

HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI JARAKAN KABUPATEN BANTUL YOGYAKARTA

THE RELATIONSHIP BETWEEN INTENSITY THE PLAY ONLINE GAME AND THE LEARNING ACHIEVEMENT AMONG GRADE IV STUDENTS OF STATE ELEMENTARY SCHOOL OF JARAKAN BANTUL REGENCY, YOGYAKARTA

Oleh: Maria Yohanesti Gola Nuhan, PPSD/PGSD, yohanesty93@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan intensitas bermain *game online* dengan prestasi belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta yang berjumlah 89 siswa. Sampel yang diambil semua siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan, karena populasinya kurang dari 100 orang siswa. Metode pengumpulan data menggunakan angket. Penelitian ini menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas. Uji normalitas variabel X dan Y masing-masing memperoleh nilai $p > 0,05$ sehingga sebaran data dinyatakan normal. Uji linearitas memperoleh nilai $p > 0,05$ sehingga hubungan variabel X dengan Y dinyatakan linier. Uji hipotesis menggunakan analisis korelasi determinan kemudian dilanjutkan dengan regresi linear sederhana. Hasil penelitian menyatakan bahwa terdapat hubungan intensitas bermain *game online* dengan prestasi belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 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 (58,1%), dan kategori tinggi sebanyak 2 siswa (4,7%). Sedangkan siswa yang berjenis kelamin perempuan memiliki prestasi belajar kategori rendah 1 siswa (2,2%), kategori sedang sebanyak 21 siswa (45,7%), dan kategori tinggi sebanyak 24 siswa (52,2%). Sehingga terdapat hubungan anatara intensitas bermain *game online* dengan prestasi belajar siswa.

Kata kunci : *Game Online, Prestasi Belajar*

Abstract

This study aims to investigate the relationship between the online game and the learning achievement among Grade IV students of SD Negeri Jarakan, Bantul Regency, Yogyakarta. The study employed the quantitative approach. The research population comprised all Grade IV students of SD Negeri Jarakan, Bantul Regency, Yogyakarta, with a total of 89 students. The sample consisted of all Grade IV students of SDN Jarakan because the population was smaller than 100 students. The data were collected through a questionnaire which was assessed in terms of its validity and reliability. The test of normality for variables X and Y yielded $p > 0.05$ for each so that the data distribution was normal. The test of linearity yielded $p > 0.05$ so that the relationship between variable X and variable Y was linear. The hypothesis testing used the correlation analysis and was continued with simple linear regression. The results of the study show that there is a relationship between the online game and the learning achievement among Grade IV students of SDN Jarakan. For female students, 42 students (91.3%) are in the low category, 4 students (8.7%) in the moderate category, and no student in the high category. For male students, 16 students (37.2%) are in the low category, 25 students (58.1%) in the moderate category, and 2 students (4.7%) in the high category. Regarding the learning achievement of female students, 1 student (2.2%) is in the low category, 21 students (45.7%) in the moderate category, and 24 students (52.2%) in the high category. Therefore, there is a relationship between the online game and the learning achievement.

Keywords: *Online Game, Learning Achievement*

PENDAHULUAN

Saat ini perkembangan teknologi berkembang sangat pesat. Berbagai kemajuan teknologi dapat kita peroleh dengan mudahnya, sehingga banyak memberikan manfaat dan kemudahan bagi kehidupan manusia. Salah satunya *game online* yang merupakan alat permainan yang ada saat ini sebagai media hiburan. *Game Online* adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang biasa digunakan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Sedangkan Freeman (2008) mengemukakan bahwa *game online* merupakan permainan yang dimainkan melalui koneksi internet. Menurut Mayke S. Tedjasaputra (2010:113), mengemukakan bahwa alat permainan yang sekarang ini tidak hanya terbatas pada alat permainan tradisional saja, melainkan pada alat permainan yang modern. Dengan semakin majunya ilmu pengetahuan, semakin canggih pula alat permainan yang bersifat otomatis dan menggunakan tombol-tombol saja, seperti video *game*, yang ada pada *game online* dan alat permainan elektronik lainnya. Beberapa permainan melalui *game online* bersifat adu tangkas, seperti menembak sasaran dalam waktu yang cepat, menghindari tembakan lawan dan sebagainya. Mengingat *game online* bisa mempengaruhi jadwal kehidupan siswa sehari-hari, biasanya dapat mengubah sikap siswa menjadi malas belajar, dan tidur tidak pada waktunya. Namun dibalik itu semua ada beberapa nilai positif dari *game online* tersebut. Dengan

demikian orangtua dan guru perlu menimbang berbagai dampak yang mungkin muncul terhadap siswa bila bermain dengan *game online* tersebut. Orangtua dan guru kemudian dapat mencoba mengurangi dampak negatifnya dan lebih menitikberatkan ke dampak yang positif. *Game online* ini paling banyak digunakan oleh siswa, *game online* memiliki sifat candu sehingga waktu siswa banyak dihabiskan untuk bermain *game online*.

