



## Pengaruh *Game on-Line* dan *Social Media* terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Kimia Siswa Kelas XI SMA Negeri 6 Kendari

Ni Putu Megareta Ayu Pratiwi<sup>1</sup>, Ekacahyana Mandasari<sup>1\*</sup>, Rustam Musta<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Jurusan Pendidikan Kimia, FKIP, Universitas Halu Oleo, Kendari

\*Corresponding author: [eka.cahyana@uho.ac.id](mailto:eka.cahyana@uho.ac.id)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *game on-line* dan *social media* terhadap prestasi belajar kimia siswa kelas XI di SMA Negeri 6 Kendari. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 6 Kendari yang berjumlah 198 orang dengan sampel penelitian sebanyak 30% dari populasi yaitu pada kelas XI MIA 3 terdiri dari 34 siswa dan XI MIA 6 terdiri dari 26 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui instrumen tes berupa *questioner game on-line* dan *social media*. Hasil Analisis data diperoleh nilai hasil uji Parsial (*uji t*), pada *game on-line* terdapat pengaruh yang signifikan *game on-line* terhadap prestasi belajar kimia siswa kelas XI di SMA Negeri 6 Kendari dan hasil uji Parsial (*uji t*), pada *social media* tidak terdapat pengaruh yang signifikan *social media* terhadap prestasi belajar kimia siswa kelas XI di SMA Negeri 6 Kendari. Hasil analisis koefisien determinasi pada penelitian ini diketahui bahwa pengaruh yang di timbulkan oleh *game on-line* dan *social media* tergolong kecil.

**Keywords:** *games on-line, social media, prestasi, belajar, kimia.*

### 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan pertukaran informasi yang sangat cepat dan ekstrim di mulai pada abad 21 tahun 2001. Masyarakat mulai menggunakan komputer yang semakin canggih, mengambil foto, mengikuti tren yang terus berkembang, mulai dari kuliner, cara berpakaian, dan gaya hidup. Saat ini, perkembangan teknologi sangat pesat sehingga mudah diakses oleh siapa saja, kapan saja, dan dimana saja (Lutfiwati Sri, 2018). Perkembangan teknologi berpengaruh besar terhadap peserta didik khususnya dalam hal bermain *game on-line* dan mengakses *social media*. *Game on-line* merupakan permainan berbasis dalam jaringan/daring yang disediakan oleh produsen game, dalam bentuk aplikasi permainan maupun melekat pada browser atau server tertentu. *Social media* merupakan sebuah media online, dengan para penggunanya yang bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi dan menciptakan isi. (Rahman, 2018).

Paradigma dari suatu perkembangan teknologi adalah untuk membantu dan meningkatkan prestasi belajar baik dalam aspek kognitif maupun aspek psikomotor peserta didik di era globalisasi sekarang ini. kenyataannya perkembangan teknologi berupa *game on-line* justru membuat arus balik yaitu menurunkan minat belajar mereka. Termasuk Peserta didik Sekolah Menengah Atas (Johan, 2019). Penelitian sebelumnya mengenai penelitian pengaruh *game on-line* dan *social media* terhadap prestasi belajar siswa menunjukkan bahwa, *game on-line* sendiri mempunyai beberapa daya tarik yang membuat remaja lebih memilih bermain *game on-line* dari pada belajar, hal tersebut dibuktikan dengan banyaknya remaja sering membolos dan menghabiskan waktu didepan komputer dan ponsel dari pada buku, sehingga menyebabkan aktivitas sekolah terganggu. Pengaruhnya bagi prestasi belajar yaitu menurunnya prestasi belajar remaja (Ariantono, 2016).

Penelitian sebelumnya mengenai pengaruh *social media* terhadap prestasi belajar menunjukkan *social media* sangat mempengaruhi prestasi belajar peserta didik. Pengaruhnya itu berupa pengaruh yang baik maupun yang buruk hal tersebut tergantung pada tujuan dari masing-masing peserta didik, jika pengguna menggunakannya dengan positif maka akan berdampak baik terhadap prestasi belajar peserta didik dan begitu pula sebaliknya jika digunakan dengan sekedar main-main dan tidak bisa membagi waktu untuk belajar maka kemungkinan besar akan berdampak buruk terhadap prestasi belajar (Suryaningih, 2020).

