat yang di jadikan tolak ukur akan keberhasilan proses belajar di kelas, ada sebagian dampak yang di peroleh siswa bila prestasi belajar mereka menurun mulai dari fisik dan psikologis seperti merasa tidak pintar di antara murid-murid lainnya, dan bahkan bisa tidak naik kelas jika prestasi belajar siswa menurun atau jelek (Rizani,2012)

Pengaruh media elektronik seperti *game online. Game online* dengan cepat telah menjadi sumber hiburan yang popular di untuk segala usia, terutama di kalangan anak muda. Ini menjadi hiburan regular secara global, menyebar bersamaan dengan peningkatan akses *internet* yang konstan. Fenomena yang sama juga terjadi di Indonesia , menyusul peningkatan akses *internet*. *Gameonline* dapat di mainkan dengan menggunakan *computer*, perangkat genggam atau *konsol* permainan *videogame*.

Mengalihkan perhatian anak-anak ke hal yang lain yang mungkin menarik baginya, seperti pelajaran music, olahraga, dan lain-lain. Memperkenalkan lagi teknologi secara terkontrol (satu jam per hari) dan dapatkan bantuan professional (Agarwal, 2014).

Penanganan *Adiksi Game Online* menurut Young (Caldwell & Cunningham, 2010) : menyebutkan beberapa cara penanganan kecanduan *gameonline* dapat berupa: mengurangi waktu bermain *game*, membuat jadwal pembagian waktu antara bermain *g*ame dan kewajiban, memberi dukungan *social* melalui orang atau teman bermain, terlibat langsung dengan pemain game sehingga mengetahui sejauh mana efek ketergantungan terjadi dan menjalin komunikasi yang baik agar tercipta suasana nyaman dan berada dalam *control* yang baik.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang di gunakan adalah *korelasi analitik* dengan menggunakan pendekatan *cross sectional.* Dengan teknik sampling *simple random sampling* didapatkan 61 responden / siswa yang bermain game online.

Data dianalisis menggunakan *uji spearman rank* menggunakan SPSS *for window* dengan tingkat kemaknaan $\alpha \leq 0{,}005$.

HASIL PENELITIAN

1) Karakteristik Remaja / Siswa Berdasarkan Jenis Kelamin.

Tabel 4.1 Karakteristik Remaja / Siswa Berdasarkan Jenis Kelamin di SMKN 2 Lamongan Tahun 2019.

No	Jenis Kelamin	F	%
1	Laki – laki	42	68,9%
2	Perempuan	19	31,1%
	Jumlah	61	100%

Berdasarkan tabel 4.1 di atas menunjukan lebih dari sebagian besar siswa berjenis kelamin laki-laki sebanyak 42 siswa (68,9%), dan hampir sebagian siswa perempuan sebanyak 19 siswi (31,1%).

2) Tingkat Prestasi Belajar Siswa Kelas X Teknik Komputer Jaringan di SMKN 2 Lamongan.

Tabel 4.2 Distribusi Prestasi Belajar Siswa Kelas X Teknik Komputer Jaringan di SMKN 2 Lamongan Tahun 2019.

No	Prestasi Belajar	F	%
1	Sangat baik 80-100	12	19,7%
2	Baik 70-79	35	57,4%
3	Cukup 60-69	12	19,7%
4	Kurang 50-59	2	3,3%
	Jumlah	61	100%

Berdasarkan tabel 4.2 menunjukan lebih dari sebagian besar siswa memiliki nilai yang baik sebanyak 35 siswa (57,4%), dan sebagian kecil siswa memiliki prestasi yang kurang sebanyak 2 siswa (3,3%).

3) Tingkat *Addiksi Game Online* Kelas X jurusan Teknik Komputer Jaringan di SMKN 2 Lamongan.

Tabel 4.3 Distribusi *Addiksi Game Online* Kelas X Teknik Komputer Jaringan di SMKN 2 Lamongan Tahun 2019.

No	Tingkat Adiksi	F	%
1	*Addiksi* berat >90	11	18,0 %
2	*Addiksi sedang* 72-88	30	49,2 %
3	*Addiksi* ringan <55	20	32,8 %
	Jumlah	61	100%

Berdasarkan tabel 4.3 diketahui bahwa dari 61 siswa hampir sebagian yaitu 30 siswa (49,2%) mengalami tingkat *Addiksi* sedang, dan sebagian kecil siswa yaitu 11 siswa (18,0%) mengalami *Addiksi* berat.