Contoh konkret yang terjadi di lingkungan sekolah adalah saya pernah mendengar, membaca dan mendapatkan informasi mengenai dampak *game online* dari berbagai sumber baik dari buku, dan media massa, yang bisa membuat prestasi belajar siswa menurun. Awalnya mendapatkan prestasi sangat bagus, namun karena keseringan bermain *game* dan tidak belajar prestasi siswa pun semakin menurun. Apalagi untuk anak yang tidak berprestasi tentunya akan membuat dia semakin tertinggal.

Tarbrani Rusyan (2007:68) mengemukakan bahwa prestasi merupakan suatu bukti keberhasilan usaha yang dicapai seseorang setelah melakukan suatu kegiatan. Berdasarkan hasil observasi yang diperoleh di atas bahwa siswa-siswi di sekolah tersebut sering memainkan *game online* yang ada di rumah, karena masing-masing dari mereka hampir semuanya memiliki komputer sendiri yang menyediakan layanan internet, sehingga tidak heran merekapun bermain di rumah, setelah pulang dari sekolah. Disekitar lingkungan sekolahpun terdapat warnet yang menyediakan fasilitas untuk bermain *game* secara

online. Sehingga anak-anak tidak susah untuk mencari tempat bagi mereka untuk bermain. Apalagi warnet dibuka secara bebas tanpa membatasi waktu untuk anak-anak sehingga mereka pun dengan leluasa memainkan *game* ini hingga berjam-jam tanpa ada yang melarang atau memperingati mereka untuk pulang ke rumah. Peneliti melakukan penelitian di SDN Jarakan karena beberapa dari siswa di sekolah tersebut mengalami perubahan sikap dan prestasi belajarnya menurun ini bisa dilihat dari observasi awal yang dilakukan, peneliti melihat bahwa anak ketika belajar dikelas lebih suka sibuk sendiri, dan berbicara dengan temannya, memainkan permainan di HP sehingga nilai-nilai

Game online sendiri mempunyai dampak positif dan negatif bagi yang siswa memainkannya. *Game online* sendiri memiliki model, serta bentuk menarik yang berisi gambar-gambar animasi, tampilan, gaya bermain, permainan peran, pertualangan, balapan, sepak bola, pertarungan, tembak menembak dan masih banyak lagi yang mendorong siswa bahkan orang dewasa tertarik bermain *game online*. *Game-game* sedemikian rupa sehingga semakin lama permainannya semakin menyenangkan. Sehingga tidak heran jika orang yang bermain *game online* akan menjadi candu. Alasan siswa suka bermain *game online* karena permainannya sangat menyenangkan, *game* itu menantang, suka dengan jalan ceritanya, dan dapat menghibur. *Game online* tentu saja memberikan dampak candu pada siswa, sehingga mereka melupakan tugas mereka yang utama yaitu belajar. Akibatnya dari segi akademik mereka akan mengalami penurunan prestasi belajar. Untuk dapat bermain *game online* mereka tentunya harus membayar

menggunakan uang saku mereka. Jika dibiarkan tentu saja mereka akan menjadi siswa yang boros karena mereka pasti meminta tambahan uang saku dan akan terbiasa menggunakan uang untuk hal-hal yang tidak bermanfaat. Ada beberapa faktor yang membuat siswa kecanduan *game online*, salah satunya adalah tantangan. Dalam setiap *game* ada tantangan, yang membuat pemainnya merasa tertantang untuk terus mencoba sampai dia bisa menyelesaikan *game* tersebut. Akibatnya orang yang bermain tidak bisa lepas dari *game* dan jika tidak biasa mengontrol dirinya sendiri maka dia akan menjadi candu. *Game online* tentu membawa dampak yang buruk bagi siswa jika tidak ada kontrol yang baik dari dirinya sendiri dan orangtua. Bermain *game online* memberi dampak terhadap perilaku siswa, diantaranya siswa tidak fokus terhadap pelajaran dan tugasnya sebagai peserta didik. *Game online* ini membuat anak-anak biasa melupakan hal-hal yang lebih penting seperti belajar, mengerjakan PR, sekolah, beribadah, dan bekerja. Hasil penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Griffiths dkk (2004) mengatakan bahwa pemain *game* mengorbankan aktivitas pelajaran pun mengalami penurunan. Hal ini bisa dilihat dari banyaknya siswa yang nilai pelajarannya tidak memenuhi standar ketuntasan nilai.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan intensitas bermain *game online* dengan prestasi belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian korelasi.

