

## PENGARUH GAME ONLINE DAN MEDIA SOSIAL TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA DI SMKN 2 TULUNGAGUNG.

Fahri Zulviyan<sup>1</sup>, Rico Andhika Putra<sup>2</sup>, Yelma Dianastiti<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Vokasional Teknologi Otomotif, Sains dan Huamniora,  
Universitas Bhinneka PGRI.

[fahrivian12@gmail.com](mailto:fahrivian12@gmail.com), [ricoandhikaputra@ubhi.ac.id](mailto:ricoandhikaputra@ubhi.ac.id), [dianastitiyelma@ubhi.ac.id](mailto:dianastitiyelma@ubhi.ac.id)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh signifikan dari penggunaan game online dan media sosial terhadap prestasi belajar siswa SMKN 2 Tulungagung, baik secara parsial maupun simultan. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian asosiatif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket dan dokumentasi nilai akademik. Sampel terdiri dari 100 siswa kelas X dan XI jurusan Teknik Ototronik yang dipilih secara acak sederhana. Analisis data menggunakan uji regresi sederhana dan berganda dengan bantuan SPSS IBM Statistic 22. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) penggunaan game online berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar dengan nilai  $r = 0,239$  dan  $R^2 = 0,057$ , serta  $t = 2,440$  dan  $sig. = 0,016 < 0,05$ ; (2) penggunaan media sosial juga berpengaruh positif dan signifikan, dengan  $r = 0,518$  dan  $R^2 = 0,269$ , serta  $t = 6,001$  dan  $sig. = 0,000 < 0,05$ ; dan (3) secara simultan, game online dan media sosial memberikan pengaruh signifikan terhadap prestasi belajar dengan  $R = 0,519$ ,  $R^2 = 0,269$ ,  $F = 17,834$ , dan  $sig. = 0,000 < 0,05$ . Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital seperti game online dan media sosial memiliki pengaruh yang berarti terhadap prestasi belajar, baik secara individu maupun gabungan. Oleh karena itu, dibutuhkan bimbingan dan kontrol dari pihak sekolah dan orang tua untuk memastikan pemanfaatan yang positif dalam mendukung keberhasilan akademik siswa. Isi abstrak harus merangkum ringkasan ruang lingkup, tujuan, metode, data, hasil dan kesimpulan utama dari tulisan.

**Kata kunci:** *Game Online*, Media Sosial, Prestasi, SMK, TOT.

### Abstract

*This study aims to determine the significant effect of online gaming and social media use on the academic achievement of students at SMKN 2 Tulungagung, both partially and simultaneously. The research method used is a quantitative approach with an associative research type. Data collection techniques were conducted through questionnaires and academic record documentation. The sample consisted of 100 randomly selected students from grades X and XI in the Automotive Engineering department. Data analysis was performed using simple and multiple regression tests with the assistance of IBM SPSS Statistics 22. The research results indicate that: (1) the use of online games has a positive and significant effect on academic achievement with a value of  $r = 0.239$  and  $R^2 = 0.057$ , as well as  $t = 2.440$  and  $sig. = 0.016 < 0.05$ ; (2) the use of social media also has a positive and significant effect, with  $r = 0.518$  and  $R^2 = 0.269$ , as well as  $t = 6.001$  and  $sig. = 0.000 < 0.05$ ; and (3) simultaneously, online games and social media have a significant effect on academic achievement with  $R = 0.519$ ,  $R^2 = 0.269$ ,  $F = 17.834$ , and  $sig. = 0.000 < 0.05$ . The conclusion of this study indicates that the use of digital technology such as online games and social media has a significant influence on academic achievement, both individually and collectively. Therefore, guidance and control from schools and parents are needed to ensure positive utilization in supporting students' academic success. The abstract should summarize the scope, objectives, methods, data, results, and main conclusions of the paper.*

**Keywords:** *Online Games, Social Media, Achievements, Vocational High School, TOT.*

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa dampak signifikan dalam kehidupan manusia, termasuk dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan perangkat digital seperti ponsel pintar dan komputer telah menjadi hal yang lumrah di kalangan pelajar. Dua bentuk teknologi yang paling dominan digunakan siswa saat ini adalah *game online* dan media sosial [1], [2]. *Game online* tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga dapat memengaruhi konsentrasi dan prestasi belajar jika penggunaannya tidak terkontrol [3], [4]. Sifat adiktif dari *game* ini sering kali menyebabkan siswa kehilangan fokus, mengurangi waktu belajar, dan berdampak negatif pada hasil akademik [5].

