



KONTRIBUSI BERMAIN *GAME ONLINE* DAN *SELF CONTROL* PADA PRESTASI BELAJAR REMAJA KOMUNITAS ROYAL E-SPORT JAKARTA TIMUR

Steven Christopher Pardede¹, Darwin Hartono^{2(*)}

Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia¹²

stevenchristopherp@gmail.com¹, darwinhartono.state@gmail.com²

Abstract

Received: 02 September 2022
Revised: 03 September 2022
Accepted: 06 September 2022

Maksud dari penulisan artikel ini adalah untuk melihat kontribusi rutinitas bermain *game online* dan *self control* kepada prestasi belajar remaja di Komunitas Royal *E-Sport* Jakarta, Indonesia. Kategori penulisan ini menggunakan kategori dengan penelitian kategori asosiatif dan didrkat secara kuantitatif. Adapun jumlah orang dalam penelitian ini adalah seluruh anggota komunitas Royal *E-sport* berjumlah 37 orang. Dengan jumlah tersebut, maka semua diambil sebagai responden pada penulisan artikel ini dan dinamakan sensus sebagai teknik samplingnya. Instrumen yang digunakan adalah kuesioner dan dokumentasi. Makna penulisan ini yaitu secara serempak atau bersama-sama terdapat makna hubungan positif antara rutinitas bermain *game online* dan *self control* pada prestasi hasil belajar. Sedangkan secara sendiri atau individual, terdapat makna hubungan positif antara rutinitas bermain *game online* kepada prestasi hasil belajar dan juga terdapat makna hubungan positif antara *self control* kepada prestasi hasil belajar. Dengan menggunakan pemaknaan data dengan liliefors didapatkan hasil normal atau dapat dikatakan bahwa persebaran data dari seluruh jawaban anggota komunitas terdistribusi secara normal.

Keywords: *Game Online*; *Self Control*; Prestasi Belajar

(*) Corresponding Author: Hartono, darwinhartono.state@gmail.com

How to Cite: Pardede, S. C. & Hartono, D. (2022). Kontribusi Bermain Game Online Dan Self Control Pada Prestasi Belajar Remaja Komunitas Royal E-Sport Jakarta Timur. *Research and Development Journal of Education*, 8(2), 777-782.

INTRODUCTION

Kegiatan belajar mengajar pada sekolah, tentu prestasi belajar akan menjadi tujuan akhir dalam prosesnya. Hal ini tentu diperoleh dari interaksi dan kerjasama yang terlibat antara guru, peserta didik maupun unsur pendukung lain dalam sekolah pada timeline waktu yang telah ditetapkan (Khairah, Said, & Saifan, 2019). Pandemi covid-19 menjadikan proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan metode pembelajaran daring. Hal ini tentu membuat siswa yang tergabung dalam komunitas *esport* dapat meningkatkan keterampilan aktivitasnya pada *game online* seperti meningkatkan jadwal aktivitasnya agar dapat berprestasi atau menjuarai dalam kompetisi yang diselenggarakan oleh pihak *e-sport* itu sendiri.

Rutinitas bermain *game online* merupakan kegiatan yang dilaksanakan berdasarkan luangnya waktu yang dimanfaatkan saat bermain *games*. Rutinitas kegiatan bermain *game online* terdiri dari dua kategori yaitu banyaknya dan kegiatannya yang berujung pada waktu seseorang beraktivitas *game online* secara lebih baik dari sebelumnya. Banyaknya dapat dilihat dari durasi waktu yang dipakai dalam memainkan beberapa *games*. Sedangkan kegiatannya dapat dilihat dari frekuensi bermain satu jenis *games*. Semakin

panjang durasi waktu yang dihabiskan untuk bermain *games* tentu akan berdampak yaitu ketidakstabilan emosi. Semakin lama waktu yang dibutuhkan bermain *games* tentu diperlukan *self control* untuk dapat mengatur waktu antara kegiatan belajar dan kegiatan no belajar atau *games*.

Self control merupakan kehandalan seseorang untuk menetapkan tindakannya berdasarkan norma masyarakat seperti nilai, moral, ataupun aturan masyarakat yang lain agar menghasilakan tindakan positif (Afriwilda et al., 2020). Seseorang yang mempunyai *self control* dicirikan melalui tertibnya kedisiplinan diri, tidak melakukan tindakan impulsif, sehat dalam berkehidupan, beretika dalam bertindak, dan handal. *Self control* bertujuan agar terbatasnya perhatian seseorang pada orang lain, mengurangi hasrat untuk mengontrol orang lain dalam masyarakat, menghindarkan tindakan negatif, dan pada akhirnya dapat memenuhi kebutuhan hidup secara berimbang (Afriwilda et al., 2020). Dengan hal tersebut niscaya seseorang dapat terhindar dari bermainnya *game online* secara berlebihan.

