

**PENGARUH KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI
BELAJAR SISWA DI SMK Negeri 6 BATANG HARI**

Tri Wahyu Ningsih¹, Muhammad Ferdiansyah², Desy Susanti³
Bimbingan dan Konseling FKIP Universitas Jambi^{1,2,3}
triwahyuningsih0330@gmail.com

ABSTRACT

The rapid advancement of science and technology has influenced students' learning behaviors and lifestyles, including the increasing tendency toward online game addiction, which may affect academic achievement. This study aimed to examine the effect of online game addiction on students' academic achievement at SMK Negeri 6 Batang Hari. The research employed a quantitative approach using an ex post facto design. The population consisted of 150 students, with 109 students selected through purposive sampling, namely those who played online games for 1–10 hours per day. Data were collected using questionnaires and supported by observation, then analyzed using descriptive statistics and simple linear regression analysis. The results showed that students' level of online game addiction was categorized as high, with a mean score of 74.99. Regression analysis revealed a significant negative effect of online game addiction on academic achievement, with a regression coefficient of -0.480 and a significance value of 0.000 ($p < 0.05$). The coefficient of determination (R^2) was 0.397 , indicating that online game addiction contributed 39.7% to variations in academic achievement, while the remaining 60.3% was influenced by other factors such as motivation, family environment, learning interest, and psychological conditions. These findings indicate that a high level of online game addiction can negatively affect students' academic achievement if not properly managed.

Keywords: online game addiction, academic achievement, game online

ABSTRAK

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah memengaruhi pola belajar dan gaya hidup peserta didik, salah satunya ditandai dengan meningkatnya kecanduan bermain *game online* yang berpotensi memengaruhi prestasi belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kecanduan bermain *game online* terhadap prestasi belajar siswa di SMK Negeri 6 Batang Hari. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *ex post facto*. Populasi penelitian berjumlah 156 siswa, dengan sampel sebanyak 79 siswa yang ditentukan melalui teknik *purposive sampling*, yaitu siswa yang memiliki kebiasaan bermain *game online* selama 1–10 jam per hari. Pengumpulan data dilakukan melalui angket dan didukung dengan observasi, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan analisis regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecanduan bermain *game online* siswa berada pada kategori tinggi dengan nilai rata-rata sebesar 74,99. Hasil analisis regresi menunjukkan bahwa kecanduan bermain *game online* berpengaruh negatif dan signifikan terhadap prestasi belajar

siswa, dengan nilai koefisien regresi sebesar $-0,480$ dan nilai signifikansi $0,000$ ($p < 0,05$). Nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar $0,397$ menunjukkan bahwa kecanduan bermain game online memberikan kontribusi sebesar $39,7\%$ terhadap prestasi belajar siswa, sementara $60,3\%$ sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian. Temuan ini menunjukkan bahwa kecanduan bermain *game online* yang tinggi dapat menurunkan prestasi belajar siswa apabila tidak dikelola dengan baik.

Kata Kunci: kecanduan bermain *game online*, prestasi belajar, game online

A. Pendahuluan

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan (M. Ferdiansyah, 2021). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi tidak hanya memengaruhi proses pembelajaran, tetapi juga membentuk pola perilaku dan gaya hidup peserta didik.

Kondisi ini menuntut adanya inovasi pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran berkelanjutan (Rachmawati, 2020), sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 menegaskan bahwa pendidikan memiliki tujuan untuk mengembangkan potensi siswa secara menyeluruh, baik dari aspek akademik maupun karakter. Salah satu indikator keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan tersebut tercermin melalui prestasi belajar siswa.

Prestasi belajar merupakan hasil yang dicapai siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dalam jangka waktu tertentu yang mencerminkan tingkat penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Winkel, 2009). Prestasi belajar tidak hanya menjadi indikator keberhasilan siswa, tetapi juga mencerminkan kualitas lembaga pendidikan serta menjadi harapan bagi orang tua (Wang & Wang, 2019).