Tempat Penelitian dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Jarakan Kabupataen Bantul, Kecamatan Sewon Yogyakarta. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret –April 2015.

Populasi Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan dengan jumlah 89 siswa.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah skala dan dokumentasi. Dalam peneltian ini, peneliti menggunakan angket untuk memperoleh data mengenai bermain *game online* yang dimainkan oleh siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta. Sedangkan dokumentasi Untuk memperoleh data tentang prestasi belajar siswa, digunakan dokumen daftar nilai UTS siswa kelas IV SD Negeri Jarakan yang akan dianalisis.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi sederhana. Sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat regresi sederhana yakni uji normalitas dan uji linearitas.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dideskripsikan berdasarkan setiap variabel sebagai berikut:

Tabel 1. Deskriptif Frekuensi Statistik

Bermain Game Online

Variabel <i>Game Online (X)</i>	F	%
Rendah	58	65,2
Sedang	29	32,6
Tinggi	2	2,2
Min	37	
Max	105	
Mean	59,58	
Std. Dev	14,76	

Berdasarkan tabel 1 di atas, perilaku siswa dalam bermain game online kategori rendah dengan frekuensi 58 siswa (65,2%), sedang dengan frekuensi 29 siswa (32,6%), kategori tinggi dengan frekuensi 2 siswa (2,3%), minimum 37%, maksimum sebesar 105%, mean sebesar 59,58 %, dan standar deviasi sebesar 14,76%.

Tabel 2. Deskriptif Frekuensi Statistik Prestasi

Belajar

Variabel Belajar (X)	Prestasi	F	%
Rendah		8	9,0
Sedang		44	49,4
Tinggi		37	41,6
Min		55	
Max		89	
Mean		74,93	
Std. Dev		6,30	

Berdasarkan tabel 2 di atas, prestasi belajar siswa kategori rendah dengan frekuensi 8 siswa (9,0%), sedang frekuensi 44 siswa (49,4%), kategori tinggi dengan frekuensi 37 siswa (41,6%), minimum 55, maksimum sebesar 89, mean sebesar 74,93, standar deviasi sebesar 6,30.

Tabel 3. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Variabel	Koefisien	Konstanta	r_{hitung}	R^2	t_{hitung}	$Sig.t$
<i>Game Online</i> dengan Prestasi Belajar Siswa	-0,098	80,755	-0,229	0,041	-2,192	0,031

Berdasarkan tabel 3 di atas, menunjukkan bahwa hasil analisis koefisien bermain *game online* dengan prestasi belajar sebesar - 0,098, dan bilangan konstanta sebesar 80,755. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disusun persamaan garis regresi linier sederhana sebagai berikut:

$$Y = 80,755 - 0,098 X$$

Hasil analisis diperoleh nilai koefisien regresi untuk variabel bermain *game online* bernilai negatif sebesar - 0,098 yang berarti kenaikan bermain *game online* sebesar satu satuan akan menurunkan prestasi belajar sebesar 0,098. Nilai r_{hitung} sebesar -0,229 dan Nilai t_{hitung} sebesar -2,192 dengan nilai signifikan sebesar 0,031 ($p < 0,05$) dapat dikatakan "Terdapat hubungan yang signifikan intensitas bermain *game online* dengan prestasi belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta".

PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang dilakukan pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta menunjukkan sebanyak 58 siswa (65,2%) bermain *game online* kategori rendah, 29 siswa (32,6%) kategori sedang dan 2 siswa (2,2%) kategori tinggi. Freeman (2008) mengemukakan *game online* adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. *Game online* merupakan permainan yang dimainkan melalui koneksi internet. Ilmu pengetahuan semakin maju dan canggih, alat permainan bersifat otomatis dan menggunakan tombol-tombol saja, seperti video *game*, yang ada pada *game online* dan alat permainan elektronik lainnya. Beberapa

permainan melalui *game online* bersifat adu tangkas, seperti menembak sasaran dalam waktu yang cepat, menghindari tembakan lawan dan sebagainya. Permainan *game online* lebih banyak membuat siswa membatasi interaksi sosialnya dengan orang lain.