Individu yang memiliki *self control* dicirikan pula dengan adanya *work ethic*. Tanda-tanda seseorang yang mempunyai *work ethic* yaitu mampu menuntaskan pekerjaan secara maksimal dan terhindar dari pengaruh diluar daripada pekerjaan tersebut, meskipun terdapat hal yang disukai yaitu kegiatan *game online*. Menurut Nahari (2021), seseorang yang bermain *game online* secara berlebihan akan susah untuk dapat menuntaskan pekerjaannya karena adanya beban pemikiran seperti Hasrat bermain *game* yang membuatnya kesulitan fokus menyelesaikan pekerjaan. Dengan demikian, seseorang yang memiliki *work ethic* akan dapat mengontrol untuk bermain *game* dan belajar. Hal ini disebabkan oleh adanya ketepatan dalam membagi waktu untuk bermain *game* dan menyelesaikan pekerjaannya.

METHODS

Kategori penelitian ini ialah penelitian berkategori asosiatif dan didekati secara kuantitatif. Penelitian kategori asosiatif pada akhirnya bertujuan menganalisa pola hubungan yang terjadi di dalam variabel penelitian yang berjumlah dua atau lebih (Sugiyono, 2011). Dengan hal tersebut, maka diyakini akan berfungsi untuk menjelaskan, meramalkan dan mengontrol permasalahan dalam penelitian atau gejala. Hubungan kausal ialah pola hubungan yang sifatnya sebab-akibat, salah satu variabel (*independen*) memengaruhi variabel yang lain (*dependen*). Pendekatan kuantitatif merupakan jenis pendekatan yang manfaatnya adalah sistematis, terencana, dan terstruktur sejak awal hingga pembuatan desain penelitiannya. Adapun kriteria sampel dalam penelitian ini yaitu menempuh pendidikan di sekolah dan sekolah tinggi formal, berusia 17 hingga 22 tahun, berjenis kelamin laki-laki atau perempuan, aktif dalam komunitas Royal *Esport* Jakarta, dan bersedia mengisi kuesioner secara sadar dan sukarela. Kategori data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu primer yang dikumpulkan menggunakan metode pengumpulan data kuesioner dan dibantu dengan instrument skala likert dan pada bagian sekunder diperoleh dari nilai raport sekolah. Adapun teknik analisa data yang dipakai ialah dengan analisis regresi linier berganda. Dengan teknik analisis tersebut maka persamaan fungsi liniernya sebagai berikut:

$$Y_{it} = \alpha + \beta_1 IBGO_{it} + \beta_2 SC_{it}$$

dimana:

Y_{it} = prestasi belajar remaja di komunitas Royal E-Sport Jakarta Timur

α = konstanta prestasi belajar remaja di komunitas Royal E-Sport Jakarta Timur

β_1 = koefisien regresi rutin aktivitas *game online* remaja di komunitas Royal E-Sport Jakarta Timur

IBGO_{it} = rutin aktivitas *game online* remaja di komunitas Royal E-Sport Jakarta Timur
 β_2 = koefisien regresi *self control* remaja di komunitas Royal E-Sport Jakarta Timur
 SC_{it} = *self control* remaja di komunitas Royal E-Sport Jakarta Timur

Selanjutnya dalam mengukur instrument penelitian maka melakukan pemaknaan validitas dengan pengujian korelasi *product moment* sedangkan untuk pemaknaan reliabilitas dengan pengujian koefisien *alpha cronbach's* dan untuk pemaknaan prasyarat data menggunakan uji normalitas dengan uji liliefors.

RESULTS & DISCUSSION

Result

Berikut adalah hasil validitas Rutinitas Bermain *Game Online* (X₁) dan Self Control (X₂) dengan menggunakan *product moment* :

Tabel 1.
 Hasil Validitas Variabel Rutinitas Bermain *Game Online*

Kuesioner	r hitung	r tabel	Keterangan
K1.1	0,390	0,339	Valid
K1.2	0,355	0,339	Valid
K1.3	0,357	0,339	Valid
K1.4	0,360	0,339	Valid
K1.5	0,530	0,339	Valid
K1.6	0,373	0,339	Valid
K1.7	0,450	0,339	Valid
K1.8	0,570	0,339	Valid
K1.9	0,067	0,339	Tidak
K1.10	0,587	0,339	Valid
K1.11	0,374	0,339	Valid
K1.12	0,396	0,339	Valid
K1.13	0,366	0,339	Valid
K1.14	0,365	0,339	Valid
K1.15	0,385	0,339	Valid