Masa remaja merupakan fase transisi yang ditandai dengan rasa ingin tahu yang tinggi dan kecenderungan terpengaruh oleh lingkungan (Desy Susanti & Siti Amanah, 2025). Pada fase ini, siswa cenderung tertarik pada berbagai aktivitas digital yang bersifat hiburan, salah satunya adalah bermain game online. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi digital, fenomena kecanduan bermain

game online semakin meningkat di kalangan remaja, termasuk siswa sekolah menengah. Game online dirancang dengan sistem penghargaan, kompetisi, dan interaksi sosial virtual yang dapat menimbulkan keterikatan emosional sehingga mendorong siswa untuk terus bermain.

Apabila tidak dikendalikan, kebiasaan bermain game online dapat berkembang menjadi perilaku adiktif yang ditandai dengan kehilangan kontrol terhadap durasi bermain, mengabaikan kewajiban akademik, serta munculnya ketergantungan secara psikologis. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa kecanduan game online dapat berdampak negatif terhadap kondisi akademik siswa, seperti menurunnya konsentrasi belajar (Paulus et al., 2021), munculnya gangguan sosial dan emosional (Kiryaly et al., 2018), serta berkurangnya waktu belajar yang pada akhirnya berpengaruh terhadap prestasi belajar (Rahmatullah et al., 2022; Hastuti, 2015). Meskipun demikian, dalam batas tertentu game online juga

dapat memberikan dampak positif apabila dimanfaatkan secara bijak dan terkontrol.

Namun, sebagian besar penelitian tersebut masih bersifat umum dan belum secara khusus mengkaji fenomena kecanduan game online pada siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Padahal, siswa SMK memiliki karakteristik yang berbeda dibandingkan siswa SMA, di mana proses pembelajaran lebih banyak melibatkan praktik, penggunaan teknologi, serta aktivitas berbasis digital. Kondisi ini berpotensi meningkatkan kecanduan penggunaan gadget yang dapat berujung pada kecanduan game online. Selain itu, penelitian terdahulu lebih banyak membahas hubungan umum antara kecanduan game online dan prestasi belajar tanpa menyoroti konteks pendidikan kejuruan secara spesifik. Hal ini menunjukkan adanya celah penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut, khususnya mengenai bagaimana kecanduan bermain game online memengaruhi prestasi belajar siswa SMK. Penelitian ini menjadi penting

karena siswa SMK berada pada tahap persiapan memasuki dunia kerja yang menuntut kedisiplinan, tanggung jawab, serta kompetensi akademik dan keterampilan yang optimal. Apabila kecanduan game online tidak dikelola dengan baik, dikhawatirkan akan berdampak pada penurunan prestasi belajar serta kesiapan siswa dalam menghadapi dunia kerja.

Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis berupa penguatan kajian mengenai pengaruh kecanduan bermain game online terhadap prestasi belajar dalam konteks pendidikan kejuruan. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pihak sekolah, guru, dan orang tua dalam merancang strategi pencegahan dan pengendalian perilaku adiktif terhadap game online di lingkungan SMK, khususnya di SMK Negeri 6 Batang Hari. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Kecanduan Bermain Game Online terhadap Prestasi Belajar Siswa di SMK Negeri 6 Batang Hari.”

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, yaitu penelitian yang bertujuan untuk menguji suatu teori dengan memanfaatkan instrumen penelitian serta mengolah data dalam bentuk angka atau perhitungan statistik. Metode yang digunakan adalah *ex post facto*, yaitu penelitian yang dilakukan tanpa memberikan perlakuan atau manipulasi terhadap variabel yang diteliti, melainkan mengamati dan menganalisis peristiwa yang telah terjadi secara alami. Metode ini digunakan untuk meneliti pengaruh kecanduan bermain game online terhadap prestasi belajar siswa, sehingga peneliti dapat memahami hubungan sebab-akibat antara kedua variabel tanpa melakukan intervensi langsung terhadap subjek penelitian.