4) Hubungan *Addiksi Game Online* Dengan Prestasi Belajar Siswa Jurusan Teknik Komputer Jaringan Kelas X Di SMKN 2 Laamongan.

Tabel 4.4 *Uji Spearman Rank* Hubungan *Addiksi Game Online* Dengan Prestasi Belajar Siswa Jurusan Teknik Komputer Jaringan Kelas X di SMKN 2 Lamongan Bulan Mei 2019.

		Prestasi Belajar
Addiksi Game Online	r	0,645
	p	<0,001
	n	61

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan *Uji Spearman Rank* dengan bantuan SPSS diketahui korelasi antar valiabel menunjukan angka korelasi positif sebesar +0,645, hal ini berarti bahwa prestasi belajar siswa dapat di pengaruhi oleh tingkat *addiksi game online,* di SMKN 2 Lamongan kelas x jurusan teknik komputer jaringan lebih dari sebagian besar siswa memiliki prestasi yang baik dan hampir sebagian siswa mengalami *Addiksi game online* sedang. Besarnya angka korelasi *Uji Spearman Rank* dengan nilai 0,645 yang menunjukan korelasi yang kuat antara *addiksi game online* dengan prestasi belajar siswa kelas x jurusan teknik komputer jaringan di SMKN 2 Lamongan. maka artinya ada hubungan *addiksi game online* dengan prestasi belajar siswa jurusan teknik komputer jaringan kelas X di SMKN 2 Lamongan.

PEMBAHASAN

1) Tingkat Prestasi Belajar Siswa Jurusan Teknik Komputer Jaringan Kelas X di SMKN 2 Lamongan

Berdasarkan tabel 4.2 menunjukan lebih dari sebagian besar siswa memiliki nilai yang baik sebanyak 35 siswa (57,4%), dan sebagian kecil siswa memiliki prestasi yang kurang sebanyak 2 siswa (3,3%). Banyak di antara siswa yang memiliki nilai baik dikarenakan di usia mereka yang menuju ke dewasa sudah mempu mengautur kapan waktu untuk bermain dan belajar.

Menurut Witheringon dalam Lestari & Amaliah (2013), mengemukakan bahwa belajar adalah suatu perubahan di dalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru dari reaksi berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, kepribadian atau suatu pengertian.

Gambaran mengenai mutu pendidikan Indonesia yang rendah terkait beberapa indikator yang telah di tetapkan (Irawan, 2011). Indikator umum yang digunakan untuk mengukur kualitas pendidikan antara lain adalah nilai rapor, nilai ujian nasional, dan tingkat pengangguran. Nilai rapor di pandang sebagai indikator yang paling baik dalam melihat kualitas pendidikan formal karena mencerminkan prestasi belajar seorang individu selama menempuh pendidikan formal karena mencerminkan prestasi belajar seorang individu selama menempuh pendidikan di sekolah, beda dengan nilai ujian nasional yang hanya melihat dari hasil tes singkat yang berlangsung kurang dari seminggu. Nilai rapor juga komrehensid karena mencangkup semua mata pelajaran yang telah di ajarkan di sekolah yang bersangkutan, berbeda dengan ujian nasional yang anya mencangkup beberapa maata pelajaran saja (Melissa,2010).

Maka dari itu, tidak heran jika nilai rapor yang baik menjadi kualitas yang dikejar baik oleh guru maupun siswa, karena nilai rapor merupakan indikator yang bagus untuk melihat prestasi belajar individu. Siswa yang prestasi belajarnya baik akan tercermin dari nilai rapor yang tinggi, sementara siswa yang berprestasi belajarnya kurang maksimal akan tercermin dari nilai rapor yang rendah. Padahal semua siswa tersebut diasumsikan menerima pendidikan yang sama, sehingga

terdapat faktor yang membuat terjadadinya perbedaan tinggi rendah nilai rapor pada siswa.