Sumber: Olah data peneliti (2022)

Tabel 2.
 Hasil Validitas Variabel *Self Control*

Kuesioner	r hitung	r tabel	Keterangan
K2.1	0,508	0,339	Valid
K2.2	0,401	0,339	Valid
K2.3	0,702	0,339	Valid
K2.4	0,421	0,339	Valid
K2.5	0,684	0,339	Valid
K2.6	0,417	0,339	Valid
K2.7	0,488	0,339	Valid
K2.8	0,352	0,339	Valid
K2.9	0,441	0,339	Valid
K2.10	0,568	0,339	Valid
K2.11	0,625	0,339	Valid
K2.12	0,396	0,339	Valid

K2.13	0,170	0,339	Tidak
K2.14	0,610	0,339	Valid
K2.5	0,559	0,339	Valid

Sumber: Olah data peneliti (2022)

Berdasarkan hasil pemaknaan validitas *product moment*, pada variabel rutinitas bermain *game online* (X_1) menghasilkan 14 kuesioner valid dan 1 kuesioner tidak valid. Begitu juga hasil pada variabel *self control* (X_2) diketahui menghasilkan 14 kuesioner valid dan 1 kuesioner tidak valid. Berikut adalah hasil pemaknaan reliabilitas rutinitas *game online* (X_1) dan *self control* (X_2) dengan menggunakan uji *alpha cronbach's*:

Tabel 3.
 Hasil Reliabilitas

No	Variable	Nilai hitung	Alpha Cronbach's	N of items	Keputusan
1	Intensitas Bermain Game Online	0,621	0.60	15	Reliable
2	Self Control	0,773	0,60	15	Reliable

Sumber: Olah data peneliti (2022)

Berdasarkan hasil pemaknaan reliabilitas *alpha cronbach's*, maka menghasilkan yaitu keseluruhan pertanyaan pada kuesioner dalam penelitian ini telah memenuhi pemaknaan reliabilitas, sehingga cukup dapat dipercaya dalam mengungkapkan data. Berikut adalah hasil pemaknaan normalitas menggunakan uji liliefors:

Tabel 4.
 Hasil Normalitas

No	Variabel	LoHitung	LoTabel	Keputusan
1	Intensitas Bermain Game Online	0,130	0,137	Normal
2	Self Control	0,091	0,137	Normal

Sumber: Olah data peneliti (2022)

Berdasarkan hasil pemaknaan normalitas liliefors, LO_{hitung} variabel intensitas bermain *game online* (X_1) dan *self control* (X_2) lebih kecil dibandingkan dengan LO_{tabel} , sehingga pemaknaan data secara normalitas telah normal. Adapun hasil regresi berganda rutinitas bermain *game online* diantaranya yaitu :

Tabel 5.
 Hasil Regresi Prestasi Belajar Komunitas Royal E-Sport

Variabel	Koefisien Regresi	T-statistik	T-tabel
Intensitas Bermain Game Online (X_1)	0,7906	2,298	2,032
Self Control (X_2)	0,8965	2,444	2,032
Konstant	0,7234		
Koefisien Determinasi	0,240		
F-statistik	5,274		
F-tabel	3,28		

Sumber: Olah data peneliti, (2022)

Merujuk pada tabel 5, adapun persamaan regresi yang dapat terbentuk adalah sebagai berikut:

$$Y = 0,7234 + 0,7906 IBGO_{it} + 0,8965 SC_{it} + \varepsilon$$

Discussion

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari uji simultan atau serempak menunjukkan bahwa terdapat pola pengaruh positif rutinitas *game online* (X_1) dan *self control* (X_2) terhadap prestasi belajar (Y) pada remaja di Komunitas Royal *E-Sport* Jakarta. Hal ini juga diakui dengan penelitian yang dilakukan Waldi & Irwan (2018) yang menunjukkan bahwa kegiatan ekstrakurikuler *e-sport* di SMA 1 PSKD Jakarta memiliki esensi makna pembinaan karakter peserta didik seperti bekerja keras, disiplin, menghargai prestasi, cinta damai, dan bertanggung jawab. Binaan dan pengawasan *e-sport* mampu berdampak positif bagi perkembangan akademik dan mental anak didik. Dengan makna lain, rutinitas bermain *game online* yang terjadwal dan melibatkan tenaga ahli dalam bidang *e-sport* serta menyediakan fasilitas yang baik, *e-sport* dapat menjadi kegiatan yang mengandung unsur pendidikan yakni perhitungan matematika, pemikiran ekonomis, dan dapat mengembangkan *softskill* individu seperti *self control*, penyelesaian masalah, pengembangan strategi keterampilan teknis komputer dan pengembangan dalam bekerja dengan tim.

