

HUBUNGAN GAME ONLINE CLASH OF CLANS (COC) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VB DI SDN 011 PAGI CIBUBUR JAKARTA TIMUR

,Nofi Maria Krisnawati^{1*}, Sita Khusnul Khotimah¹
^{1*} Sekolah Tinggi Agama Islam ALHIKMAH Jakarta
¹ Sekolah Tinggi Agama Islam ALHIKMAH Jakarta
*email : nofiamaria.73@gmail.com
¹email: Sita_kh81@yahoo.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini yaitu: untuk mengetahui hubungan negatif game online COC terhadap hasil belajar dan untuk mengetahui hubungan positif terhadap hasil belajar siswa kelas VB di SDN 01 Pagi Cibubur Jakarta Timur. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode korelasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas VB berjumlah 28 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dokumentasi, kuesioner dan korelasi. Data yang terkumpul dianalisis dengan teknik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hubungan Game Online Clash of Clans (COC). Hubungan Game Online Clash of Clans (COC) terhadap hasil belajar siswa dapat dilihat dengan perhitungan angka koefisiensi korelasi ternyata cukup 0,446694733 yang berada pada interval $> 0,25-0,5$ dengan kategori cukup, dan dengan korelasi negatif. Hasil belajar siswa keseluruhan baik yang dibuktikan dari nilai rata-rata hasil belajar siswa semester II tahun ajaran 2015/2016 yaitu: 86. Dapat dijelaskan yaitu siswa yang sedikit bermain game online COC, hasil belajarnya lebih tinggi daripada siswa yang banyak bermain game online COC dan menurut hipotesis H_0 tidak terdapat hubungan positif yang signifikan antara bermain game online COC terhadap hasil belajar siswa kelas VB di SDN 011 Pagi Cibubur Jakarta Timur hasilnya diterima.

Kata Kunci: VAK, problem solving, cinta tanah air

ABSTRACT

The aims of this study were to determine the negative relationship between online game COC and learning outcomes and to determine the positive relationship to student learning outcomes in class VB at SDN 01 Pagi Cibubur, East Jakarta. This research was quantitative research with correlation method. The research subjects were 28 students in class VB. The data collection techniques used were documentation, questionnaires, and correlations. The collected data were analyzed by descriptive technique. The results showed that the relationship between Online Game Clash of Clans (COC). The relationship between Online Game Clash of Clans (COC) on student learning outcomes can be seen by calculating the correlation coefficient, which is quite 0.446694733 which is in the interval $> 0.25-0.5$ with sufficient category, and with a negative correlation. Overall student learning outcomes were good as evidenced by the average value of student learning outcomes in the second semester of the 2015/2016 academic year, namely: 86. It can be explained that students who play COC online games a little, their learning outcomes were higher than students who play COC online games a lot and According to the H_0 hypothesis, there is no significant positive relationship between playing COC online games on the learning outcomes of class VB students at SDN 011 Pagi Cibubur, East Jakarta, the results was accepted.

Keyword: VAK, problem solving, nasionalism

PENDAHULUAN

Game, kata yang tidak asing itu sering digunakan untuk sarana bermain dan menghilangkan rasa bosan. Istilah yang tidak asing lagi untuk kaum anak-anak, remaja, bahkan orang dewasa sekalipun. Penulis mengamati perkembangan game sekarang ini semakin meningkat seiring semakin berkembangnya teknologi di Era digital ini. Salah satu yang terbaru dan banyak diminati sekarang ini adalah *game online*. *Game online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. *Game online* tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, gameonline bisa dimainkan di komputer, laptop, dan perangkat lainnya, asal gadget tersebut terhubung dengan jaringan internet (Aji, 2012:1-2). *Game online* telah menjawab kebutuhan anak akan penerimaan sosial. Dalam interaksi sosial di dunia semacam ini, memang terdapat kesempatan untuk mengembangkan keterampilan sosial anak seperti bagaimana mengungkapkan diri, bagaimana berkomunikasi, bagaimana memahami orang lain, bagaimana berempati terhadap orang lain, dan bagaimana menumbuhkan perasaan ingin membantu orang lain. Hubungan sosial serupa terjadi dengan mediasi sarana dunia maya yang lain, misalnya jejaring sosial Facebook atau Twitter (Jinan & Christina, 2011:13)