Berdasarkan penelitian Yohanes (2012), bahwa terdapat intensitas bermain game online dengann prestasi belajar siswa kelas IV SDN Jarakan. Siswa yang berjenis kelamin perempuan kategori rendah sebanyak 42 siswa (91,3%), kategori rendah sebanyak 4 siswa (8,7%), dan kategori tinggi tidak ada. Sedangkan untuk siswa berjenis kelamin laki-laki kategori rendah sebanyak 16 siswa (37,2%), kategori sedang sebanyak 25 siswa (45,7%), dan kategori tinggi sebanayak 24 siswa (52,2%). Hasil penelitian sebagian besar siswa memliki prestasi belajar dengan nilai <66,33 sebanyak 8 siswa (9,0%) kategori rendah, prestasi siswa dengan nilai 66,33-77,67 sebanyak 44 siswa (49,4%) dan kategori sedang, prestasi belajar siswa dengan nilai >77,67 sebanyak 37 siswa (41,6%).

Belajar merupakan modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman dan merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan mengubah kelakuan. Pengertian ini sangat berbeda dengan pengertian lama tentang belajar, yang menyatakan bahwa belajar adalah memperoleh pengetahuan, latihan-latihan pembentukan kebiasaan secara otomatis dan seterusnya (Oemar, 2013).

Sesuai dengan hasil penelitian diketahui nahwa lebih dari sebagian siswa kelas x jurusan teknik komputer jaringan di SMKN 2 Lamongan memiliki nilai yang baik sebanyak 35 siswa (57,4%). Prestasi belajar siswa dapat di pegaruhi oleh beberapa faktor, faktor *ekstern* dan faktor *intern.* Salah satu faktor yang paling sering di alami siswa adalah faktor *ekstern* salah satunya adalah game online. Pada masa remaja saat ini perkembangan teknologi sangat pesat sehingga bila siswa tidak bisa mengontrol dalam menggunakan teknologi makan dapat mempengaruhi hasil prestasi belajar mereka di sekolah.

2) Tingkat *Addiksi Game Online* Pada Siswa Jurusan Teknik Komputer Jaringan Kelas X di SMKN 2 Lamongan

Berdasarkan tabel 4.3 diketahui bahwa dari 61 siswa hampir sebagian yaitu 30 siswa (49,2%) mengalami tingkat *addiksi* sedang, dan sebagian kecil siswa yaitu 11 siswa (18,0%) mengalami *addiksi* berat.

Pada saat ini game online sedang marak di masyarakat. Peminatnya tidak tanggung-tanggung mulai dari anak-anak sampai orang dewasa. Dalam memainkannya terkadang siswa tidak mengenal waktu sehingga seringkali mereka lupa akan waktu yang seharusnya bisa dimanfaatkan untuk hal yang lebih bermanfaat.

Yeng menyatakan kecanduan *game online* sebagai penggunaan berlebihan atau komplusif terhadap *game online* sebagai penggunaan berlebihan atau komplusif terhdap *game online* yang menggangu kehidupan sehari-hari. Seorang yang kecanduan *game online* akan bermain *game online* dengan komplusif, mengisolasi diri dari kontak sosial, dan mengabaikan hal-hal lainnya (Weinstein, 2010).

Menurut Young (2009), kecanduan *game online* adalah adanya keterkaitan dengan game. Pemain game online akan berpikir tentang game ketika sedang offline dan sering berfantasi mengenai bermain game ketika mereka seharusnya berkonsentrasi pada hal lainnya. Seseorang yang kecanduan game online memfokuskan diri pada bermain game dan menelantarkan hal lain seperti tugas sekolah, pelajaran dan lainnya. Bermain game online menjadi sebuah prioritas yang harus di utamakan.

Sebuah survey yang diselenggarakan oleh *Assosiasi* penyelenggara jasa internet Indonesia (APJII) mengungkapkan bahwa jumlah penggunka internet di indonesia tahun 2017, menemukan bahwa pengguna internet tumbuh signifikan hingga 142,26 juta di tahun 2017, pengguna rata-rata menghabiskan waktu lebih dari 3 jam selama sehari. Dengan penggunaan terbanyak pada usia 13-34 tahun sebesar 75,50%.

Pada penelitian ini ditemukan hampir sebagian siswa yaitu 30 siswa (49,2%) mengalami *addiksi* sedang. pada masa-masa perkembangan *addiksi game online* bisa terjadi dikarenakan oleh lingkungan

disekolah, di lingkungan rumah dan dengan siapa para remaja ini berteman. Pada masa ini perkembangan teknologi yang sangat pesat juga menjadi salah satu penyebab terjadinya *addiksi game online* karena para anak remaja sudah sangat dekat dengan teknologi yang ada di zaman sekarang.