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 6 Batang Hari pada tahun ajaran 2024–2025 dengan variabel bebas (X) kecanduan bermain game online dan variabel terikat (Y) prestasi belajar. Populasi penelitian berjumlah 156 siswa, dengan sampel sebanyak 79 siswa yang ditentukan melalui *purposive sampling*, yaitu siswa yang aktif terdaftar di SMK Negeri 6 Batang Hari, siswa yang bermain game online

dengan durasi 5–10 jam per hari, dan siswa yang memiliki nilai rapor semester terakhir sebagai indikator prestasi belajar. Jenis data yang digunakan adalah data primer yang dikumpulkan melalui angket, didukung dengan observasi untuk memperoleh gambaran awal kebiasaan siswa. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis secara sistematis untuk mengetahui pengaruh kecanduan bermain game online terhadap prestasi belajar siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

1. Tingkat Kecanduan Bermain Game online siswa SMK Negeri 6 Batang Hari

Tabel 1 Perolehan Skor Responden Variabel Kecanduan Bermain game

Resp	Skor	Resp	Skor	Resp	Skor	Resp	Skor
1	74	21	68	41	73	61	76
2	74	22	71	42	84	62	74
3	75	23	79	43	92	63	66
4	74	24	71	44	89	64	71
5	73	25	63	45	66	65	62
6	77	26	72	46	94	66	62
7	70	27	76	47	80	67	71
8	76	28	68	48	46	68	69
9	86	29	71	49	76	69	77
10	68	30	66	50	74	70	77
11	67	31	75	51	74	71	72
12	71	32	93	52	71	72	77
13	76	33	56	53	76	73	70
14	67	34	62	54	62	74	72
15	75	35	87	55	62	75	60
16	83	36	80	56	76	76	60
17	77	37	81	57	61	77	62
18	78	38	67	58	80	78	73
19	58	39	77	59	65	79	73
20	75	40	80	60	76		
Jumlah						5738	
Max						94	
Min						46	
Rata-rata						72,63	

Berdasarkan hasil analisis terhadap 79 responden, tingkat kecanduan bermain game online berada pada kategori tinggi dengan nilai rata-rata sebesar 72,63, skor maksimum 94, dan skor minimum 46. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki frekuensi dan durasi bermain game online yang cukup tinggi. Dengan demikian, bermain game online telah menjadi aktivitas yang rutin dilakukan dan berpotensi memengaruhi berbagai aspek kehidupan responden.

Tabel 2 Distribusi Frekuensi Kecanduan Bermain Game online

No	Klasifikasi	Interval kelas	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Tinggi	>86	12	15,19%
2	Tinggi	76 – 86	25	31,65%
3	Sedang	66 -75	20	25,31%
4	Rendah	56-65	14	17,72%
5	Sangat Rendah	<46	8	10,13%
Jumlah			79	100%

Hasil distribusi frekuensi kecanduan bermain game online menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki tingkat kecanduan yang tinggi. Dari 109 responden, 12 orang (15,19%) termasuk dalam kategori sangat tinggi, 25 orang (31,65%) berada pada kategori tinggi, 20 orang (25,31%) termasuk kategori sedang. Sementara itu, kategori

rendah diisi oleh 14 responden (17,72%) dan sangat rendah 8 responden (10,13%). Temuan ini menunjukkan bahwa *game online* telah menjadi aktivitas rutin bagi sebagian besar responden, bukan hanya sebagai hiburan sesaat, dan dapat memengaruhi penggunaan waktu, perhatian, serta kegiatan sehari-hari mereka.