Di sisi lain, media sosial memungkinkan siswa untuk mengakses informasi dengan cepat, berkomunikasi tanpa batas, dan mengekspresikan diri [6], [2]. Namun, penggunaan yang tidak sesuai tujuan pendidikan dapat menimbulkan berbagai masalah, seperti menurunnya konsentrasi belajar, meningkatnya kecanduan digital, serta terbukanya akses terhadap konten negatif [7], [8]. Siswa yang terlalu sering menggunakan media sosial cenderung mengalami gangguan dalam pengelolaan waktu dan penurunan motivasi belajar [9].

Sejumlah penelitian telah dilakukan untuk mengkaji hubungan antara teknologi digital dan prestasi belajar. *Game online* diketahui berdampak negatif terhadap prestasi belajar siswa SMA [10]. *Game online* juga dilaporkan menurunkan motivasi belajar remaja secara signifikan [11]. Di sisi lain, media sosial hanya berpengaruh sangat lemah (7%) terhadap prestasi belajar siswa SMA [12]. Media sosial dapat berdampak positif atau negatif tergantung pada cara penggunaannya [6]. Meski demikian, sebagian besar studi tersebut dilakukan pada siswa SMA atau mahasiswa dan jarang memadukan kedua variabel, yakni *game online* dan media sosial, dalam satu model pada konteks pendidikan vokasional seperti SMK.

Dalam konteks pendidikan vokasional seperti di SMKN 2 Tulungagung, disiplin dan penguasaan materi praktik sangat penting untuk mempersiapkan siswa menghadapi dunia kerja. Berdasarkan pengalaman observasi dalam kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP), ditemukan bahwa sebagian siswa menggunakan ponsel untuk bermain *game* atau mengakses media sosial selama proses pembelajaran berlangsung, yang mengakibatkan terganggunya fokus belajar dan pencapaian akademik yang menurun [6].

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi pengaruh signifikan penggunaan *game online* dan media sosial terhadap prestasi belajar siswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran empiris mengenai sejauh mana kedua variabel tersebut berkontribusi terhadap capaian akademik, serta memberikan masukan bagi pihak sekolah dalam merancang strategi pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan teknologi.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain asosiatif untuk menguji pengaruh penggunaan *game online* dan media sosial terhadap prestasi belajar siswa SMKN 2 Tulungagung. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas X dan XI jurusan Teknik Ototronik yang berjumlah 145 siswa. Sampel diambil dengan teknik acak sederhana (*simple random sampling*) sebanyak 100 siswa, dengan komposisi 25 siswa dari masing-masing kelas X TOT 1, X TOT 2, XI TOT 1, dan XI TOT 2. Jumlah sampel ini dianggap memadai untuk mendukung estimasi dalam analisis regresi berganda.

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket tertutup berbasis skala Likert (skor 1–4) yang terdiri dari 25 item untuk mengukur intensitas penggunaan *game online* dan 25 item untuk mengukur penggunaan media sosial. Indikator yang diukur meliputi frekuensi, jenis, motivasi penggunaan, serta pengaruh terhadap fokus belajar. Data prestasi belajar diperoleh melalui dokumentasi nilai rapor siswa. Angket penelitian telah diuji validitas dan reliabilitasnya pada 40 siswa

kelas XI Teknik Kendaraan Ringan di sekolah yang sama, dengan hasil semua item valid ( $r$  hitung  $\geq r$  tabel) dan reliabel (nilai Cronbach's Alpha lebih dari 0,9).