Dengan berkembangnya teknologi yang maju pada zaman ini melahirkan sebuah permainan yang berbasis online yangdapat di mainkan dengan teman dari seluruh penjuru dunia. Permainan ini sangat digemari oleh kalangan remaja untuk bermain bersama teman-temannya, menghilangkan penat selama di sekolah, membantu para remaja untuk mempelajari hal baru yang tidak di ajarkan di sekolah. Secara tidak langsung siswa dapat mengikuti perkembangan zaman. Akan tetapi jika memainkan game terus menerus dan tidak bisa mengontrol untuk melakukan kegiatan lainnya maka akan berpengaruh terhadap kehidupan sosialnya dan prestasi belajar di sekolah.

3) Hubungan *Addiksi Game Online* dengan Prestasi Belajar Siswa Jurusan Teknik Komputer Jaringan Kelas X di SMKN 2 Lamongan.

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan *Uji Spearman Rank* dengan bantuan SPSS diperoleh angka koefisien korelasi sebesar 0,645. Artinya, tingkat kekuatan hubungan antar variabel adiksi game dengan prestasi belajar adalah sebesar 0,645 atau sangat kuat. Diperoleh nilai signifikan 0,000 lebih kecil dari 0,05 maka artinya ada hubungan *addiksi game online* dengan prestasi belajar siswa jurusan teknik komputer jaringan kelas X di SMKN 2 Lamongan.

Menurut Brown (2010), mengemukakan aspek-aspek kecanduan game online ada enam, yaitu : *salience* yang menunkukan dominasi aktivitas bermain game dalam pikiran dan tingkah laku, *euphoria* yaitu mendapatkan kesenangan dalam beraktifitas bermain game, *Conflict* yaitu pertentangan yang muncul pada orang yang kecanduan game online baik dengan dirinya atau dengan orang lain, *Tolerance* yaitu aktivitas bermain game online mengalami peningkatan secara progresif selama rentang perode untuk mendapatkan efek kepuasan, *Withdrawal* yaitu perasaan tidak menyenangkan pada pada saat tidak melakukan aktivitas game online, dan *Relapse* dan *reinstatement* yaitu kecenderungan untuk melakukan pengulangan terhadap pola-pola awal tingkah laku kecanduan atau bahkan menjadi parah walaupun setelah bertahun-tahun hilang dan dikontrol. Hal ini menunjukan kecenderungan ketidakmampuan untuk berhenti secara utuh dari aktivitas bermain game.

Banyak ilmuwan atau pakar psikologi yang membuktikan bahwa terdapat dampak negatif *game online* terhadap perkembangan psikologi siswa. Menurut Gentile (2011), anak-anak yang kecanduan game online cenderung mengalami penurunan prestasi di sekolah, peningkatan tingkat agref, dan masalah sosial seperti penarikan diri dari pergaulan di dunia nyata karena lamanya waktu yang dihabiskan dengan bermain *game online.*

Keterikatan pada aktivitas bermain game akan mengurangi aktivitas positif yang seharusnya di jalani remaja sesuai dengan usia perkembangan mereka. Bahkan banyak sekali kasus kecanduan *game online* yang menimpa anak-anak yang masih labil dan sulit mengendalikan egonya. Anak yang mengalami kecanduan pada aktivitas *game* akan mengurangi waktu belajar dan waktu untuk bersosialisasi dengan teman sebaya mereka. Jika ini berlangsung terus menerus dalam waktu lama, diperkirakan anak akan menarik diri dari pergaulan sosial, tidak peka terhadap lingkungan, dan anak tidak mempunyai kemampuas beradaptasi dengan lingkungan sekitar (Gentile,2011).

Penelitian dari Granic, Lobel dan Engels (2014) menemukan hasil yang berbeda dengan penelitian yang dilakukan Gentile (2011). Granic, Lobel, dan Engels (2014) menemukan bahwa terdapat beberapa manfaat positif dari bermain game online. Dalah satunya adalah meningkatnya kemampuan spesial yang berperan penting dalam prestasi di bidang teknologi, permesinan, dan matematika. Selain itu, dinyatakan pula bahwa seswa yang rutin bermain game akan memiliki pemusatan perhatian yang lebih baik yang juga berlaku di bidang akademik.