Kasus dari penyalahgunaan *social* media di kota Kendari khususnya di SMA Negeri 6 Kendari dapat dikatakan cukup memerhatikan. Bersumber dari media online Kendari info pada tanggal 18 Oktober 2021 terjadi kasus perkelahian antara dua orang siswa SMA Negeri 6 Kendari karena unggahan konten tiktok, yang kasusnya di tangani oleh pihak kepolisian polsek Mandonga Kendari, dan kasus yang kedua bersumber dari media online terkinnesia, pada tanggal 21 Oktober 2021 terjadi kasus penyalahgunaan *social* media whatsapp yang digunakan siswanya untuk membully guru melalui editan foto yang bersifat pornografi yang disebar melalui whatsapp.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara guru kimia di SMAN 6 Kendari diperoleh data bahwa siswa cenderung memilih menggunakan handphone mereka untuk bermain *game on-line* dan *social* media, dibanding untuk menggunakannya sebagai media yang menunjang pembelajaran. Serta dalam beberapa kasus saat proses pembelajaran berlangsung, guru yang mendapati siswanya sedang bermain handphone dibandingkan untuk memperhatikan guru yang sedang menerangkan di depan kelas. Terdapat beberapa masalah juga dalam proses pembelajaran kimia antara lain mengantuk ketika belajar juga kurang fokus dalam menerima pembelajaran yang menunjukkan kurangnya minat belajar yang akan berdampak pada prestasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan, ketika waktu istirahat siswa cenderung bermain *game on-line* dan lebih sering mengakses *social* media untuk mengisi waktu luang dari pada belajar. Akibat yang terjadi adalah prestasi belajar siswa menurun. Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti akan melakukan penelitian tentang: "Pengaruh *Game on-line* dan *Social Media* Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Kimia Siswa Kelas XI SMA Negeri 6 Kendari".

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam penelitian kuantitatif. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh *game on-line* dan *social* media terhadap prestasi belajar siswa khususnya mata pelajaran kimia. Hasilnya akan diinterpretasikan dengan analisis korelasi *product moment*.

### 2.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah pemberian angket kepada siswa. Angket yang digunakan dalam penelitian ini dalam bentuk terstruktur yang terdiri dari butir-butir pernyataan untuk mengumpulkan data terkait dengan variabel *game on-line* dan *social* media dengan alternatif jawaban yang disediakan sesuai dengan skala Likert.

### 2.2 Teknik Analisis Data

Setelah hasil data diperoleh melalui angket peserta didik. Data yang diperoleh dianalisis dengan perhitungan skala likert. Analisis data kuisioner respon siswa diukur dengan kategori selalu, sering, kadang-kadang, dan tidak pernah.

**Tabel 1** Kriteria Penyekoran Respon Siswa

Pernyataan	
Jawaban	Skor
Selalu	4
Sering	3
Kadang-Kadang	2
Tidak Pernah	1

Data kuisioner dianalisis dengan rumus secara deskriptif presentase menggunakan rumus:

$$DP = \frac{n}{N} \times 100\% \text{ (Arikunto, 2006)}$$

Keterangan :

DP = Deskriptif persentase

n = Nilai yang diperoleh

N = Jumlah seluruh nilai yang diharapkan menggunakan rumus:

$$P_s = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

$P_s$  = Persentase Skor

$n$  = Jumlah skor yang diperoleh

$N$  = Jumlah skor maksimum

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengaruh *game on-line* dan *social media* secara parsial terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran kimia di SMA Negeri 6 Kendari dilakukan dengan subjek penelitian sebanyak 60 siswa yang diambil dengan perhitungan sampel menurut Suharsimi Arikunto yaitu sebanyak 30% dari jumlah populasi. Penelitian ini menggunakan instrumen tes berupa kuisisioner yang dibagikan kepada siswa. Penelitian ini terdiri dari variabel bebas yaitu *game on-line* dan *social media* serta variabel terikat yaitu prestasi belajar. Deskripsi data prestasi belajar siswa pada mata pelajaran kimia baik kelas XI MIA 3 maupun kelas XI MIA 6 telah mencapai kriteria kelulusan minimal (KKM) dengan nilai rata-rata prestasi belajar kimia kelas XI MIA 3 yaitu 80.53 dan kelas XI MIA 6 sebesar 79.27