Hal tersebut dapat berdampak pada kehidupan siswa sehari-hari, seperti menjadi malas belajar dan tidur tidak tepat waktu. Hasil penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Griffiths dkk (2004) mengatakan bahwa para pemain *game* mengorbankan aktivitas yang lain untuk bisa bermain *game*, mereka mengorbankan waktu untuk hobby yang lain, mengorbankan waktu untuk tidur, bekerja ataupun belajar, bersosialisasi dengan teman dan waktu untuk keluarga. Hasil penelitian yang dilakukan siswa kelas IV SDN Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta, siswa laki-laki yang bermain *game online* sebanyak 16 (37,2%) kategori rendah, siswa laki-laki 25 (58,1%) kategori sedang dan 2 siswa (4,7%) pada kategori tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa laki-laki memiliki kecenderungan bermain *game online* lebih tinggi dari pada siswa perempuan.

Hasil penelitian sebagian besar siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta memiliki prestasi belajar siswa dengan nilai $< 66,33$ sebanyak 8 siswa (9,0,%) kategori rendah, prestasi belajar siswa dengan nilai $66,33-77,67$ sebanyak 44 (49,4%) orang dikatakan sedang, dan prestasi belajar siswa dengan nilai $> 77,67$ sebanyak 37 siswa (41,6%). Hasil tersebut memberikan gambaran prestasi belajar siswa, sebagian besar pada nilai $66,33-77,67$.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan bermain *game online* dengan prestasi belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta, yang dibuktikan dengan nilai signifikansi $0,031 < 0,05$. Hasil analisis diperoleh nilai koefisien regresi untuk variabel bermain *game online* bernilai negatif yang menunjukkan bahwa *game online* berpengaruh negatif terhadap hasil belajar siswa. Nilai koefisien sebesar $-0,098$ yang artinya kenaikan bermain *game online* sebesar satu satuan akan menurunkan hasil belajar sebesar $0,098$.

Game online memberikan kontribusi sebesar 4,1% terhadap hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta. Hasil tersebut memberikan gambaran bahwa *game online* dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa. Salah satu hal yang dapat menghambat proses pencapaian prestasi adalah *game*, terutama bermain *game online* yang sekarang sudah banyak ditemukan diberbagai media elektronik.

Hasil penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Blais dkk (2007) mengemukakan bahwa sebagian besar aktivitas yang dilakukan oleh pelajar laki-laki adalah bermain *game* (85%). Hasil tersebut memberikan gambaran siswa yang kecanduan dan intensitas bermain *game online* tinggi pada siswa laki-laki. Permainan *game online* yang begitu mengasyikkan membuat para pemain *game* memiliki sifat candu sehingga waktu siswa banyak dihabiskan untuk bermain *game online* terutama oleh siswa laki-laki. Hal tersebut menunjukkan bahwa bahwa *game online* dapat menyebabkan siswa mengalami kecanduan

Hubungan Intensitas Bermain (Maria Y.G. Nuhan) 499 untuk bermain *game*. Siswa yang kecanduan *game online* biasanya sekolahnya menjadi terbelengkalai, sering meninggalkan pelajaran dan jarang mengerjakan tugas yang diberikan guru, sehingga nilai raport juga tidak memuaskan. Selain itu, bermain *game* adalah salah satu dari kedua faktor yang mempengaruhi prestasi belajar. *Game online* sendiri memiliki model, serta bentuk menarik yang berisi gambar-gambar animasi, tampilan, gaya bermain, permainan peran, pertualangan, balapan, sepak bola, pertarungan, tembak menembak dan masih banyak lagi yang mendorong siswa bahkan orang dewasa tertarik bermain *game*. Upaya yang harus dilakukan untuk menurunkan maupun mengontrol siswa dalam bermain *game online* yaitu dapat dimulai dari lingkungan keluarga yang dalam mendidik dan berinteraksi kepada anak seperti memberikan nasehat untuk mengurangi bermain *game online*. Dukungan dan perhatian orangtua sangat membantu siswa dalam menjalankan aktivitas siswa sehingga dapat berdampak positif. Sekolah juga dapat menurunkan kecenderungan siswa bermain *game online* dengan adanya kegiatan-kegiatan ekstrakurikuler yang optimal kepada siswa yang diberikan dari pihak sekolah.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang bermain *game online* kategori tinggi adalah siswa laki-laki, dan prestasi belajar siswa $< 66,33$ sebagian besar siswa merupakan siswa laki-laki. Siswa perempuan yang bermain *game online* sebagian besar pada kategori rendah dan prestasi belajar sebagian besar siswa perempuan $> 77,67$. Tabrani Rusyan (2007:73-74) mengemukakan bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi

prestasi siswa dalam proses belajar adalah jenis kelamin.