Dampak positif lainnya adalah pemain game strategi dapat meningktakan kemampuan berfikit dan menganalisa suatu kasus tertentu. Para pemain game juga

memiliki fokus yang lebih di bandingkan dengan orang lain. Pemain game juga mampua membuat anak atau remaja menhilangkan stress dan kepenatan dari aktivitas sekolah. Manfaat lainnya yaitu secara tidak langsung pemain game akan menguasai beberapa bahasa asing yang biasanya ada pada dialog game dan prolog game. Dalam beberapa tipe game seperti game action strategi juga bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan dalam bernegosiasi, mengambil keputusan, ataupun melakukan perencanaan, dan berfikir strategis dalam situasi tertentu (Fauziah, 2013).

Dengan semakin berkembangnya dunia teknologi pada masa ini maka semakin luas pula pegetahuan yang didapatkan oleh masyarakat terutama remaja. Dampak yang di dapatkan negatif dan positif tergantung dari para remaja mengatur informasi yang mereka dapatkan. Game online jika dimainkankan tanpa mempertimbangkan waktu yang di gunakan akan berdampak pada kegiatan sosial dan prestasi belajarnya. Tetapi jika game online dimainkan degan waktu yang normal maka tidak akan terlalu menggangu waktu untuk bersosialisasi dan waktu untuk belajar.

Dengan kata lain *addiksi game online* dengan prestasi belajar terdapat hubungan yang dapat memberikan dampak yang baik dan buruk tergantung bagaimana para remaja mengontrolnya. Prestasi belajar bukan hanya bisa dilihat dari nilai akademik saja tetapi juga bisa dilihat berdasarkan keaktifan mereka di kegiatan-kegiatan sekolah.

SIMPULAN DAN SARAN

KESIMPULAN

1) Tingkat prestasi belajar siswa kelas X jurusan teknik komputer jaringan di SMKN 2 Lamongan lebih dari sebagian besar siswa memiliki nilai yang baik.
2) Tingkat *addiksi game online* kelas X jurusan teknik komputer jaringan di SMKN 2 Lamongan hampir sebagian siswa mengalami tingkat adiksi sedang.
3) Ada hubungan *addiksi game online* dengan prestasi belajar siswaa jurusan teknik komputer jaringan kelas X di SMKN 2 Lamongan.

SARAN

1) Bagi Akademik
   Diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmu bagi pengetahuan khususnya dalam tingkat *Addiksi game online* dan perbandingan dalam memperkaya informasi tentang kesehatan jiwa.

2) Bagi Praktisi
(1) Bagi instansi SMKN 2 Lamongan
   Diharapkan bisa digunakan untuk mengontrol tingkat *addiksi game online* pada siswa.
(2) Bagi profesi keperawatan
   Hendaknya memberikan penyuluhan tentang proses perkembangan remaja sesuai dengan tahap perkembangan serta harus dapat menjelaskan tentang proses perkembangan remaja yang sesuai dengan tahap perkembangannya terutama dalam segi perkembangan kejiwaan remaja.
(3) Bagi peneliti
   Setelah dilakukan penelitian ini hendaknya penulis bisa mengaplikasikan ilmu yang telah di peroleh selama pendidikan dan dapat menambah wawasan khususnya tentang hubungan *addiksi game online* dengan prestasi belajar.
(4) Bagian penelitian selanjutnya
   Untuk lebih agar cermat dalam melakukan penelitian khususnya tentang hubungan *addiksi game online* dengan prestasi belajar siswa kelas x jurusan teknik komputer jaringan di SMKN 2 Lamongan.

DAFTAR PUSTAKA

Agarwal. 2014. *Addiction.* Santa Barbara : California.

Brown, I (2010) *Addicted to Crime ?* Chichester : Jhon Wiley.

Fauziah, E.R. (2013). *Pengaruh game online terhadap perubahan perilaku anak SMP Negeri 1 Samboja* .eJournal ilmu Komunikasi, 1 (3), 1-16

Gentile, D.A. (2011).*The Multiple Dimensions of Video Game Effects.Child Development Perspectives, 5, 75-81.*

Granic, I., Lobel, A., Engels, R.C.M.E. (2014*).The benefits of playing video games.American Psychological Association*, 69, 66-78

Melissa, A. (2010). *Kajian Pendidikan Indonesia*. Jakarta: Gramedia

Oemar. 2013. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.

Yasa. 2008. *Aktivitas dan Prestasi Belajar*. Jakarta: EGC.

Young (Caldwell & Cuningham) 2010. *Internet Addiction (A handbook and Guide To Evaluation and Treatment)*. Amerika : United State of America.