



Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Siswa SMP Muhammadiyah Kelas IX Kota Ambon

The Effect of Online Games on The Achievement of Junior High School Students in Class IX of Ambon City

Fuad Anwar Maruni¹, Dwi Pratini¹

¹Program Studi Pendidikan Geografi FKIP Universitas Pattimura

*Correspondence: dwi.partini@gmail.com

Article Info

Article history:

Received: 16-02-2025

Revised: 17-03-2025

Accepted: 26-03-2025

Published: 30-04-2025

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah membawa berbagai perubahan dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam dunia pendidikan. Salah satu fenomena yang menonjol adalah meningkatnya penggunaan game online oleh siswa, yang dapat memberikan dampak positif maupun negatif terhadap perilaku dan prestasi belajar. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis sejauh mana pengaruh game online terhadap prestasi akademik siswa di SMP Muhammadiyah Ambon. Metode yang digunakan adalah gabungan pendekatan kualitatif dan kuantitatif, dengan pengumpulan data melalui kuesioner dan wawancara, serta analisis menggunakan regresi linier berganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game online dapat berdampak berbeda-beda tergantung pada kemampuan siswa dalam mengelola waktu. Sebagian siswa yang mampu membatasi waktu bermain dan memprioritaskan belajar tetap menunjukkan prestasi akademik yang baik. Namun, siswa yang kurang mampu mengontrol durasi bermain game cenderung mengalami penurunan dalam pencapaian akademiknya. Oleh karena itu, penting bagi siswa, orang tua, dan guru untuk bekerja sama dalam membangun kesadaran akan pentingnya manajemen waktu dan pengendalian diri.

Kata Kunci: Game Online, Prestasi Belajar, Pengelolaan Waktu

ABSTRACT

The development of digital technology has brought various changes to everyday life, including in the field of education. One prominent phenomenon is the increasing use of online games by students, which can have both positive and negative impacts on their behavior and academic performance. This study aims to analyze the extent to which online games affect the academic achievement of students at SMP Muhammadiyah Ambon. The research uses a mixed-method approach, combining qualitative and quantitative methods, with data collected through questionnaires and interviews, and analyzed using multiple linear regression. The results show that the impact of online games varies depending on the students' ability to manage their time. Some students who are able to limit their gaming time and prioritize studying continue to show good academic performance. This indicates that the influence of online games is not entirely negative if balanced with good self-control. Therefore, it is important for students, parents, and teachers to work together to raise awareness of the importance of time management and self-regulation.

Keywords: Online Games, Academic Achievement, Time Management



Copyright: © 2025 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Citation: Maruni, F. A., Leuwol, F. S., & Pratini, D. (2025). Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Siswa SMP Muhammadiyah Kelas IX Kota Ambon. *Jurnal Pendidikan Geografi Unpatti*. 4(1), 86– 96. <https://doi.org/10.30598/jpguvol4iss1pp86-96>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah mengubah cara manusia berinteraksi, bekerja, dan memperoleh informasi. Internet kini menjadi kebutuhan esensial dalam kehidupan sehari-hari, memungkinkan akses informasi yang cepat dan efisien (Apdillah et al., 2022). Anak-anak dan remaja semakin mahir menggunakan perangkat digital, yang berpengaruh pada pola interaksi sosial mereka serta hubungan dengan orang tua (Putri & Suprihatin, 2024). Dalam dunia pendidikan, integrasi teknologi dalam pembelajaran meningkatkan efektivitas serta keterlibatan siswa dalam proses belajar-mengajar (Aulia et al., 2023). Selain itu, pemanfaatan teknologi digital juga mendukung tata kelola pemerintahan yang lebih efisien melalui konsep smart government (Soraya et al., 2023).

Pengaruh teknologi, khususnya internet, tidak hanya terlihat dalam aspek sosial, tetapi juga berdampak pada cara manusia berinteraksi dengan dunia sekitar. Salah satu fenomena yang muncul adalah kecanduan game online yang dapat mempengaruhi perilaku agresif pada remaja (Dewi et al., 2024). Selain itu, game online juga berdampak negatif terhadap konsentrasi belajar peserta didik, terutama jika tidak diimbangi dengan manajemen waktu yang baik (Lukiyana & Wulandari, 2023). Lebih lanjut, kecanduan game online telah dikaitkan dengan penurunan prestasi akademik di kalangan siswa sekolah dasar (Rahyuni et al., 2021). Tidak hanya dalam dunia pendidikan, game online juga berpengaruh terhadap perilaku sosial remaja, di mana pemain yang kecanduan cenderung mengalami kesulitan dalam bersosialisasi dengan orang lain (Hidayatullah et al., 2022). Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan pendidik untuk mengawasi serta membimbing anak-anak dalam penggunaan teknologi digital agar dampak negatifnya dapat diminimalisir.

