PENGARUH KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP KEMANDIRIAN BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VIII UPTD SMP NEGERI 1 KAUMAN TAHUN PELAJARAN 2014/2015

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri

Oleh:

SRIYANAH
NPM : 12.1.01.01.0368 P

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIMBINGAN DAN KONSELING

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2015

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh:

SRIYANAH
NPM : 12.1.01.01.0368P

Judul:

PENGARUH KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP KEMANDIRIAN BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VIII UPTD SMP NEGERI 1 KAUMAN TAHUN PELAJARAN 2014/2015

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk diajukan kepada :

Panitia ujian jurusan Bimbingan dan Konseling,

Universitas Nusantara PGRI Kediri

Tanggal : _____

Pembimbing I,	Pembimbing II,
Dra. Endang Ragil W.P, M.Pd	**Vivi Ratnawati, S.Pd, M.Psi**

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh:

SRIYANAH
NPM :12.1.01.01.0368P

Judul:

PENGARUH KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP KEMANDIRIAN BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VIII UPTD SMP NEGERI 1 KAUMAN TAHUN PELAJARAN 2014/2015

Telah dipertahankan di depan Panitia Penguji

Pada tanggal : ……

dan dinyatakan telah memenuhi persyaratan

Panitia Penguji :			Tanda Tangan
1. Ketua	:	Drs. Setya Adi Sancaya, M.Pd	
2. Penguji I	:	Vivi Ratnawati,S.pd. M.Psi	
3. Penguji II	:	Dra. Endang Ragil WP, M.Pd	

Mengetahui,

Dekan FKIP

UNIVERSITAS NUSANTARA FKIP PGRI KEDIRI

Dr. Hj. Sri PancaSetyawati, M.Pd
NIDN. 0716046202

PENGARUH KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP KEMANDIRIAN BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VIII UPTD SMP NEGERI 1 KAUMAN TAHUN PELAJARAN 2014/2015

SRIYANAH
12.1.01.01.0368 P
FKIP – BK
Sriyanahynp@yahoo.com
Dra. Endang Ragil W.P, M. Pd. dan Vivi Ratnawati, S. Pd, M. Psi.
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

SRIYANAH: Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Kemandirian Belajar Peserta Didik Kelas 8 UPTD SMP Negeri 1 Kauman Tahun Pelajaran 2014/2015, Skripsi, Bimbingan dan Konseling, FKIP UNP Kediri, 2015.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah "Adakah pengaruh kecanduan *game online* terhadap kemandirian belajar peserta didik kelas 8 UPTD SMP Negeri 1 Kauman ?". Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui data tentang ada tidaknya pengaruh kecanduan *game online* terhadap kemandirian belajar peserta didik kelas 8 UPTD SMP SMP Negeri 1 Kauman Tahun Pelajaran 2014/2015. Untuk mengetahui pengaruh kecanduan *game online* terhadap kemandirian belajar peserta didik kelas 8 UPTD SMP Negeri 1 Kauman tahun pelajaran 2014/2015 mengunakan analisis *Pearsont Correlation*, dengan pendekatan kuantitatif. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 36 responden dari peserta didik kelas 8 UPTD SMP Negeri 1 Kauman. Penelitian ini dilaksanakan menggunakan instrumen angket kuesioner kecanduan *game online* dan angket kuesioner kemandirian belajar peserta didik.

Hasil pengujian hipotesis dengan analisis *Pearson Correlation*, uji normalitas dan Regresi Linier Sederhana dengan bantuan SPSS 16.0 *for Windows* menunjukkan ada korelasi negatif antara kecanduan *game online* terhadap kemandirian belajar peserta didik. Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Kemandirian Belajar Peserta Didik Kelas 8 UPTD SMP Negeri 1 Kauman Tahun Pelajaran 2014/2015 ditunjukkan dengan diketahui bahwa nilai koefisien korelasi sebesar -0,581 dan nilai probalilitas sebesar 0,000. Dengan kata lain, besarnya pengaruh kecanduan game online terhadap kemandirian belajar peserta didik ialah 58,1%. Sedangkan sisanya disebabkan oleh faktor lain yang berasal dari luar variabel yang diteliti. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini mengindikasikan bahwa H0 ditolak dan H1 diterima. Hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara kecanduan *game online* terhadap kemandirian belajar peserta didik kelas 8 UPTD SMP Negeri 1 Kauman Tahun Pelajaran 2014/2015.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis diatas dapat disimpulkan bahwa terhadap pengaruh negatif antara kecanduan *game online* terhadap kemandirian belajar peserta didik Kelas 8 UPTD SMP Negeri 1 Kauman Tahun Pelajaran 2014/2015.

Kata Kunci : Kecanduan *Game Online*, Kemandirian Belajar.