Selanjutnya peneliti akan memaparkan hasil tingkat kecanduan bermain game online berdasarkan masing-masing indikator menggunakan rumus persentase dan dijabarkan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 3 Deskripsi Rata-rata (mean) dan Persentase (%) Kecanduan Bermain game online (X) Berdasarkan Indikator

Indikator	Ideal	Max	Min	Sigma	Mean	%	Ket
Tolerance	25	25	14	1564	19,7	78,8	Tinggi
Mood Modification/ Escape	20	20	5	1142	14,4	72	Tinggi
Interpersonal AndHealth Related Problems	20	20	5	1123	14,2	71	Tinggi
Compulsion (Kompulsi)	20	20	5	1128	14,2	71	Tinggi
Withdrawal (Penarikan Diri)	15	15	15	781	9,8	65,3	Tinggi
Keseluruhan	100	100	44	5738	72,6	72,6	Tinggi

Berdasarkan hasil analisis rata-rata (mean) dan persentase (%) kecanduan bermain game online menurut indikator, seluruh indikator

berada pada kategori tinggi. Indikator *tolerance* memiliki mean 19,7 atau 78,8%, menunjukkan bahwa responden cenderung perlu bermain lebih lama atau lebih sering untuk merasa puas. Indikator *mood modification* atau *escape* memiliki mean 14,4 atau 72%, yang menunjukkan bahwa game online sering digunakan untuk menghilangkan stres atau memperbaiki suasana hati. Indikator *interpersonal and health related problems* memiliki mean 14,2 atau 71%, yang berarti bermain game online dapat memengaruhi hubungan sosial dan kesehatan, misalnya kurang tidur atau kelelahan. Indikator *compulsion* memiliki mean 14,2 atau 71%, menandakan adanya dorongan kuat untuk terus bermain meskipun menyadari dampak negatifnya. Sedangkan indikator *withdrawal* memiliki mean 9,8 atau 65,3%, menunjukkan bahwa responden merasa tidak nyaman atau gelisah ketika tidak bermain.

Secara keseluruhan, nilai mean total adalah 72,6 dengan persentase 72,6%, yang masuk kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki kecanduan bermain game online yang cukup tinggi. Artinya, bermain game online

sudah menjadi kegiatan rutin bagi banyak responden, yang memengaruhi waktu, perhatian, dan bahkan kondisi sosial maupun kesehatan mereka.

**2. Tingkat Prestasi belajar siswa
 SMK Negeri 6 Batanghari**

Tabel 4 Perolehan Nilai Rata-Rata Prestasi Belajar Siswa

NO	Rata-rata	NO	Rata-rata	NO	Rata-rata	NO	Rata-rata
1	75,9	21	77,7	41	81,7	61	68,6
2	77,2	22	75,4	42	79,5	62	78,1
3	76,6	23	76,3	43	80,4	63	80,7
4	76	24	71,8	44	88,6	64	75,5
5	80,8	25	76,2	45	81,2	65	83,3
6	77,6	26	71,4	46	83,2	66	78,5
7	82,8	27	80,4	47	82,0	67	72,0
8	72,1	28	74,7	48	83,9	68	83,2
9	83,4	29	83,3	49	87,4	69	85,0
10	83,9	30	73,5	50	82,0	70	83,5
11	84,4	31	68,3	51	73,5	71	84,8
12	81,3	32	76,1	52	69,3	72	83,0
13	81,5	33	79,1	53	67,1	73	84,9
14	78,1	34	78,9	54	71,9	74	82,6
15	71,5	35	71,3	55	74,5	75	84,9
16	77,8	36	80,4	56	68,1	76	84,6
17	73,1	37	81,6	57	72,6	77	83,4
18	74,1	38	81,5	58	71,0	78	83,6
19	76,5	39	81,1	59	80,9	79	82,4
20	76,3	40	85,7	60	79,8		
<i>Jumlah</i>					6215		
<i>Max</i>					87,4		
<i>Min</i>					67,1		
<i>Rata-rata</i>					78,67		