Para siswa yang berada pada fase perkembangan menuju masa kedewasaan sering kali terjebak dalam godaan untuk memainkan game online karena mereka

memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan semangat besar dalam mengikuti tren digital. Siswa SMP yang kecanduan game online cenderung mengalami prokrastinasi akademik, yang berdampak pada penurunan prestasi belajar (Fauzi et al., 2022). Selain itu, intensitas bermain game online yang tinggi telah terbukti mempengaruhi motivasi dan prestasi akademik siswa sekolah dasar, di mana banyak siswa mengalami penurunan nilai akibat kecanduan bermain (Hidayatullah et al., 2022). Lebih lanjut, kebiasaan bermain game online juga berdampak pada perilaku komunikasi siswa SMA, yang cenderung lebih tertutup dalam interaksi sosial akibat terlalu fokus pada dunia virtual (Yuliana & Haryati, 2023). Oleh karena itu, penggunaan game online yang tidak terkontrol dapat menjadi tantangan dalam perkembangan akademik dan sosial siswa SMP (Syafwan & Daulay, 2023).

Seiring dengan semakin berkembangnya dunia digital, keberadaan game online sebagai bagian dari gaya hidup remaja semakin sulit dihindari. Permainan ini memberikan dampak besar terhadap kebiasaan sosial dan akademik siswa. Di satu sisi, game online dapat meningkatkan minat belajar melalui elemen interaktif yang merangsang daya pikir dan problem-solving (Qomarudin et al., 2022). Namun, dampak negatifnya juga signifikan, seperti menurunnya konsentrasi belajar akibat kecanduan bermain game (Rahayuningrum et al., 2021). Selain itu, penelitian menunjukkan bahwa intensitas bermain game online memiliki korelasi kuat dengan penurunan prestasi akademik siswa SD (Halawa, 2018). Oleh karena itu, penting bagi siswa untuk mengatur waktu bermain game online agar tidak mengganggu prestasi akademik mereka (Firmansyah & Fauziyah, 2023).

Berbagai penelitian telah mencoba meneliti pengaruh game online terhadap prestasi akademik siswa, namun hasilnya masih menunjukkan ketidakpastian. Beberapa studi menunjukkan bahwa intensitas bermain game online dapat berdampak negatif terhadap prestasi belajar

siswa karena menyebabkan penurunan konsentrasi dan motivasi belajar (Aginsha, 2022). Namun, ada pula penelitian yang mengungkapkan bahwa tidak semua siswa yang sering bermain game online mengalami penurunan prestasi akademik, karena faktor lain seperti manajemen waktu dan lingkungan belajar juga berperan penting (Wardany et al., 2021). Selain itu, dalam beberapa kasus, game online dapat meningkatkan keterampilan problem-solving dan strategi berpikir siswa (Laksana et al., 2022; Romdhoni & Efiyanti, 2022). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji lebih dalam bagaimana game online mempengaruhi prestasi akademik siswa dengan pendekatan yang lebih terstruktur dan analisis yang lebih komprehensif.

Selain itu, penting untuk mengetahui faktor-faktor lain yang mungkin turut mempengaruhi hubungan antara game online dan prestasi belajar. Misalnya, waktu yang dihabiskan dalam bermain game, jenis game yang dimainkan, serta faktor motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa. Dengan memahami lebih dalam tentang faktor-faktor ini, diharapkan dapat ditemukan solusi yang tepat untuk mengelola pengaruh game online agar tidak mengganggu prestasi akademik siswa, namun tetap dapat memberikan manfaat positif bagi perkembangan keterampilan mereka dalam dunia digital. Dalam konteks penelitian ini, peneliti juga menyoroti pentingnya keseimbangan dalam mengatur waktu antara bermain game dan belajar. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan wawasan tentang bagaimana siswa dapat mengelola waktu mereka dengan baik, sehingga mereka tetap bisa memperoleh prestasi belajar yang optimal, tanpa harus mengorbankan hiburan yang mereka nikmati. Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam upaya peningkatan prestasi akademik siswa, sekaligus memberikan panduan bagi orang tua dan pendidik dalam menghadapi tantangan era digital saat ini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan gabungan antara penelitian kualitatif dan kuantitatif. Penelitian kualitatif bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam mengenai fenomena yang terjadi, khususnya mengenai pengaruh game online terhadap prestasi belajar siswa. Metode ini melibatkan analisis deskriptif, di mana peneliti akan mengumpulkan dan menganalisis data melalui wawancara, observasi, serta studi dokumentasi untuk menggali pemahaman lebih dalam mengenai persepsi siswa dan guru terhadap dampak game online. Hasil dari penelitian kualitatif ini diharapkan memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi siswa.