I. LATAR BELAKANG

Masa remaja merupakan suatu keadaan dimana individu mengalami gejolak, goncangan, dan benturan yang terkadang bisa berakibat buruk. Masa remaja yang panjang banyak digunkan remaja untuk menemukan jati diri mereka masing-masing, dan pada umumnya mereka masih labil dalam bertindak. Dalam proses pencarian jati diri ini, para remaja mengalami berbagai kendala dan persoalan, bahkan bukan hanya dari remaja tersebut, melainkan bagi para orang tua, guru, masyarakat sekitar, bahkan aparat penegak hukum, juga turut direpotkan oleh tindakan remaja yang dipandang menyimpang. Pendapat ini ditegaskan oleh Hurlock (2001 : 206) mengungkapkan bahwa sebagian besar remaja mengalami ketidakstabilan dari waktu ke waktu sebagai konsekuensi dari usaha penyesuaian diri pada pola perilaku baru dan harapan sosial yang baru. Proses perkembangan pada masa remaja lazimnya berlangsung selama kurang lebih 11 tahun, mulai usia 12-21 pada wanita dan 13-22 tahun pada pria.

Bagi remaja terutama peserta didik yang bisa memanfaatkan era perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sedang berkembang pesat, akan memanfaatkan teknologi internet, yang merupakan salah satu hasil dari kecanggihan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi buatan manusia. Bagian dari internet yang sering dikunjungi dan digemari remaja adalah *game online*. *Game online* atau permainan daring adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet), sebagai medianya. Bermain *game online* dapat membuat remaja merasa senang karena mendapat kepuasan psikologis. Permainan yang bersifat interaktif dan kelompok, akan tergantikan dengan permainan yang bersifat soliter. Mereka bisa menumbuhkan keterampilan berfikir abstrak, serta dapat meningkatkan kerja tim, dan kerja sama ketika berhubungan dengan orang lain. Dapat membantu individu memecahkan masalah dengan logika, menumbuhkan motivasi yang lebih, bisa mengkoordinasi syaraf motorik dan kemampuan spasial. Sehingga hal ini bisa menumbuh dan meningktakan kemandirian belajar.

Menurut Merriam dan Caffarella (1999) kemandirian belajar merupakan proses dimana individu mengambil inisiatif dalam merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi sistem pembelajarannya. Pendapat senada dikemukakan oleh Kozma, Belle dan Williams (1978), yang menyatakan belajar mandiri sebagai suatu bentuk belajar yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk menentukan: tujuan belajar, sumber-sumber belajar dan kegiatan belajar

sesuai dengan kebutuhannya sendiri. Dengan memiliki kemandirian belajar peserta didik akan mempunyai tanggung jawab dalam pengambilan keputusan yang berhubungan dengan usaha pembelajaran, mampu berfikir secara kritis, kreatif dan inovatif. Bertanggung jawab atas tindakannya sendiri, tidak lari atau menghindari masalah serta tidak mudah terpengaruh oleh pendapat orang lain. Menurut Brockett dan Hiemstra, (1991); Candy, (1991); Gibbons, (2002), beberapa karakteristik yang dihubungkan dengan kemandirian belajar peserta didik adalah: *Independence* (tidak tergantung pada orang lain), *Self Management* (mengatur diri), *Desire for learning* (motivasi yang kuat dalam belajar), *Problem-solving* (pemecahan masalah).

Game online sebenarnya tidak akan berdampak negatif jika remaja tidak sampai pada kecanduan, akan tetapi jika sudah kecanduan akan berakibat fatal dan menimbulkan dampak negatif. Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet *addictive disorder*. Young (2000:475) yang menyatakan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *Computer game addiction* (berlebihan bermain game). Chen dan Chang (2008:45-48) dalam *Asian Journal Of Healt And Information Sciences*, menyebutkan bahwa ada empat aspek kecanduan *game online*, antaralain: *Compulsion* (kompulsif/dorongan untuk melakukan sesuatu secara terus-menerus), *With Drawal* (penarikan diri), *Tolerance* (toleransi), dan *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan).

Pada kenyataannya peserta didik hal ini bisa berakibat pada proses belajar akademis. Suasana kelas seolah-olah merupakan penjara bagi jiwanya. Tubuhnya ada di kelas tetapi pikiran, rasa penasaran, dan keinginannya ada di *game online*. Sepertinya sedang belajar, tetapi pikirannya sibuk mengolah bayang-bayang game yang mendebarkan. Hal ini ditegaskan kembali dalam Pikiran Rakyat (2008:19) yang menyatakan bahwa Remaja yang kecanduan dalam permainan game online termasuk dalam tiga kriteria yang ditetapkan WHO (*World Health Organization*), yaitu sangat membutuhkan permainan dengan gejala menarik diri dari lingkungan, kehilangan kendali, dan tidak peduli dengan kegiatan lainnya. Kecanduan *game online* dapat mempengaruhi kemandirian belajar individu, bahkan individu yang sudah kecanduan *game online* juga jadi malas belajar atau sering membolos sekolah hanya untuk bermain *game*. Peserta didik yang kurang memiliki kemandirian dalam belajar maka peserta didik tersebut kurang

bisa memanfaatkan pengalaman yang telah dimiliki, perencanaan dan evaluasi belajar dilakukan kurang baik, pasif mendengarkan ceramah guru sehingga hasil belajar akan menurun. Dari pemikiran di atas, maka peneliti bermaksud mengangkat permasalahan tersebut menjadi penelitian skripsi dengan judul "PENGARUH KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP KEMANDIRIAN BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS 8 UPTD SMP NEGERI 1 KAUMAN TAHUN PELAJARAN 2014/2015".