3. Pengaruh kecanduan bermain game terhadap prestasi belajar siswa
 - a. Uji Normalitas

Tabel 7 Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		79
Normal Parameters ^a , ^b	Mean	,0000000
	Std. Deviation	50,87972886
Most Extreme Differences	Absolute	,140
	Positive	,068
	Negative	-,140
Kolmogorov-Smirnov Z		1,242
Asymp. Sig. (2-tailed)		,092
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data		

Sebagaimana hasil pada tabel, menunjukkan nilai asymp.sig dari dua variabel adalah 0,092 artinya >0,05. Maka dapat diartikan bahwa dengan hasil tersebut, nilai residual dikatakan berdistribusi normal.

- b. Uji Linearitas

Tabel 8 Uji Linearitas

ÄËËÄÄËËË							
		ËÖL: Nij ËNÖI QÖ		ij	ĐIËÑ ËNÖI Q	Ä	ËËÑ
NÖ ÖÖ ÖL LË IË NÖ ÖN	ÄI ÖI IË C ÖNÖNÖ	HÄNL: IËN IË	WPSSYIRVV	SQ	RRVYIPPY	IXQP	IVRY
		ĐIÑI QÖ	QQVRR	Q	QQVRR	IPPT	PIPPP
		ÄI ÖI ÖN HNL: ĐIÑI QÖ	WPSRVE/TT	SP	RSTTIRUU	IXSW	IVYS
G KÖN C ÖNÖNÖ		QSQUYTI/PW		TW	RWYIXXU		
ËNÖL		RPOYSIXW		VX			

Maka disimpulkan kedua variabel linear. Berikut Sebagaimana hasil pada tabel diatas, menunjukkan nilai

Sig *Deviation From Linearity* sebesar 0,693 artinya $>0,05$. Maka dapat diartikan bahwa variabel kecanduan bermain game online dan prestasi belajar memiliki hubungan yang linear.

c. Analisis Regresi

Tabel 9 Hasil Uji Regresi Sederhana

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	90,250	4,120	-	21,902	,000
kecanduan	-0,480	,075	-,630	-6,400	0,000

Berdasarkan hasil analisis regresi pada tabel di atas maka dapat diketahui regresi sederhana sebagai berikut: $Y=a+bX$

$$Y = 90,250 - 0,480X$$

Keterangan:

Y = Prestasi belajar

b= Koefisien Regresi

X = Kecanduan Bermain game online

Koefisien regresi kecanduan bermain game online sebesar $-0,480$ menunjukkan bahwa pengaruhnya terhadap prestasi belajar bersifat negatif, di mana setiap peningkatan satu satuan kecanduan bermain game online akan menurunkan prestasi belajar sebesar 0,480 satuan. Nilai signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$)

menunjukkan bahwa pengaruh tersebut signifikan secara statistik, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Nilai koefisien korelasi R sebesar 0,630 dan koefisien determinasi R^2 sebesar 0,397 menunjukkan hubungan yang kuat, di mana kecanduan bermain game online menjelaskan 39,7% variasi prestasi belajar, sedangkan 60,3% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian. Konstanta sebesar 90,250 menunjukkan bahwa ketika kecanduan bermain game online bernilai nol, prestasi belajar siswa berada pada nilai tersebut.

1) Uji t

Berdasarkan tabel 4.9 dapat dilihat bahwa nilai sig yang didapatkan sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima ada pengaruh yang signifikan antara Kecanduan bermain game online (X) terhadap prestasi belajar (Y) siswa di SMK Negeri 6 Batang Hari.

2) Uji Koefisien Determinasi

Tabel 9 Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.630 ^a	,397	,389	,385
a. Predictors: (Constant), kecanduan				

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai korelasi atau hubungan R yaitu sebesar 0,630 koefisien determinasi R square sebesar 39,7%. terhadap prestasi belajar siswa, sedangkan 63,3% dipengaruhi oleh faktor lain seperti motivasi belajar, lingkungan keluarga, minat belajar, dan kondisi psikologis siswa.