Selain itu, penelitian ini juga menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik analisis regresi linier berganda untuk memprediksi pengaruh variabel bebas, yaitu kebiasaan bermain game online, terhadap variabel terikat, yaitu prestasi belajar siswa. Metode ini digunakan untuk mengetahui hubungan antara intensitas bermain game dengan hasil akademik siswa. Dalam penelitian ini, data yang dikumpulkan melalui kuisisioner dan tes prestasi belajar akan diolah secara statistik untuk memperoleh hasil yang dapat diukur secara objektif.

Penelitian ini dilakukan di SMP Muhammadiyah Kota Ambon, dengan sampel siswa kelas IX yang dipilih secara acak. Jumlah sampel yang diambil adalah 30 siswa, yang dianggap cukup representatif untuk mewakili populasi di sekolah tersebut. Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan dua jenis instrumen utama, yaitu kuisisioner untuk mengukur kebiasaan bermain game online dan tes akademik untuk mengukur prestasi belajar siswa. Data yang diperoleh dari instrumen ini akan dianalisis untuk mengetahui pengaruh antara kedua variabel tersebut.

Prosedur pengumpulan data dilakukan melalui beberapa tahap. Pertama, peneliti melakukan survei awal dengan menyebarkan kuisisioner kepada siswa yang telah terpilih sebagai sampel. Kuisisioner ini mencakup berbagai pertanyaan mengenai

kebiasaan bermain game online, durasi waktu bermain, serta jenis game yang sering dimainkan. Selanjutnya, peneliti akan mengumpulkan data prestasi akademik siswa melalui nilai ujian yang diberikan oleh guru. Data yang diperoleh akan dianalisis untuk melihat apakah ada korelasi antara keduanya.

Setelah data terkumpul, tahap berikutnya adalah pengolahan data menggunakan metode regresi linier berganda. Analisis regresi linier berganda digunakan untuk menentukan sejauh mana pengaruh kebiasaan bermain game online terhadap prestasi belajar siswa. Dalam analisis ini, variabel bebas yang diukur adalah intensitas bermain game, sedangkan variabel terikat adalah hasil nilai ujian siswa. Hasil dari analisis regresi ini akan memberikan gambaran tentang pengaruh masing-masing variabel terhadap prestasi belajar siswa.

Terakhir, penelitian ini juga menguji normalitas dan multikolinearitas data untuk memastikan validitas dan reliabilitas dari model yang digunakan. Uji normalitas bertujuan untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan terdistribusi normal, sementara uji multikolinearitas digunakan untuk menghindari adanya hubungan yang terlalu kuat antar variabel bebas yang dapat mempengaruhi hasil analisis. Dengan demikian, hasil yang diperoleh akan lebih akurat dan dapat dipercaya dalam menggambarkan hubungan antara game online dan prestasi belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Kondisi Sekolah SMP Muhammadiyah Ambon

SMP Muhammadiyah Ambon terletak di lokasi strategis yang memudahkan akses bagi siswa, guru, dan masyarakat. Dengan alamat di Jalan Wara Air Kuning, Kelurahan Batu Merah, Kecamatan Sirimau, sekolah ini memiliki keuntungan geografis yang mendukung aktivitas belajar mengajar. Akses transportasi yang mudah memungkinkan kelancaran kegiatan akademik dan non-akademik. Keberadaan sekolah di pusat kota juga

mempererat hubungan antara lembaga pendidikan dan masyarakat, memfasilitasi kolaborasi dalam mendukung perkembangan siswa.

B. Jumlah Guru, Pegawai dan Siswa SMP Muhammadiyah Ambon

Staf pengajar atau guru memiliki peran yang sangat penting dalam pendidikan, karena mereka tidak hanya menyampaikan materi pelajaran, tetapi juga menjadi teladan bagi peserta didik. Setiap tindakan dan aktivitas guru di sekolah, baik di dalam maupun di luar kelas, akan memengaruhi perkembangan siswa. Di SMP Muhammadiyah Ambon, guru berperan dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, menginspirasi, dan memotivasi siswa untuk mencapai potensi terbaik mereka.