Di sini penulis mengulas tentang *game online Clash of Clans (COC)*, dengan kemajuan teknologi banyak orang berusaha mencari serta mendownload *game* ini dari komputer atau *handphone*. Dalam era globalisasi tidak hanya sebagian aspek yang ada di dunia yang memiliki kemajuan yang sangat pesat, bahkan dalam dunia permainan pun mengalami kemajuan pesat yang sangat signifikan. Dalam dunia pendidikan perkembangan dapat di lihat dalam kemajuan dalam metode-metode pelajaran, materi, serta kemampuan guru sebagai pendidik. Sedangkan dalam dunia permainan yang di anggap tidak terlalu menuntut perubahanpun mengalami kemajuan yang pesat. Permainan yang dahulu sangat memerlukan kekuatan fisik, tangkas dalam berpikir, serta terbatas tempat jarak dalam memainkan, waktu, serta para pemain, berkat adanya era globalisasi kini para pemain dapat memainkan permainan tanpa ada batasan waktu, jarak, dan tempat.

Kata *game online* berasal dari kata *game* dan *online*. *Game* adalah permainan. *Online* adalah langsung dengan bantuan internet dan terhubung, terkoneksi, aktif dan siap untuk operasi, dapat berkomunikasi dengan atau dikontrol oleh komputer. *Game online* adalah permainan komputer yang dapat dimainkan oleh multi-pemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa *online* atau dapat diakses langsung dengan mengunjungi halaman *web* yang bersangkutan atau melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut (*journal unesa*).

Perkembangan *game online* sudah sangat pesat, berbagai jenis gameonline telah tersedia dizaman serba internet dan *online* ini. Dalam beberapa tahun kemajuan yang sangat pesat ini bisa dilihat dari diluncurkannya *videogame* yang sangat mendunia saat ini yaitu *Clash of Clans* atau disingkat COC, sebuah jenis videogame yang bergenre *combat strategy* (strategi pertarungan). Mungkin kita semua sudah tidak asing lagi dengan *game* yang satu ini, *game* yang sedang booming di kalangan pengguna *smartphone* ini, sudah menjadi trend yang ramai dibicarakan, ya *Clash of Clans (COC)*. Boleh dibilang *game* ini sudah menjadi *trending topic* disegala usia. Dari mulai anak kecil sampai orang dewasa ketagihan bermain *game online Clash of Clans (COC)* ini.

Dalam kesempatan ini penulis melakukan penelitian pada gameonline yang sangat populer ini yaitu *Clash of Clans (COC)*. Tidak bisa dipungkiri jika *game* ini layak disebut “*game* sejuta umat”. Saking populernya, hampir semua orang sangat tergiila-gila dengan permainan ini. Mereka juga tidak segan-segan mengabaikan semua aktivitas keseharian mereka

demi memainkan *game* ini. COC merupakan sebuah *game multiplayer online* dimana seorang pemain membangun komunitas, melatih pasukan, dan menyerang pemain lain untuk mendapatkan emas dan obat mujarab, yang dapat digunakan untuk membangun pertahanan yang melindungi diri dari serangan pemain lain, untuk melatih dan meningkatkan kekuatan dan juga jumlah pasukan (media majalengka, 2016).