Pembahasan

1. Tingkat kecanduan bermain *game online* siswa SMK Negeri 6 Batang Hari

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh rata-rata persentase kecanduan bermain *game online* sebesar 72,63% yang termasuk dalam kategori tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menghabiskan waktu yang cukup lama untuk bermain *game online* dalam kehidupan sehari-hari, baik pada hari sekolah maupun hari libur. Hasil tersebut sejalan dengan pendapat Griffiths (2010) yang menyatakan bahwa kecanduan bermain *game online* ditandai oleh tingginya durasi dan frekuensi bermain serta keterlibatan emosional yang kuat terhadap permainan. Selain itu, kecanduan bermain *game* yang tinggi juga dapat dilihat dari aspek-aspek toleransi dan kompulsif

sebagaimana dikemukakan oleh Chen dan Chang (2008), di mana individu cenderung meningkatkan waktu bermain dan mengalami kesulitan dalam mengontrol perilaku bermain *game*.

Penelitian Damayanti (2022) menemukan bahwa tingginya *kecanduan* bermain *game online* dapat menurunkan minat belajar siswa. Dengan demikian, *kecanduan* bermain *game online* pada siswa SMK Negeri 6 Batang Hari dapat dilihat dari durasi waktu yang mereka gunakan untuk bermain *game online* dalam kesehariannya, baik pada hari sekolah maupun hari libur, yang selanjutnya berpotensi memengaruhi aktivitas belajar dan prestasi akademik siswa.

2. Tingkat prestasi belajar siswa SMK Negeri 6 Batang Hari

Berdasarkan hasil pengolahan data pada variabel Y (prestasi belajar) yang diperoleh melalui nilai rata-rata rapor siswa, diperoleh skor keseluruhan sebesar 6215 dengan nilai tertinggi 87,4 dan nilai terendah 67,1 serta rata-rata sebesar 78,67. Hasil tersebut menunjukkan bahwa secara umum prestasi belajar siswa berada pada kategori cukup baik.

Nilai rata-rata yang mendekati angka 80 menunjukkan bahwa siswa

mampu mengikuti proses pembelajaran dengan cukup baik dan memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan sekolah. Namun demikian, terdapat variasi nilai antar siswa yang menunjukkan adanya perbedaan kemampuan akademik dan faktor-faktor pendukung lainnya. Perbedaan tersebut dapat dipengaruhi oleh faktor internal seperti motivasi belajar, disiplin, dan kemampuan kognitif, maupun faktor eksternal seperti lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, serta kebiasaan penggunaan waktu luang.

Meskipun secara umum prestasi belajar berada dalam kategori baik, tingkat kecanduan bermain game online yang tergolong tinggi berpotensi menjadi faktor penghambat dalam pencapaian prestasi yang lebih optimal.

3. Pengaruh *kecanduan* bermain *game online* terhadap prestasi belajar siswa SMK Negeri 6 Batang Hari

Berdasarkan hasil analisis regresi linear sederhana menggunakan bantuan program SPSS, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Hasil ini menunjukkan bahwa kecanduan bermain game

online memiliki pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar siswa. Dengan demikian, hipotesis penelitian yang menyatakan adanya pengaruh kecanduan bermain game online terhadap prestasi belajar diterima.

Persamaan regresi yang diperoleh yaitu $Y = 90,250 - 0,480X$ menunjukkan bahwa pengaruh yang terjadi bersifat negatif. Artinya, setiap peningkatan satu satuan kecanduan bermain game online akan menyebabkan penurunan prestasi belajar sebesar 0,480 satuan. Hasil ini menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat kecanduan bermain game online, maka semakin rendah prestasi belajar siswa.