Tabel 1. Jumlah Guru dan Pegawai SMP Muhammadiyah Ambon

Uraian	Guru	Tendik	PTK
Laki-laki	3	1	4
Perempuan	8	1	9
Total	11	2	13

Sumber: Profil SMP Muhammadiyah Ambon

Tabel 1 menunjukkan jumlah guru dan pegawai di SMP Muhammadiyah Ambon berdasarkan jenis kelamin dan kategori. Terdapat 11 guru, yang terdiri dari 3 guru laki-laki dan 8 guru perempuan. Selain itu, terdapat 2 tenaga kependidikan (tendik), dengan rincian 1 laki-laki dan 1 perempuan. Total keseluruhan pendidik dan tenaga kependidikan (PTK) di sekolah ini adalah 13 orang, yang mendukung kegiatan belajar mengajar di sekolah.

Jumlah siswa peserta didik di SMP Muhammadiyah Ambon tahun ajaran 2023-2024 sebagai berikut.

Tabel 2. Jumlah Siswa

Kelas	Jenis kelamin	Jumlah
Kelas VII	L	59

Kelas VIII	P	48
	L	61
Kelas IX	P	59
	L	68
	P	50

Sumber: Profil SMP Muhammadiyah Ambon.

Tabel 2 menunjukkan jumlah siswa di SMP Muhammadiyah Ambon berdasarkan kelas dan jenis kelamin untuk tahun ajaran 2023-2024. Di kelas VII, terdapat 59 siswa laki-laki dan 48 siswa perempuan. Kelas VIII memiliki 61 siswa laki-laki dan 59 siswa perempuan. Sedangkan di kelas IX, terdapat 68 siswa laki-laki dan 50 siswa perempuan. Total jumlah siswa di ketiga kelas ini menggambarkan distribusi siswa berdasarkan jenis kelamin

Tabel 3. Sarana dan Prasarana

No	Jenis sarpras	Semester 2023/2024
1	Ruang kelas	6
2	Ruang perpustakaan	0
3	Ruang laboratoriu	0
4	Ruang praktek	0
5	Ruang pimpinan	1
6	Ruang guru	0
7	Ruang ibadah	0
8	Ruang UKS	0
9	Ruang toilet	1
10	Ruang gudang	0
11	Ruang sirkulasi	0
12	Tempat bermain/olahraga	0
13	Ruang TU	0
14	Ruang konseling	0
15	Ruang osis	0
16	Ruang bangunan	2
	Total	11

Sumber: Profil SMP Muhammadiyah Ambon

Berdasarkan data lapangan, SMP Muhammadiyah Ambon memiliki berbagai fasilitas ruang yang mendukung proses kegiatan belajar mengajar secara efektif. Selain ruang kelas yang digunakan untuk pembelajaran teori, sekolah ini juga menyediakan ruang praktek yang sesuai

dengan kebutuhan masing-masing mata pelajaran, seperti praktikum sains dan keterampilan. Selain itu, terdapat ruang lainnya yang mendukung aktivitas administratif, bimbingan, serta interaksi antara siswa dan guru, seperti ruang pimpinan dan ruang toilet, meskipun beberapa ruang lainnya masih belum tersedia.

Tabel 3 menggambarkan sarana dan prasarana yang tersedia di SMP Muhammadiyah Ambon untuk semester 2023/2024. Terdapat 6 ruang kelas, namun beberapa fasilitas penting seperti ruang perpustakaan, laboratorium, ruang praktek, ruang guru, dan ruang UKS belum tersedia. Sekolah ini memiliki ruang pimpinan, toilet, dan ruang bangunan lainnya. Beberapa fasilitas lainnya, seperti ruang konseling, ruang osis, dan tempat bermain/olahraga, juga tidak tersedia. Secara keseluruhan, SMP Muhammadiyah Ambon memiliki 11 sarana dan prasarana yang mendukung kegiatan belajar mengajar.

B. Pengaruh Game Online

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SMP Muhammadiyah Ambon, siswa menunjukkan kebiasaan bermain game online yang cukup intens. Meskipun demikian, hal ini tidak selalu berdampak negatif terhadap prestasi belajar mereka. Siswa mampu mengatur waktu dengan baik antara belajar, bermain game, makan, dan menjalankan tanggung jawab lainnya. Dengan pengelolaan waktu yang efektif, aktivitas bermain game tidak mengganggu proses pembelajaran mereka. Bahkan, siswa mampu menjaga fokus belajar meskipun terlibat dalam permainan.

Menariknya, siswa tidak menunjukkan sikap marah atau frustrasi ketika harus berhenti bermain game, yang mencerminkan pengendalian diri yang baik. Mereka tetap aktif dalam mengikuti pelajaran, memperhatikan guru, dan berpartisipasi dalam tugas-tugas. Ketika berhasil memperoleh nilai yang baik, ekspresi kebanggaan terlihat jelas. Temuan ini menunjukkan bahwa dengan pengendalian diri yang tepat, kebiasaan

bermain game online tidak selalu berbanding terbalik dengan prestasi akademik, melainkan dapat berjalan seiring dengan pencapaian yang positif.