Data dianalisis dengan bantuan perangkat lunak IBM SPSS 22. Uji asumsi klasik dilakukan sebelum analisis regresi, yang mencakup uji normalitas, linearitas, multikolinieritas, dan heteroskedastisitas. Selanjutnya, dilakukan analisis regresi linier sederhana untuk mengetahui pengaruh masing-masing variabel bebas terhadap prestasi belajar, serta analisis regresi linier berganda untuk menguji pengaruh simultan kedua variabel bebas. Model analisis dan tahapan uji mengikuti standar metode regresi kuantitatif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini melibatkan 100 siswa dari kelas X dan XI Teknik Ototronik SMKN 2 Tulungagung. Hasil analisis regresi linier sederhana menunjukkan bahwa penggunaan *game online* berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar dengan nilai koefisien korelasi ( $r$ ) sebesar 0,239, koefisien determinasi ( $R^2$ ) sebesar 0,057, nilai  $t$  sebesar 2,440, dan signifikansi 0,016. Artinya, sekitar 5,7% variasi prestasi belajar dapat dijelaskan oleh penggunaan *game online*. Sementara itu, penggunaan media sosial memberikan pengaruh yang lebih kuat terhadap prestasi belajar siswa. Hasil analisis menunjukkan nilai  $r$  sebesar 0,518,  $R^2$  sebesar 0,269, nilai  $t$  sebesar 6,001, dan signifikansi 0,000, sehingga sekitar 26,9% variasi prestasi belajar siswa dapat dijelaskan oleh penggunaan media sosial. Ketika kedua variabel diuji secara simultan melalui regresi berganda, diperoleh nilai koefisien korelasi ( $R$ ) sebesar 0,519, koefisien determinasi ( $R^2$ ) sebesar 0,269, nilai  $F$  sebesar 17,834, dan signifikansi 0,000. Ini menunjukkan bahwa secara bersama-sama, penggunaan *game online* dan media sosial berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar siswa dengan kontribusi sebesar 26,9%.

Temuan ini secara keseluruhan menjawab seluruh pertanyaan penelitian. Pertama, penggunaan *game online* terbukti berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar, meskipun pengaruhnya relatif kecil. Kedua, penggunaan media sosial memberikan pengaruh yang lebih kuat dan signifikan dibandingkan *game online*. Ketiga, secara simultan kedua variabel tersebut juga memberikan pengaruh signifikan terhadap prestasi belajar. Hasil ini mendukung temuan sebelumnya yang menyatakan bahwa media sosial dapat memberikan dampak positif maupun negatif terhadap prestasi belajar tergantung bagaimana media tersebut digunakan [6]. Temuan ini juga sejalan dengan penelitian yang menjelaskan bahwa pengaruh *game online* terhadap prestasi akademik dapat bersifat positif atau negatif bergantung pada intensitas dan cara penggunaannya [3]. Dalam penelitian ini, besarnya kontribusi media sosial yang lebih dominan dapat mengindikasikan bahwa siswa cenderung memanfaatkan media sosial tidak hanya untuk hiburan tetapi juga untuk mendukung kegiatan belajar, seperti mencari informasi dan berkomunikasi dengan teman atau guru.

Analisis regresi berganda menunjukkan bahwa meskipun kedua variabel memberikan pengaruh yang signifikan, masih ada sekitar 73,1% variasi prestasi belajar yang dipengaruhi oleh faktor lain di luar kedua variabel tersebut, seperti motivasi belajar, dukungan keluarga, metode pengajaran, dan lingkungan belajar. Hasil ini mempertegas bahwa teknologi digital hanyalah salah satu faktor dari sekian banyak yang memengaruhi prestasi belajar siswa. Tidak ditemukan hasil yang meragukan dalam penelitian ini karena seluruh uji statistik yang dilakukan memenuhi kriteria signifikansi dan lolos uji asumsi klasik. Oleh karena itu, hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar untuk merumuskan strategi pembelajaran yang memanfaatkan teknologi secara bijak dalam mendukung prestasi akademik siswa.