Berdasarkan hasil secara individu menunjukkan bahwa terdapat pola pengaruh positif rutinitas *game online* (X_1) terhadap prestasi hasil belajar (Y). Hal ini didukung dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Azwar (2020) yang menunjukkan bahwa frekuensi atau rutinitas bermain *game online* berdampak positif terhadap prestasi hasil belajar. Dengan menerapkan strategi, latihan bermain *game online* dengan aturan, sistem dan pola yang baik, *e-sport* dapat membantu peserta didik dalam memahami pelajaran seperti mudah menyerap bahasa asing, cepat tanggap, *multitasking*. Dengan makna lain, kegiatan *e-sport* dapat membentuk kognitif, skill, karakter siswa asalkan kegiatan tersebut terprogram, terbinas dan dalam pelaksanaannya terdapat pengawasan.

Berdasarkan hasil secara individu menunjukkan bahwa terdapat pola pengaruh positif antara *self control* (X_2) terhadap prestasi hasil belajar (Y). Hal ini didukung dengan penelitian yang dilaksanakan oleh (Budhi & Indrawati, 2017) yang menunjukkan bahwa *self control* berpengaruh positif terhadap prestasi belajar. Pada *E-sport* tidak hanya akan menciptakan pemain *game* yang profesional, tetapi juga dapat membentuk karakter nyaman pada kemampuan diri, komunikasi baik, dan berani gagal. Selain itu *e-sport* juga menstimulus potensi perkembangan anak didik tentang bagaimana merespons dalam sebuah kegiatan pembelajaran dan melihat peluang yang ada serta dapat membantu dalam mengelola emosinya.

CONCLUSION

Seringnya bermain *game online* dan memiliki *self control* secara serempak atau bersama-sama bermakna hubungan positif terhadap prestasi belajar remaja komunitas Royal *E-Sport* Jakarta. Hal ini dikarenakan remaja yang tergabung di Komunitas Royal *E-Sport* Jakarta memiliki jadwal bermain *game online* dan selain ingin berprestasi di kejuaraan *e-sport*, mereka merasa masih memiliki tanggung jawab terhadap pembelajaran di sekolah.

Seringnya bermain *game online* bermakna hubungan positif terhadap prestasi belajar remaja komunitas Royal *E-Sport* Jakarta. Hal ini dikarenakan remaja di komunitas Royal *E-Sport* memiliki mentor yang memberi jadwal dan membimbing sehingga intensitas yang tinggi dalam bermain *game online* tidak mengganggu waktu belajarnya di

sekolah. *Self control* bermakna hubungan positif terhadap prestasi belajar remaja komunitas Royal E-Sport Jakarta. Hal ini dikarenakan *self control* menjadi faktor dalam membagi prioritas antara berprestasi dalam turnamen *game online* atau berprestasi dalam sekolah pada remaja di Komunitas Royal *E-Sport*. Jika *self control* baik maka prestasi belajar juga akan baik.

REFERENCES

- Afriwilda, M. T., & Wibowo, M. E. (2020). Craving For Game Online Game Addiction And Its Association With Self-Control On High School Students. *European Journal Of Psychological Research*. Vol, 7(2).
- Azwar, K., & Mailindawati, M. (2020). Dampak Esport Games Terhadap Tingkat Emosional Dan Prestasi Belajar Remaja Di Kota Lhokseumawe Provinsi Aceh Tahun 2020. *Visipena*, 11(2), 255-265
- Budhi, F. H., & Indrawati, E. S. (2017). Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Intensitas Bermain Game Online Pada Mahasiswa Pemain Game Online Di Game Center X Semarang. *Jurnal Empati*, 5(3), 478-481.
- Khairah, N., Said, & Saifan, Rezki. (2019). Kontrol Diri Mahasiswa Yang Kecanduan Game Online di Asrama Kaway XVI. *Jurnal Suloh*. Volume 4 Nomor 2, 38-43.
- Nahari, K. (2021). Pengaruh Manajemen Waktu Dan Perilaku Belajar Terhadap Game Online Pada Siswa Smp Negeri 6 Kota Tidore Kepulauan. *Jurnal Akrab Juara*, 6(5), 196-209.
- Sugiyono, P. D. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan RD*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Waldi, A., & Irwan, I. (2018). Students Character Training Through Game Online Extracurricular E-Sports In SMA 1 PSKD High School Jakarta. *Journal Of Moral And Civic Education*, 2(2), 92-101.