C. Prestasi Belajar

Prestasi belajar adalah hasil yang dicapai oleh siswa dalam proses pendidikan, yang menjadi indikator keberhasilan mereka dalam mencapai tujuan pembelajaran. Prestasi ini erat kaitannya dengan kurikulum yang diterapkan dan standar kompetensi yang ditetapkan dalam pembelajaran. Kurikulum mencakup materi yang harus dipelajari oleh siswa, sedangkan standar kompetensi adalah kemampuan yang diharapkan dicapai oleh siswa setelah menyelesaikan pembelajaran.

Prestasi belajar biasanya diukur melalui evaluasi yang dilakukan untuk mengetahui sejauh mana siswa menguasai pengetahuan dan keterampilan yang diberikan. Evaluasi ini seringkali berupa tes atau ujian yang menghasilkan nilai atau angka, yang menjadi penilaian terhadap pemahaman siswa terhadap materi. Prestasi ini tidak hanya menunjukkan hasil akhir, tetapi juga proses dalam mencapai tujuan kompetensi yang diinginkan, baik dalam aspek akademik maupun keterampilan praktis yang dikembangkan selama pembelajaran.

D. Analisis data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah langkah penting dalam analisis statistik untuk memeriksa apakah data yang diperoleh dari sampel mengikuti distribusi normal. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan Kolmogorov-Smirnov test dengan tujuan memastikan bahwa data yang digunakan valid untuk analisis lebih lanjut, seperti regresi. Hasil uji normalitas menunjukkan nilai signifikansi yang lebih besar dari 0,05, yang berarti data yang

digunakan terdistribusi normal dan dapat diterima untuk analisis statistik lanjutan.

Tabel 4 menunjukkan hasil uji normalitas menggunakan One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test untuk menguji distribusi normal dari residual yang tidak terstandarisasi. Dengan N = 15, nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,200 menunjukkan bahwa data terdistribusi normal, karena nilai signifikan lebih besar dari 0,05. Hasil ini mengindikasikan bahwa residual pada model.

Tabel 4. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
Unstandardized Residual		
N		15
Normal	Mean	,0000000
Parameters ^{a,b}	Std. Deviation	,89282629
Most Extreme Differences	Absolute	,126
	Positive	,112
	Negative	-,126
Test Statistic		,126
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

2. Uji Multikolonirietas

Uji multikolinearitas dilakukan untuk menguji adanya korelasi yang tinggi antar variabel independen dalam model regresi, yang dapat memengaruhi hasil analisis. Pada penelitian ini, uji multikolinearitas menggunakan nilai *Variance Inflation Factor* (VIF) dan *Tolerance*. Hasil uji menunjukkan bahwa nilai VIF untuk semua variabel independen berada di bawah angka 10, dan nilai tolerance lebih dari 0,1, yang berarti tidak terdapat multikolinearitas dalam model regresi yang digunakan.

Tabel 5. Uji Multikolonirietas

Coefficients ^a

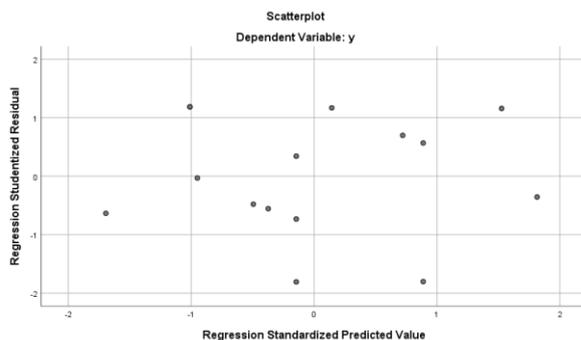
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
(Constant)	8,81	6,722		1,311	,214		
x1	4						
x2	,234	,110	,461	2,141	,053	,983	1,018
	,420	,209	,433	2,010	,067	,983	1,018

a. Dependent Variable: y

Tabel 5 menunjukkan hasil uji multikolinearitas untuk model regresi linier. Variabel **x1** dan **x2** memiliki nilai Tolerance lebih besar dari 0,10 dan VIF kurang dari 10, yang menunjukkan bahwa tidak terjadi multikolinearitas antara variabel independen. Nilai Sig. untuk kedua variabel (**x1**: 0,053 dan **x2**: 0,067) menunjukkan bahwa keduanya mendekati tingkat signifikansi, tetapi masih dapat diterima dalam model regresi. Secara keseluruhan, model regresi ini bebas dari masalah multikolinearitas.