#### 3.1 Hasil Uji Statistika

Hasil perhitungan dan pengelolaan data statistik dalam penelitian ini menggunakan aplikasi software SPSS Versi 21. Sebelum menguji hipotesis, data yang telah diperoleh diuji terlebih dahulu dengan uji prasyarat. Uji prasyarat terdiri dari uji Normalitas dan Uji Linearitas.

##### 3.1.1 Uji Normalitas

**Tabel 2** Hasil Uji Normalitas Data *Game on-line* dan *Social Media*

Variabel	Kelas	Statistic	Df	Sig.	Kesimpulan
<i>Game on-line</i>	XI MIA 3	0.106	34	0.200	Normal
	XI MIA 6	0.161	26	0.080	Normal
<i>Social media</i>	XI MIA 3	0.135	34	0.123	Normal
	XI MIA 6	0.131	26	0.200	Normal

##### 3.1.2 Uji Linearitas

**Tabel 3** Hasil Uji Linearitas Data *Game on-line* dan *Social Media*

	Kelas	F	Sig.	Keterangan
Deviation from Linearity <i>Game on-line</i> Terhadap Prestasi Belajar	XI MIA 3	0.830	0.638	Linear
	XI MIA 6	1.527	0.244	Linear
Deviation from Linearity <i>Social Media</i> Terhadap Prestasi Belajar	XI MIA 3	0.953	0.501	Linear
	XI MIA 6	0.705	0.738	Linear

##### 3.1.3 Uji Parsial (uji t)

**Tabel 4** Hasil Analisis Uji Regresi Linear Sederhana melalui uji t (uji parsial)

Variabel Bebas	Kelas	$t_{hit}$	Sig.	Keterangan
<i>Game on-line</i>	XI MIA 3	2.189	0.036	Signifikan
	XI MIA 6	3.726	0.001	Signifikan
<i>Social Media</i>	XI MIA 3	0.188	0.852	Tidak Signifikan
	XI MIA 6	-0.117	0.908	Tidak Signifikan

Penelitian pengaruh *game on-line* dan *social media* terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran kimia di SMA Negeri 6 Kendari ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *game on-line* dan *social media* secara parsial terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran kimia, Sebelum dilakukan

uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas dan uji linearitas. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data *game on-line* maupun *social media* baik pada kelas xi mia 3 maupun kelas xi mia 6 berdistribusi normal karena memenuhi kriteria signifikansi lebih besar daripada taraf signifikansi 0.05. Selanjutnya hasil uji linearitas disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linear antara variabel *game on-line* dan *social media* terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran kimia. Setelah diketahui bahwa data berdistribusi normal dan bersifat linear selanjutnya dilakukan uji parsial (uji t).

### 3.1.4 Koefisien Determinasi

**Tabel 5** Hasil Uji Koefisien Determinasi

Kelas	R Square	Adjusted R Square	Keterangan
XI MIA 3	0.149	0.094	Signifikan
XI MIA 6	0.445	0.396	Signifikan

Hasil uji parsial (uji t) diketahui bahwa terdapat pengaruh *game on-line* secara signifikan baik di kelas XI MIA 3 maupun kelas XI MIA 6 terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran kimia dengan nilai signifikansi lebih kecil dari 0.05. Sedangkan hasil uji t (uji parsial) *social media* menunjukkan bahwa tidak terdapat pengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran kimia baik di kelas XI MIA 3 maupun MIA 6 dengan nilai signifikansi lebih besar dari 0.05. Pengaruh *game on-line* terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran kimia ini bisa disimpulkan berpengaruh negatif karena berdasarkan hasil prestasi belajar yang diperoleh siswa pada mata pelajaran kimia selama satu semester menunjukkan bahwa perolehan nilai siswa rata-rata hanya berada pada interval nilai 75-83 dengan nilai rata-rata rapor kelas XI MIA 3 sebesar 80.53 dan nilai rata-rata rapor kelas XI MIA 6 sebesar 79.27 dengan predikat cukup.