II. METODE PENELITIAN

A. Pedekatan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis pengaruh variabel kecanduan *game online* terhadap kemandirian belajar peserta didik kelas 8 UPTD SMP Negeri 1 Kauman. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif. Pemilihan pendekatan kuantitatif dengan pertimbangan bahwa penelitian ini mengkaitkan beberapa variabel, datanya kuantitatif (berupa angka) dikumpulkan melalui survei menggunakan instrumen angket, kesimpulan diambil berdasarkan sampel dan populasi (Bondan dan Moelong, 2000:15-16).

B. Teknik Penelitian

Teknik penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik penelitian survey korelasional. Survey korelasional adalah segala sesuatu yang telah terjadi atau ada sebelum penelitian ini dimulai sehingga tinggal mengungkap fakta yang telah terjadi atau ada. Fakta yang terjadi dalam penelitian ini adalah kecanduan *game online* dengan kemandirian belajar peserta didik. Untuk memperoleh data tersebut menggunakan data angket. Dengan kata lain, metode korelasional bermaksud mendeteksi sejauh mana variasi-variasi pada suatu faktor berhubungan dengan variasi-variasi atau lebih faktor lain berdasarkan koefisien korelasinya (Rakhmat dkk dalam Sobur, 2011).

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat di lakasanakan penelitian adalah di UPTD SMP Negeri 1 Kauman, yang beralamat di Desa Kauman Kecamatan kauman Kabupaten Kauman. Dengan subjek penelitian peserta didik kelas 8 UPTD SMP Negeri 1 Kauman tahun ajaran 2014/2015.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan Juni sampai Mei.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

A. Hasil Penelitian

Untuk mengetahui ada pengaruh atau tidak antara Kecanduan *Game Online* terhadap Kemandirian Belajar peserta didik kelas 8 UPTD SMP Negeri 1 Kauman Tahun Pelajaran 2014/2015, maka dilakukanan analisis sastatistik dengan menggunakan uji *Pearson Correlation* dengan bantuan penghitungan *SPSS 16.00 for Windows.* Berdasarkan hasil analisis *Pearson Correlation* diperoleh koefisien korelasi sebesar -0,581, dengan nilai signifikansi atau *Sig (2-tiled)* sebesar 0,000. Karena *Sig (2-tiled)* < 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa korelasi antara kecanduan *game online* terhadap kemandirian belajar adalah signifikan. Sehingga hipotesis dalam penelitian ini H0 diterima dan H1 ditolak.

B. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil dari pegujian hipotesis yang telah dianalisis dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh signifikan antara kecanduan *game online* terhadap kemandirian belajar peserta didik kelas 8 UPTD SMP Negeri 1 Kauman Tahun Pelajaran 2014/2015.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Anastasi, A., & Urbina, S. (1997). Psychological Testing. (7th Ed). USA: Prentice Hall.

Arief, W dkk. 2008. *SPSS. Departemen Biostatistika & Kependudukan Fakultas Kesehatan Masyarakat.* Surabaya : UNAIR.

Azwar, Syaifudin. 2007. *Validitas dan Reabilitas.* Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

Castronova, Edward. 2006. *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games.* University Of Chicago Press.

Chen dan Chang. 2008. *Aspek Kecanduan Game Online. Asian Journal Of Healt And Information Sciences.* (online). tersedia: http://lib.uin-malang.ac.id/thesis/chapter_ii/06410044-ragil-nur-azis.ps, diunduh pada 08 Februari 2013.

Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Gibbons. 2002. *Karakteristik Kemandirian Belajar*. (online). tersedia: http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/30170/4/Chapter%20II.pdf, diunduh pada 08 Februari 2013.

Kamus Macmillan. 2009-2011. *Pergertian Game*. (online). tersedia: http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/31205/4/Chapter%20II.pdf diunduh 06 Februari 2013.

N.K., Adaman. 2005. *The Developmental History of Online Gaming Design*. McGraw-Hill.

Richard A. Bartle. *Tipe Pemain Game Online*. (online). tersedia: http://www.bpkpenabur.or.id/files/Hal.%201-11%20Gambaran%20Perilaku%20Online%20Game.pdf, diunduh 06 Februari 2013.

Rollings, Andrew; Ernest Adams. 2006. *Fundamentals of Game Design*. Prentice Hall.

Stephen Brookfield. 2010. *Definisi Kemandirian Belajar*. (online). tersedia:http://eprints.uny.ac.id/9567/2/bab%202%20-%20NIM%2008108247088.pdf, diunduh pada 08 Februari 2013

Sugiono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung : CV. Alfabeta.

Syah, Muhibbidin. 2009. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rajawali Pers.

Young. 2000. *Pengertian Computer game addiction*. (online). tersedia: http://www.lib.uin-malang.ac.id/files/thesis/chapter_ii/06410044.pdf, diunduh 06 Februari 2013.