3. Uji Heterokedastisitas

Uji heteroskedastisitas dilakukan untuk memeriksa apakah terdapat ketidaksamaan varians residual dalam model regresi, yang dapat memengaruhi validitas model. Dalam penelitian ini, uji heteroskedastisitas digunakan untuk memastikan bahwa model regresi memenuhi asumsi klasik. Hasil uji ini menunjukkan bahwa titik residual tersebar secara merata di atas grafik scatterplot, yang mengindikasikan tidak adanya masalah heteroskedastisitas. Dengan demikian, model regresi yang digunakan dalam penelitian ini dapat dianggap valid dan dapat diandalkan untuk analisis lebih lanjut.



Gambar 1. Uji Heterokedastisitas

Gambar 1 menunjukkan hasil uji heteroskedastisitas yang digunakan untuk memeriksa apakah terdapat ketidaksamaan varians residual dalam model regresi. Jika titik residual tersebar secara merata tanpa pola yang jelas pada grafik scatterplot, maka data dianggap tidak mengalami heteroskedastisitas. Sebaliknya, jika terdapat pola yang sistematis, maka dapat dipastikan adanya masalah heteroskedastisitas. Gambar ini menunjukkan bahwa titik residual tersebar merata, yang mengindikasikan bahwa model regresi memenuhi asumsi homoskedastisitas.

4. Interpretasi Model Regresi

a. Analisis regresi linier berganda

Analisis regresi linier berganda digunakan untuk menguji pengaruh beberapa variabel independen terhadap variabel dependen secara simultan. Dalam penelitian ini, analisis regresi linier berganda diterapkan untuk mengukur apakah ada hubungan signifikan antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y), yang dalam hal ini adalah prestasi belajar siswa. Regresi linier berganda digunakan ketika ada lebih dari satu variabel independen yang mempengaruhi variabel dependen. Ketentuan dasar dalam analisis ini adalah jika nilai signifikansi (p-value) kurang dari 0,05, maka variabel X dianggap berpengaruh signifikan terhadap variabel Y. Sebaliknya, jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka variabel X tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel Y. Dengan cara ini, regresi linier berganda memungkinkan untuk memahami seberapa besar kontribusi masing-masing variabel terhadap prestasi siswa secara keseluruhan.

b. Uji Koefisien Determinasi (R²)

Uji koefisien determinasi (R²) digunakan untuk mengevaluasi seberapa baik model regresi dapat menjelaskan variasi dalam variabel dependen. R² mengukur seberapa besar kontribusi variabel independen dalam menjelaskan perubahan pada variabel dependen. Semakin tinggi nilai R², semakin baik model regresi dalam menggambarkan hubungan antar variabel. Tujuan lainnya adalah untuk mengetahui seberapa baik nilai prediksi dari model regresi sesuai dengan hasil pengamatan. Dengan kata lain, R² menunjukkan seberapa akurat model dalam memprediksi nilai variabel dependen berdasarkan data yang ada.

Tabel 6. Uji Koefisien Determinasi (R²)

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,856 ^a	,733	,689	1,09192

a. Predictors: (Constant), x2, x1

Tabel 7 menunjukkan hasil uji koefisien determinasi (R²) untuk model regresi. Nilai R sebesar 0,856 menunjukkan adanya korelasi yang kuat antara variabel

independen dan dependen. Nilai R Square sebesar 0,733 berarti bahwa 73,3% variasi pada variabel dependen dapat dijelaskan oleh variabel independen dalam model. Adjusted R Square sebesar 0,689 mengoreksi nilai R² agar lebih akurat dengan mempertimbangkan jumlah variabel dalam model. Std. Error of the Estimate sebesar 1,09192 menunjukkan tingkat kesalahan prediksi model.

4. Uji F

Uji F adalah uji statistik yang digunakan untuk menentukan apakah ada pengaruh signifikan secara simultan antara variabel independen terhadap variabel dependen dalam model regresi. Uji ini sering disebut juga uji serentak atau uji model, dan merupakan bagian dari analisis varians (ANOVA). Pada penelitian ini, uji F digunakan untuk menguji apakah variabel bebas yang diuji bersama-sama dapat menjelaskan variasi pada variabel terikat. Jika nilai signifikansi (p-value) uji F lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa model regresi secara keseluruhan memiliki pengaruh signifikan terhadap variabel dependen.