Perolehan rata-rata nilai siswa yang hanya melampaui sedikit nilai KKM ini bisa saja terjadi akibat dampak negatif *game on-line*. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Zendrato, dkk (2022) mengenai dampak *game on-line* terhadap prestasi belajar siswa yang menyatakan bahwa dampak *game on-line* terhadap prestasi belajar siswa di SMP Swasta Karya Botombawa yaitu siswa yang kecanduan *game on-line* yang berlebihan dapat memberikan pengaruh buruk terhadap dirinya sendiri yang membuat dia lupa akan perihal lain seperti pekerjaannya, belajar, bahkan selalu mengabaikan tugas-tugas sekolah yang diberikan kepadanya yang dimana hal tersebut berimbas pada prestasi akademik yang didapatkan oleh siswa tersebut. Meskipun demikian, prestasi belajar siswa pada mata pelajaran kimia tidak begitu buruk karena keseluruhan telah memenuhi standar kriteria ketuntasan minimal (KKM) meskipun hanya melampaui sedikit nilai KKM tersebut.

Sedangkan hasil uji t (uji parsial) *social media* menunjukkan bahwa dampak negatif *social media* dalam penelitian ini tidak mempengaruhi prestasi belajar siswa pada mata pelajaran kimia dapat dibuktikan dari hasil pengisian kuisioner dengan persentase kategori tinggi pada kelas XI MIA 3 dan kelas XI MIA 6 berturut-turut sebesar 72.8% dan 72.1%. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat menciptakan sebuah budaya baru dimana para pengajar dan siswanya dapat melangsungkan proses belajar mengajar tidak hanya didalam konteks ruangan secara fisik, namun karena munculnya *social media* memungkinkan proses belajar mengajar dilakukan diruangan lain secara maya. Siswa juga mampu mengatur waktu untuk belajar dan online sehingga siswa tidak mengabaikan tugas sekolahnya akibat mengakses *social media*. Hasil penelitian ini didukung oleh gagasan John Nasavith dalam penelitian Suryaningsih, (2019) mengenai dampak *social media* terhadap prestasi belajar peserta didik yang menyatakan bahwa kemajuan bidang teknologi seperti internet yang memuat *social media* dapat mempengaruhi perubahan tingkah laku peserta didik, bagi peserta didik yang ingin memiliki prestasi belajar yang baik dan meningkat supaya mengatur bagaimana caranya agar *social media* itu tidak berdampak buruk baginya.

*Social media* mempermudah kegiatan belajar, karena dapat digunakan siswa sebagai sarana untuk berdiskusi dengan teman sekolahnya tentang pelajaran ataupun tugas-tugas sekolahnya. Siswa sekarang ini telah banyak memanfaatkan *social media* untuk kebutuhan belajarnya ketika siswa mengalami kendala atau kesulitan dalam belajar maka siswa dapat mengakses informasi melalui *social*

media untuk memperoleh materi pelajaran tambahan sehingga mempermudah proses pembelajaran. *Social media* dapat menambah wawasan sehingga mempermudah siswa untuk mengasah kemampuan mereka menganalisis sehingga dapat meningkatkan prestasi belajarnya. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Khairuni Nisa (2016) mengenai dampak positif dan negatif *social media* terhadap pendidikan akhlak anak yang menyebutkan bahwa dampak positif penggunaan sosial media di SMP Negeri 2 Banda Aceh yaitu siswa dan siswi bisa ikut berpartisipasi dalam mencari materi pembelajaran serta membuat siswa dan siswi dengan mudah menyelesaikan tugas-tugasnya menggunakan *social media*, sosial media juga bisa digunakan sebagai media pembelajaran, selain itu *social media* bermanfaat terhadap pendidikan akhlak anak diantaranya anak dapat beradaptasi, bersosialisasi dengan publik dan mengelolah jaringan pertemanan.