Besaran pengaruh tersebut dapat dilihat dari nilai R Square sebesar 0,397 atau 39,7%, sedangkan sisanya sebesar 60,3% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian ini. Hal ini menunjukkan bahwa kecanduan bermain game online memberikan kontribusi yang cukup besar terhadap variasi prestasi belajar siswa, namun bukan satu-satunya faktor yang menentukan.

Temuan ini menunjukkan bahwa aktivitas bermain game online yang berlebihan dapat mengurangi waktu

belajar, menurunkan konsentrasi, mengganggu pola tidur, serta menyebabkan kelelahan fisik dan mental yang pada akhirnya berdampak pada pencapaian akademik siswa. Meskipun demikian, masih terdapat faktor-faktor lain yang turut memengaruhi prestasi belajar, seperti motivasi intrinsik, dukungan orang tua, metode pembelajaran, lingkungan sekolah, dan pengaruh teman sebaya.

Sesuai dengan hasil penelitian tersebut, maka tujuan penelitian ini telah tercapai, yaitu untuk mengetahui seberapa besar pengaruh kecanduan bermain game online terhadap prestasi belajar siswa di SMK Negeri 6 Batang Hari. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kecanduan bermain game online berpengaruh negatif dan signifikan terhadap prestasi belajar.

Oleh karena itu, diperlukan pengawasan dan pengendalian yang lebih baik terhadap penggunaan game online agar siswa mampu mengatur waktu secara seimbang antara aktivitas hiburan dan kewajiban akademik, sehingga prestasi belajar dapat terus ditingkatkan secara optimal.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, kecanduan bermain game online pada siswa SMK Negeri 6 Batang Hari berada pada kategori tinggi, sementara prestasi belajar siswa tergolong cukup baik. Hasil analisis menunjukkan bahwa kecanduan bermain game online berpengaruh negatif dan signifikan terhadap prestasi belajar siswa, dengan kontribusi sebesar 39,7%. Hal ini berarti semakin tinggi tingkat kecanduan bermain game online, maka semakin rendah prestasi belajar siswa, meskipun masih terdapat faktor lain yang turut memengaruhi keberhasilan akademik.

DAFTAR PUSTAKA

- Chen, C. Y., & Chang, S. L. (2008). An exploration of the tendency to online game addiction due to user's liking of design features. *Asian Journal of Health and Information Sciences*, 3(1-4), 38-51.
- Damayanti, S. (2022). Pengaruh game online terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 112-120.
- Desy susanti, Siti amanah, D. apriliani natasha. (2025). Pengaruh Body Image Terhadap Kepercayaan Diri Pada Siswa- Siswi Sma

- Negeri 7 Tebo. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 11(04), 220–231.
- Griffiths, M. D. (2010). Online gaming addiction: The role of sensation seeking, self-control, and aggression. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 13(3), 313–316.
- Hastuti, D. (2015). Dampak kecanduan game online terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(1), 45–53.
- M. Ferdiansyah, Endang surtiyoni, H. prasetyo. (2021). Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Perubahan Sikap Siswa Dalam Berinteraksi Di SMP Negeri 5 Palembang. *JUANG: Jurnal Wahana Konseling*, 4(1), 58–68.
- Paulus, M., Vogrincic, S., & Wölfling, K. (2021). "Effects of Excessive Online Gaming on Adolescent Learning Behavior." *Journal of Educational Psychology*, 10, 10-25.
- Rachmawati, A. (2020). "Dampak Kemajuan Teknologi terhadap Pendidikan di Era Digital." *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 5(2), 45-58.
- Rahmatullah, R., Sari, N., & Pratama, A. (2022). *Pengaruh kecanduan bermain game online terhadap prestasi belajar siswa*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 15(1), 45–55.
- Wang, J. L., & Wang, H. Z. (2019). "The Relationship Between Online Game Addiction and Academic Performance: A Meta-Analysis." *Computers in Human Behavior*, 95, 1-8.
- Winkel, W. S. (2009). *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Grasindo