Tabel 7. Uji F

ANOVA ^a					
Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Regression	39,292	2	19,646	16,478	,000 ^b
Residual	14,308	12	1,192		
Total	53,600	14			

a. Dependent Variable: y
b. Predictors: (Constant), x2, x1

Tabel 8 menunjukkan hasil uji F untuk menguji pengaruh variabel independen (x1 dan x2) terhadap variabel dependen (y). Nilai F sebesar 16,478 dengan Sig. 0,000 menunjukkan bahwa model regresi secara keseluruhan signifikan, karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05. Sum of Squares menunjukkan variasi total dalam data, di mana Regression mengindikasikan variasi yang dijelaskan oleh model, dan

Residual mengindikasikan variasi yang tidak dijelaskan. Dengan demikian, model regresi dapat digunakan untuk memprediksi variabel dependen.

5. Uji T.

Uji T adalah uji statistik yang digunakan untuk menguji pengaruh masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen secara individual. Uji ini

mengukur sejauh mana setiap variabel bebas berkontribusi dalam menjelaskan variasi variabel terikat. Pada penelitian ini, uji T dilakukan untuk mengetahui apakah masing-masing variabel independen memiliki pengaruh yang signifikan terhadap prestasi siswa. Jika nilai signifikansi (p-value) untuk variabel independen lebih kecil

dari 0,05, maka variabel tersebut berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen. Sebaliknya, jika p-value lebih besar dari 0,05, maka variabel independen tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat

Tabel 8. Uji T

Model		Coefficients ^a				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	7,132	3,849		1,853	,089
	x1	,213	,111	,288	1,927	,078
	x2	,490	,092	,792	5,300	,000

a. Dependent Variable: y

Tabel 9 menunjukkan hasil uji T untuk menguji pengaruh masing-masing variabel independen (x1 dan x2) terhadap variabel dependen (y). Nilai t untuk x1 adalah 1,927 dengan Sig. 0,078, yang lebih besar dari 0,05, sehingga x1 tidak berpengaruh signifikan terhadap y. Sedangkan untuk x2, nilai t sebesar 5,300 dengan Sig. 0,000, yang lebih kecil dari 0,05, menunjukkan bahwa x2 berpengaruh signifikan terhadap y. Unstandardized Coefficients menunjukkan pengaruh perubahan unit pada variabel independen terhadap variabel dependen, sementara Standardized Coefficients (Beta) menunjukkan besarnya pengaruh relatif masing-masing variabel dalam model.

Berdasarkan persamaan regresi yang diperoleh, $Y = 7,132 + 0,213 X_1 + 0,490 X_2$, nilai konstanta (7,132) menunjukkan nilai dasar dari variabel dependen (prestasi) tanpa pengaruh variabel independen. Koefisien regresi 0,213 dan 0,490 masing-masing mengindikasikan besarnya pengaruh variabel X1 (game online) dan X2 (variabel lain) terhadap prestasi siswa. Hasil analisis t menunjukkan bahwa nilai t untuk X2 lebih besar daripada X1, yang berarti pengaruh X2 lebih besar terhadap prestasi siswa. Hal ini menunjukkan bahwa game online cenderung memiliki dampak negatif pada kemajuan belajar siswa

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMP Muhammadiyah Ambon, dapat disimpulkan bahwa pengaruh game online terhadap prestasi belajar siswa tidak selalu negatif. Siswa yang dapat mengelola waktu dengan baik antara belajar dan bermain game tetap menunjukkan prestasi yang baik. Namun, kecanduan game online dapat berpengaruh buruk pada prestasi akademik siswa. Analisis regresi menunjukkan bahwa variabel seperti pengelolaan waktu dan motivasi belajar memiliki kontribusi penting terhadap prestasi. Meskipun game online memberikan dampak negatif pada prestasi, pengendalian diri yang baik dapat mengurangi dampak tersebut. Oleh karena itu, keseimbangan antara hiburan dan kegiatan akademik sangat penting untuk mendukung perkembangan akademik yang optimal.

DAFTAR PUSTAKA

Aginsha, N. P. (2022). Pengaruh Game Online dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa V Se-Gugus Kasihan Bantul. *Melior: Jurnal Riset Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia*, 1(1), 21-24. <https://doi.org/10.56393/melior.v1i1.127>