Game online ini merupakan permainan modern yang sudah menjadi trend untuk masa sekarang dan peminatnya pun dimulai dari anak-anak sampai usia dewasa. Anak sekolah merupakan kelompok yang mudah terpengaruh oleh *game online* terutama anak sekolah dasar. Sekolah dasar terutama diusia 10-11 tahun seperti itu lebih memahami dan masih suka bermain, bergerak dan menyukai permainan yang mempunyai peraturan yang bernuansa persaingan sehingga membuat pemainnya akan bermain terus-menerus tanpa memperdulikan berapa lama waktu yang dipergunakan (Hurlock & Elizabeth, 1978:182). *Game* merupakan aktivitas yang dilakukan untuk hiburan atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan yang kalah (KBBI, 2001-2011). *Game online* akan mengurangi aktivitas positif yang seharusnya dijalani oleh anak pada usia perkembangan mereka (AN, 2001). Kecanduan *game* akan merasakan ketergantungan terus-menerus dan tidak bisa lepas dari *game*, apabila pemain tidak bisa mengontrol diri, maka timbul kemalasan dalam belajar dan berpengaruh negatif dengan hasil belajar.

Anak yang mengalami ketergantungan pada aktivitas *games*, akan mempengaruhi motivasi belajar sehingga mengurangi waktu belajar dan waktu untuk bersosialisasi dengan teman-teman mereka. Jika ini berlangsung terus-menerus dalam waktu lama diperkirakan anak akan menarik diri pada pergaulan sosial, tidak peka dengan lingkungan, bahkan yang paling berbahaya bisa membentuk kepribadian anti sosial, yaitu tidak mampu beradaptasi dengan lingkungan sosialnya. Dalam lingkungan sekolah maupun dikelasnya lebih suka sibuk sendiri, melamun, dan tidak fokus belajar yang ditakutkan berpengaruh pada penurunan nilai-nilai akademiknya. Semua dapat dilihat dari banyaknya siswa yang tidak memenuhi standar nilai kompetensi yang diinginkan. Banyak kasus disebabkan beberapa siswa yang terlalu sering bermain gameonline. *Game* COC yang membutuhkan kesabaran, ketekunan, ketelitian dan fokus demi mempertahankan serta memperkuat benteng pertahanannya. Dapat disimpulkan hal yang demikian ini bisa menyita banyak waktu, menguras tenaga, dan pemikiran yang kontinudari para pemainnya. Hasil belajar menunjukkan prestasi belajar pada siswa, sedangkan prestasi belajar merupakan salah satu indikator adanya derajat perubahan tingkah laku siswa. Hasil dari suatu interaksi tindak belajar mengajar dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang di berikan guru. Berdasarkan uraian di atas maka dapat di simpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang di peroleh siswa setelah terjadi proses pembelajaran yang di tunjukkan dengan nilai tes pada materi pokok bahasan.

Berdasarkan pemaparan ini, maka penulis terdorong untuk mengadakan penelitian di sekolah SDN 011 Pagi Cibubur Jakarta Timur, dari keresahan dan uraian latar belakang diatas maka penulis menetapkan judul penelitian yaitu hubungan *Game Online Clash of Clans* (COC) terhadap hasil belajar siswa kelas VB di SDN 011 Pagi Cibubur Jakarta Timur dengan rumusan masalah sebagai berikut: (1) Apakah terdapat hubungan negative antara bermain COC dengan hasil belajar? (2) Apakah terdapat hubungan positif bermain COC dengan hasil belajar?. Dari rumusan tersebut, penelitian ini diarahkan untuk: (1) Untuk mengetahui hubungan negatif *game online* COC terhadap hasil belajar siswa kelas VB di SDN 011 Pagi Cibubur Jakarta Timur. (2) Untuk mengetahui hubungan positif terhadap hasil belajar siswa kelas VB di SDN 011 Pagi Cibubur Jakarta Timur.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VB SDN 011 Pagi Cibubur Jakarta Timur. Subjek penelitian adalah siswa kelas VB tahun ajaran 2015/2016 yang berjumlah 28 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu metode dokumentasi, kuesioner dan korelasi. Data dalam penelitian ini terdiri dari data kuantitatif yang berupa dokumentasi dan metode kuesioner. Data kuantitatif dianalisis dengan analisis pendahuluan,, uji hoptesis dan analisis lanjut. Analisis pendahuluan dengan memberikan 30 iten pertanyaan dalam angket yang diberikan kepada responden. Analisis uji hipotesis menggunakan rumus statistic korelasi serial, kemudian analisis lanjut menggunakan tabel kritis dari *r product moment* pada taraf signifikansi 5% maupun 1%.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode korelasi. Teknik korelasi dalam metode penelitian ini yang digunakan adalah korelasi serial dengan teori korelasi pearson product moment. Hipotesis stastistik