## PENUTUP

### Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *game online* dan media sosial secara individual maupun simultan berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar siswa SMKN 2 Tulungagung. Penggunaan media sosial memberikan pengaruh yang lebih kuat dibandingkan dengan

*game online*, meskipun keduanya terbukti berkontribusi terhadap variasi prestasi belajar siswa. Secara simultan, kedua variabel tersebut mampu menjelaskan sebagian variasi prestasi belajar, sementara sebagian besar variasi lainnya dipengaruhi oleh faktor lain di luar kedua variabel yang diteliti. Hasil ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan teknologi digital, khususnya media sosial, memiliki potensi untuk mendukung prestasi belajar apabila diarahkan dan digunakan secara positif. Temuan ini dapat menjadi dasar bagi sekolah untuk merancang strategi pembelajaran yang memanfaatkan teknologi secara bijak guna meningkatkan kualitas pendidikan. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menggali faktor-faktor lain yang memengaruhi prestasi belajar, seperti motivasi belajar, dukungan orang tua, atau gaya belajar, serta mempertimbangkan pendekatan kualitatif agar diperoleh pemahaman yang lebih mendalam terkait perilaku siswa dalam menggunakan teknologi digital.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan kepada pihak sekolah, khususnya guru dan manajemen SMKN 2 Tulungagung, agar lebih aktif mengarahkan penggunaan media sosial dan teknologi digital siswa ke aktivitas yang mendukung proses pembelajaran, misalnya melalui pemanfaatan *platform* edukasi atau grup diskusi *online* yang terstruktur. Kepada orang tua, disarankan untuk meningkatkan pengawasan dan pendampingan dalam penggunaan ponsel dan internet di rumah agar waktu belajar siswa tetap optimal dan terhindar dari penggunaan berlebihan untuk hiburan semata. Kepada peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengkaji faktor-faktor lain yang dapat memengaruhi prestasi belajar, seperti motivasi internal, peran teman sebaya, atau metode pembelajaran, serta mempertimbangkan desain penelitian campuran agar diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif terkait pengaruh teknologi digital terhadap hasil belajar.

### DAFTAR RUJUKAN

- [1] S. W. Adiningtiyas, "PERAN GURU DALAM MENGATASI KECANDUAN GAME ONLINE," *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, vol. 4, pp. 28-40, 2017.
- [2] S. Marisa, "PENGARUH MOTIVASI DALAM PEMBELAJARAN SISWA UPAYA MENGATASI PERMASALAHAN BELAJAR," *Tausiah: Jurnal Hukum, Pendidikan, dan Kemasyarakatan*, vol. 9, pp. 20-27, 2019.
- [3] T. R. Ariantoro, "DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI BELAJAR PELAJAR," *JUTIM*, vol. 1, pp. 45-50, 2019.
- [4] A. Budhiman dan H. Purnomo, "PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP AKTIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK DI SD," *Khazanah Pendidikan*, vol. 16, pp. 99-103, 2022.
- [5] A. Achadah dan E. L. Sari, "GAME ONLINE TERHADAP PERUBAHAN AKHLAK," *Aulada : Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak*, vol. 3, pp. 222-232, 2022.
- [6] A. Suryaningsih, "DAMPAK MEDIA SOSIAL TERHADAP PRESTASI BELAJAR PESERTA DIDIK," *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, vol. 7, pp. 1-10, 2020.
- [7] R. J. Diebert, "The Road to Digital Unfreedom: Three Painful," *Jurnal of Democracy*, vol. 30, pp. 25-39, 2019.
- [8] Q. Aini, H. dan S. , "Hubungan Media Sosial TikTok Terhadap Konsentrasi Belajar," *At-Taujih: Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*, vol. 2, pp. 1-12, 2023.
- [9] E. Namaziandost dan M. Nasri, "The Impact of Social Media on EFL Learners' Speaking Skill:," *Journal of Applied Linguistics and Language Research*, vol. 6, pp. 199-215, 2019.
- [10] Y. Zendrato dan H. O. N. Harefa, "Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa," *Educativo: Jurnal Pendidikan*, vol. 1, p. 139-148, 2022.

- [11] M. Transmawati dan W. Sartika, "PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR REMAJA," *Jurnal Universitas PGRI Palembang*, pp. 650-657, 2019.
- [12] N. P. Putri, F. Yasmi dan R. Kardo, "Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Prestasi Belajar Peserta," *Journal on Education*, vol. 5, pp. 13710-13717, 2023.