- Apdillah, D., Zebua, R. B., Idham, M., & Anhar, I. (2022). Teknologi Digital Di Dalam Kehidupan Masyarakat. *Selodang Mayang: Jurnal Ilmiah Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kabupaten Indragiri Hilir*, 8(2), 101-107. <https://doi.org/10.47521/selodangmayang.v8i2.247>
- Aulia, V., Hakim, L., & Sangka, K. B. (2023). Dampak Tpack Pada Pengembangan Profesionalisme Guru Dalam Praktik Integrasi Teknologi. *Prosiding Simposium Nasional Multidisiplin (SinaMu)*, 4, 235. <https://doi.org/10.31000/sinamu.v4i1.7894>
- Dewi, C., Riza, W. L., & Leometa, C. H. (2024). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Agresif Pada Remaja Di Kabupaten Karawang. *Empowerment Jurnal Mahasiswa Psikologi Universitas Buana Perjuangan Karawang*, 4(1), 18-26. <https://doi.org/10.36805/empowerment.v4i1.1062>
- Fauzi, M. A., Lasan, B. B., & Simon, I. M. (2022). Pengaruh Kecanduan Media Sosial dan Game Online terhadap Prokrastinasi Akademik Peserta Didik. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(5), 471-478. <https://doi.org/10.17977/um065v2i52022p471-478>
- Firmansyah, F., & Fauziah, N. (2023). Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mts Midanutta'lim Jombang. *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 2(4), 362-374. <https://doi.org/10.18860/dsjpips.v2i4.3605>
- Halawa, A. (2018). Hubungan Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas 4 Di MI Darussalam Jambangan Surabaya. *Jurnal Keperawatan*, 7(1). <https://doi.org/10.47560/kep.v7i1.113>
- Hidayatullah, S., Aupia, A., Ikhwani, D. A., & Yuliyanti, S. (2022). Hubungan Kecanduan Game Online terhadap Perilaku Sosial Remaja di Desa Anggaraksa. *ProHealth Journal*, 19(2), 55-63. <https://doi.org/10.59802/phj.202219263>
- Laksana, E. P., Mappiare-AT, A., & Lasan, B. B. (2022). Studi Fenomenologi Pengaruh Sosial Guru Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(1), 8-18. <https://doi.org/10.17977/um065v2i12022p8-18>
- Lukiyana, L., & Wulandari, R. A. (2023). Pengaruh Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Dengan Manajemen Waktu Dan Efikasi Diri Sebagai Pemoderasi. *Media Manajemen Jasa*, 11(1), 28-44. <https://doi.org/10.52447/mmj.v11i1.6967>
- Putri, Z. T. K., & Suprihatin, S. (2024). Komunikasi Orang Tua Dengan Anak Di Era Digital Penelitian Studi Kualitatif Di Desa Pulungan. *DIGICOM: Jurnal Komunikasi Dan Media*, 4(1), 61-70. <https://doi.org/10.37826/digicom.v4i1.770>
- Qomarudin, M. H., Suhartono, S., & Umayaroh, S. (2022). Analisis Dampak Game Online Free Fire terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(6), 600-612. <https://doi.org/10.17977/um065v2i62022p600-612>
- Rahayuningrum, D. C., Yanti, E., & Mardiko, I. (2021). Peningkatan Pengetahuan Siswa Sekolah Dasar Tentang Dampak Game Online. *Jurnal Kreativitas Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM)*, 4(3), 475-480. <https://doi.org/10.33024/jkpm.v4i3.3761>
- Rahyuni, R., Yunus, M., & Hamid, S. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo. *Bosowa Journal of Education*, 1(2), 65-70. <https://doi.org/10.35965/bje.v1i2.657>
- Romdhoni, A., & Efiyanti, A. Y. (2022). Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Solidaritas Sosial Pada Siswa Mts Sunan Kalijogo Kota Malang.

Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, 1(4), 389–400.
<https://doi.org/10.18860/dsjpips.v1i4.2075>

Soraya, D., Subiyakto, R., & Setiawan, R. (2023). Analisis Perkembangan Smart Government Dalam Pemanfaatan Teknologi Digital Pada Era Revolusi Industri 4.0 Di Kota Tanjungpinang (Studi Kasus Diskominfo). *JANE - Jurnal Administrasi Negara*, 15(1), 1. <https://doi.org/10.24198/jane.v15i1.39543>

Syafwan, A. L., & Daulay, N. (2023). Pengaruh Stres Akademik Terhadap Kecanduan Media Sosial Dan Implikasinya Terhadap Bimbingan Dan Konseling. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 7(03), 441–449. <https://doi.org/10.31316/gcouns.v7i03.4624>

Wardany, R. A., Suhartono, S., & Mas'ula, S. (2021). Analisis Dampak Game Online terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV B di SD Negeri Sawojajar 01 Kota Malang. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(12), 1020–1035. <https://doi.org/10.17977/um065v1i12.2021p1020-1035>

Yuliana, P., & Haryati, T. (2023). Pengaruh Adiksi Game Online Mobile Legend Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 4(3), 1731–1739. <https://doi.org/10.55681/jige.v4i3.1214>