X : Game Online COC

Y : Hasil Belajar siswa

Ho : Tidak terdapat hubungan positif antara *game online* COC dan hasil belajar.

Ha : Terdapat hubungan positif antara *game online* COC dan hasil belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hubungan *game online Clash of Clans (COC)* terhadap hasil belajar siswa dengan menyebarkan angket kepada responden yang dibagikan kepada 28 siswa dengan masing-masing 30 item soal dengan tiga alternatif jawaban. Untuk menentukan hubungan *game online* COC (X) terhadap hasil belajar siswa (Y) dapat dilihat pada output SPSS berikut ini :

Correlations

		Skor Y	Skor X
Skor_Y	Pearson Correlation	1	-,447*
	Sig. (2-tailed)		,017
	N	28	28
Skor_X	Pearson Correlation	-,447*	1
	Sig. (2-tailed)	,017	
	N	28	28

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Korelasi dari variabel bermain *game* COC dan hasil belajar adalah terdapat hubungan negatif dengan kategori hubungan cukup kuat sebesar -0,447 yang berarti bahwa semakin sering siswa bermain COC maka hasil belajarnya semakin kurang, begitu juga sebaliknya. Signifikasi data sebesar 0,017 yang berada dibawah 5% berarti data dalam penelitian ini bisa dianalisis dengan korelasi pearson.

Koefisien korelasi adalah suatu pengukuran statistik kovariansi atau asosiasi antara dua variabel. Jika koefisien korelasi diketemukan tidak sama dengan nol (0), maka terdapat ketergantungan antara dua variabel tersebut. Jika koefisien korelasi diketemukan +1, maka hubungan tersebut disebut sebagai korelasi sempurna atau hubungan *linier* sempurna. Korelasi sempurna ini mempunyai makna bahwa jika nilai X naik, maka nilai Y juga naik. Dalam kasus penelitian gameonline COC terhadap hasil belajar siswa, maka semakin banyak durasi bermain *game online*

COC, maka hasil belajar siswa semakin rendah. Jika koefisien korelasi diketemukan -1 , maka hubungan tersebut disebut sebagai korelasi sempurna atau hubungan *linier* sempurna dengan kemiringan (*slope*) negatif. Dalam korelasi sempurna tidak diperlukan lagi pengujian hipotesis, karena kedua variabel mempunyai hubungan *linier* yang sempurna. Jika korelasi sama dengan nol (0), maka tidak terdapat hubungan antara kedua variabel tersebut.

Ada perbedaan mendasar antara korelasi dan kausalitas. Jika kedua variabel dikatakan berkorelasi, maka ada kecenderungan untuk mengatakan bahwa variabel yang satu mempengaruhi variabel yang lain, dengan kata lain terdapat hubungan kausalitas. Padahal dalam kenyataan hal tersebut belum tentu. Hubungan kausalitas terjadi jika variabel X mempengaruhi Y. jika kedua variabel diperlakukan secara simetris (nilai pengukuran tetap sama seandainya peranaan variabel-variabel tersebut ditukar) maka meski kedua variabel berkorelasi tidak dapat dikatakan mempunyai hubungan kausalitas. Dengan demikian, jika terdapat dua variabel yang berkorelasi, tidak harus terdapat hubungan kausalitas.