Hasil uji koefisien determinasi dalam penelitian diketahui bahwa pengaruh yang ditimbulkan oleh *game on-line* maupun *social media* terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran kimia baik di kelas XI MIA 3 maupun pada kelas XI MIA 6 tergolong kecil. Menurut pengamatan peneliti, *game on-line* maupun *social media* belum banyak berpengaruh terhadap prestasi belajar peserta didik terhadap mata pelajaran kimia. Prestasi belajar siswa pada mata pelajaran kimia bisa saja dipengaruhi oleh faktor lain berupa motivasi dan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran kimia ataupun faktor-faktor yang lain.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut. Berdasarkan hasil uji Parsial (uji t), terdapat pengaruh yang signifikan *game on-line* terhadap prestasi belajar kimia siswa kelas XI di SMA Negeri 6 Kendari dengan nilai signifikansi lebih kecil dari 0.05. Hasil uji Parsial (uji t), tidak terdapat pengaruh yang signifikan *social media* terhadap prestasi belajar kimia siswa kelas XI di SMA Negeri 6 Kendari dengan nilai signifikansi lebih besar dari 0.05.

#### REFERENSI

- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ariantoro, T. R. (2016). Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar. *JUTIM*. 1 (1): 45-50.
- Desyanti, A., Dahlan., dan Tewa, Y. (2022). Penerapan Modul Pembelajaran Discovery Learning dengan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kimia Siswa Kelas XI Pokok Bahasan Sistem Koloid. *Jurnal Pendidikan Kimia Fkip Unoversitas Halu Oleo*. 7(3). 186-196.
- Fajrin, S., Haetami, A., dan Marhadi, A. M. (2020). Identifikasi Kesulitan Belajar Kimia pada Materi Pokok Lartan Asam dan Basa di Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Wolowa Kabupaten Buton. *Jurnal Pendidikan Kimia Fkip Unoversitas Halu Oleo*. 5(1): 27-34
- Johan, R. S. (2019). Pengaruh Game Online Terhadap Minat untuk Belajar Peserta Didik Kelas X di MA Al Hidayah Depok. *Research and Development Journal Of Education*. 5 (2): 12-25.
- Khairuni, N. (2016) Dampak Posistif dan Negatif Sosial Media Terhadap Pendidikan Akhlak Anak (Studi Kasus di SMP Negeri 2 Kelas VIII Banda Aceh). *Jurnal Edukasi*. 2 (1): 91-106.
- Khan, G. F., Swar, B., dan Lee, S. K. (2014). Social Media Risks and Benefits: A Public Sector Perspective. *Social Science Computer Review*. 32 (5): 606-627.
- Khairuni, N. 2016. Dampak Positif dan Negatif Sosial Media Terhadap Pendidikan Akhlak Anak. *Jurnal Edukasi*. 2(1). 104-105.
- Lutfiwati, S. (2018). Mamahami Kecanduan Game Online Melalui Pendekatan Neurobiologi. *Journal of Psychology*. 1 (1): 1-16.
- Rahman, N. dan Sri A. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kimia SMA Kelas XI Materi Asam Basa untuk Pembentukan Karakter Peserta Didik. *Jurnal Kimia dan Pendidikan Kimia*. 1(1): 20-31.
- Sulaiman, S. (2015). Faktor-Faktor Determinan Dalam Pendidikan (Studi Tentang Makna dan Kebudayaan Dalam Pendidikan). *Jurnal Al-Ta'dib*. 8 (2): 1-17.
- Sutrisno (2016). Berbagi Pendekatan dalam Pendidikan Nilai dan Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*. 5: 29-37.
- Suryaningsih, A. 2019. Dampak Media Sosial terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Wahana Didaktika*. 17(3). 342-344.
- Suryaningsih, A. 2020. Dampak Media Sosial terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Sains dan Teknologi*. 7(1). 1-10.

Zendrato, Y., Hendrikus Otniel N. H. 2022. Dampak *Game on-line* terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal pendidikan*. 1(1). 144-145.