Penelitian menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat bermain *game online* siswa semakin rendah pula prestasi belajar siswa terutama pada siswa laki-laki, begitu juga sebaliknya semakin rendah tingkat bermain *game online* semakin tinggi prestasi belajar yang dimiliki siswa perempuan. Permainan *game online* ada keterkaitan dengan prestasi belajar siswa. *Game online* tentu saja memberikan dampak candu pada siswa, sehingga mereka melupakan tugas mereka yang utama yaitu belajar. Akibatnya dari segi akademik mereka akan mengalami penurunan prestasi belajar. Bermain *game online* memberi dampak terhadap perilaku siswa, diantaranya siswa tidak fokus terhadap pelajaran dan tugasnya sebagai peserta didik. *Game online* ini membuat anak-anak biasa melupakan hal-hal yang lebih penting seperti belajar, mengerjakan PR, sekolah, beribadah, dan bekerja. Hal tersebut menggambarkan bahwa semakin siswa sering bermain *game online* dapat menyebabkan penurunan prestasi belajar siswa di sekolah. Prestasi belajar merupakan hasil yang dicapai oleh seseorang setelah ia melakukan perubahan belajar, baik di sekolah, maupun diluar sekolah. Upaya yang dapat dilakukan yaitu orang tua, teman-teman dan guru yaitu memotivasi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut ini.

1. Tingkat bermain *game online* siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jaranan Kabupaten Bantul Yogyakarta menunjukkan bahwa

siswa berjenis kelamin perempuan yang kategori rendah dengan frekuensi 42 siswa (91,3%), kategori sedang dengan frekuensi 4 siswa (8,7%), dan kategori tinggi dengan frekuensi siswa tidak ada. Sedangkan untuk siswa yang berjenis kelamin laki-laki kategori rendah dengan frekuensi 16 siswa (37,2%), kategori sedang dengan frekuensi 25 siswa (58,1%) dan kategori tinggi dengan frekuensi 2 siswa (4,7%). Hal ini menunjukkan bahwa siswa laki-laki cenderung tinggi bermain *game online*-nya dibandingkan dengan siswa perempuan.

2. Prestasi belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jaranan Kabupaten Bantul Yogyakarta menunjukkan bahwa siswa yang berjenis kelamin perempuan memiliki prestasi belajar dengan nilai <66,33 kategori rendah dengan jumlah 1 siswa (2,2%), nilai 66,33-77,67 kategori sedang dengan jumlah 21 siswa (45,7%), dan dengan nilai >77,67 kategori tinggi dengan jumlah 24 siswa (52,2%). Sedangkan siswa yang berjenis kelamin laki-laki memiliki prestasi belajar dengan nilai 66,33-77,67 kategori sedang sebanyak 23 siswa (53,5%), dengan nilai <66,33 kategori rendah sebanyak 7 siswa (16,3%) dan nilai >77,67 kategori tinggi sebanyak 13 siswa (30,2%). Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa perempuan cenderung tinggi prestasi belajar dibandingkan siswa laki-laki. Siswa agar menyadari prioritas utama mereka adalah belajar sehingga mereka dapat mengurangi jam bermain mereka sedikit demi sedikit dan mengalokasikannya untuk belajar dan memperbaiki prestasi belajar yang kurang baik.

3. Terdapat hubungan intensitas bermain *game online* dengan prestasi belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan. Dibuktikan dengan nilai r_{hitung} sebesar -0,229 nilai t_{hitung} sebesar -2,192 dengan nilai signifikansi sebesar 0,031 ($p < 0,05$). *Game online* memberikan kontribusi sebesar 4,1% terhadap prestasi belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta.

DAFTAR PUSTAKA

- Freeman, Cindy B. 2008. Internet Gaming Addiction. *The Journal of Nurse Practitioners (JNP)*. P:42-47.
- Griffiths, M, D., Mark N.O.D. Daren Chappell.2004. Demographic Factors and Playing Variable in Online Computer Gaming. *Cyber Psychology ang Behavior* Vol 7. No 4.
- Blais, 2007. Adolescents Online: The Importance of Internet Activity Choice to Salient Relationships. *Journal Youth Adolescence*, 37:522-536.
- Mayke S. Tedjasapuyra. (2010). *Bermain, Mainan, Dan Permainan*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarna Indonesia.
- Tabrani Rusyan. (2007). *Budaya Belajar Yang Baik*. Jakarta: PT Panca Anugerah Sakti.