Koefisien korelasi menunjukkan kekuatan hubungan *linier* dan arah hubungan dua variabel acak. Jika koefisien korelasi positif, maka kedua variabel mempunyai hubungan searah. Artinya jika nilai variabel X tinggi, maka nilai variabel Y akan tinggi pula. Sebaliknya, jika koefisien korelasi negatif, maka kedua variabel mempunyai hubungan terbalik. Artinya jika nilai variabel X tinggi, maka nilai variabel Y akan menjadi rendah (dan sebaliknya).

Untuk memudahkan melakukan interpretasi mengenai kekuatan hubungan antara dua variabel digunakan kriteria sebagaimana tabel berikut:

Tabel 8. Kriteria Koefisien Korelasi

Koefisien Korelasi	Interpretasi Kekuatan Hubungan Antara Dua Variabel
0	Tidak ada korelasi antara dua variable
$>0 - 0,25$	Korelasi sangat lemah
$>0,25 - 0,5$	Korelasi cukup
$>0,5 - 0,75$	Korelasi kuat
$>0,75 - 0,99$	Korelasi sangat kuat
1	Korelasi sempurna

Hasil perhitungan angka koefisien korelasi dari siswa kelas VB SDN 011 Pagi yang diteliti menunjukkan angka $r = 0,446694733$. Interpretasi kekuatan hubungan antara *game online* COC sebagai (X) terhadap hasil belajar siswa (nilai hasil belajar semester II) sebagai (Y) tahun ajaran 2015/2016, adalah sangat lemah dan korelasi negatif.

Dengan demikian hipotesis yaitu hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_a) sebagai berikut:

H_0 Tidak Terdapat hubungan positif antara *game online* COC dan hasil belajar siswa kelas IV di SDN 011 Pagi Cibubur Jakarta Timur tahun pelajaran 2014/2015.

H_a Terdapat hubungan positif antara *game online* dan hasil belajar siswa IV di SDN 011 Pagi Cibubur Jakarta Timur tahun pelajaran 2014/2015.

Maka H_0 diterima karena terjadi korelasi negatif. Hal tersebut berarti bahwa bermain *game online* COC terhadap hasil belajar siswa kelas VB SDN 011 Pagi Cibubur tidak

berpengaruh dan tidak mempunyai hubungan yang kuat. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, misalkan: tingginya kesadaran siswa terhadap prioritasnya untuk belajar, pengawasan orangtua yang cukup ketat, dan banyak hal lainnya lagi.

KESIMPULAN

Hubungan *Game Online Clash of Clans* terhadap hasil belajar siswa bahwa seluruh siswa kelas VB SDN 011 Pagi Cibubur Jakarta Timur bermain *game online* COC, namun hasil perhitungan angka koefisiensi korelasi ternyata cukup yaitu: 0,446694733 yang berada pada interval $> 0,25-0,5$ dengan kategori cukup, dan dengan korelasi negatif.

Hasil belajar siswa keseluruhan baik, yang dibuktikan dari nilai rata-rata hasil belajar siswa semester II tahun ajaran 2015/2016 yaitu: 86. Dapat dijelaskan yaitu: siswa yang sedikit bermain *game online* COC, hasil belajarnya lebih tinggi daripada siswa yang banyak bermain *game online* COC.

Hipotesis nol yang diajukan oleh penulis yaitu H_0 berbunyi “Tidak terdapat hubungan positif yang signifikan antara bermain *game online* COC terhadap hasil belajar siswa kelas VB di SDN 011 Pagi Cibubur Jakarta Timur” hasilnya diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, C.Z. (2012). *Berburu Rupiah Lewar Game Online*. Yogyakarta : Bounabooks
- Hurlock B & Elizabeth. (1978). *Perkembangan Anak*. Jakarta:Erlangga
- Jinan, M., & Christina, A. (2011). *Awat Anak Kecanduan Games*. Sidoarjo: Filla Press
journal.unesa.ac.id
- Sugiono. (2003). *Statistik untuk Penelitian*. Bandung: CV Alfabeta 2003
- Suryabata, S. (2003). *Metode Penelitian*. Jakarta: PT. Raja Garfindo