

**STUDI KORELASI ANTARA KECANDUAN BERMAIN GAME
MOBILE LEGEND DAN MANAJEMEN WAKTU DENGAN
PRESTASI AKADEMIK SISWA KELAS XI SMA NEGERI 1
KUDUS TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

Wildan Muhammad Haidar

Jurusan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Semarang.

e-mail: wildanhaidar35@gmail.com

Abstrak. Penelitian ini didasari oleh kecanduan bermain game mobile legend yang dialami oleh siswa SMA Kecanduan game mobile legend merupakan hal yang bersifat negative, karena jika seseorang sudah mengalami kecanduan game ia akan sulit melepaskan diri untuk berhenti bermain game. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara kecanduan bermain game khususnya game mobile legend dan manajemen waktu dengan prestasi akademik siswa baik secara parsial maupun secara simultan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *ex post facto*. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 152 dari 273 siswa yang mengalami kecanduan bermain game mobile legend. Sampel ditemukan dengan menggunakan *purposive sampling* dan *random sampling*. Alat pengumpul data yang digunakan adalah skala psikologis (*Gaming Addiction Scale* dan *Time Management Behavior Scale*) dan dokumentasi (nilai rapor siswa). adapun teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif dan analisis korelasi berganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan negatif yang signifikan antara kecanduan bermain game mobile legend dengan prestasi akademik siswa. kemudian terdapat hubungan positif yang signifikan antara manajemen waktu dengan prestasi akademik siswa. begitu pula antara kecanduan bermain game mobile legend dan manajemen waktu secara simultan memiliki hubungan yang kuat dan signifikan dengan prestasi akademik siswa dan memiliki sumbangan 71,5%. Saran yang diberikan hendaknya guru BK atau konselor sekolah dapat memberikan layanan bimbingan kelompok atau apabila dimungkinkan dapat diselenggarakan konseling teman sebaya agar siswa mengurangi perilaku kecanduan bermain game mobile legend, dapat belajar mengola waktunya sehingga prestasi akademik siswa menjadi meningkat.

Kata kunci: kecanduan bermain *game mobile legend*, manajemen waktu, prestasi akademik siswa.

A. PENDAHULUAN

UU No.20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Maka dari itu, pendidikan menjadi penting karena menurut Langgulung (2003), pendidikan terkait dengan penyaluran kebudayaan yang mengandung nilai-nilai budaya kepada generasi muda secara berkelanjutan supaya tercipta kelangsungan hidup suatu masyarakat. Jadi, kondisi suatu masyarakat akan sangat terkait dengan kualitas pendidikan yang diberikan.

Gambaran mengenai mutu pendidikan Indonesia yang rendah terkait beberapa indikator yang telah ditetapkan (Irawan, 2011). Indikator umum yang digunakan

untuk mengukur kualitas pendidikan antara lain adalah nilai rapor, nilai ujian nasional, tingkat kelulusan, tingkat drop out, lama kelulusan, dan tingkat pengangguran. Nilai rapor dipandang sebagai indikator yang paling baik dalam melihat kualitas pendidikan formal karena mencerminkan prestasi akademik seorang individu selama menempuh pendidikan di sekolah, beda dengan nilai ujian nasional yang hanya melihat hasil dari tes singkat yang berlangsung kurang dari seminggu. Nilai rapor juga komprehensif karena mencakup semua mata pelajaran yang diajarkan di sekolah yang bersangkutan, beda dengan ujian nasional yang hanya mencakup beberapa mata pelajaran saja (Melissa, 2010). Maka dari itu, tidak heran jika nilai rapor yang baik menjadi kualitas yang dikejar baik oleh guru maupun siswa, karena nilai rapor merupakan indikator yang bagus untuk melihat prestasi belajar individu. Siswa yang

prestasi akademiknya baik akan tercermin dari nilai rapor yang tinggi, sementara siswa yang prestasi akademiknya masih kurang maksimal akan tercermin dari nilai rapor yang rendah. Padahal semua siswa tersebut diasumsikan menerima pendidikan yang sama, sehingga terdapat faktor yang membuat terjadinya perbedaan tinggi rendah nilai rapor pada siswa.

Prestasi merupakan suatu masalah yang selalu menjadi topik utama dalam bidang pendidikan. Asumsi tersebut berkembang dengan pertimbangan bahwa prestasi akademik merupakan indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai oleh peserta didik. Terkait dengan prestasi akademik, Menurut Slameto (2003) Terdapat faktor internal dan eksternal yang berhubungan dengan prestasi akademik, salah satunya adalah kecanduan *game online*. Nicholas Yee (2002) menyatakan bahwa sebanyak 64,45% remaja laki-laki dan 47,85% remaja perempuan

usia 12-22 tahun mengalami kecanduan *game online*. Penelitian lain menyebutkan bahwa sekitar 47,17% mahasiswa kedokteran pada satu angkatan mengalami kecanduan *game online*, itu artinya hampir separuh dari mahasiswa kedokteran diangkatan tersebut kecanduan terhadap *game online* (Pratama, 2017). Data tersebut menunjukkan seberapa besar bahwa *game online* semakin diminati. Seseorang yang sudah kecanduan *game online* akan merasa dirinya tidak ingin melakukan hal lain selain bermain *game* tersebut, sehingga porsi waktu dalam hidupnya sebagian besar hanya untuk bermain *game online* (Grant & Kim, 2003). Banyak siswa lebih banyak bermain *game* daripada belajar tentang mata pelajaran di sekolah. Apalagi sekarang banyak *smartphone* yang sudah menjamur dimana-mana, hal ini mendukung dalam memainkan *game*. Tak terkecuali *Game* yang sekarang menjadi tenar dikalangan pelajar

yaitu *game Mobile Legends*. Menurut Harsan Alif (2011) *Game online* kini juga memiliki banyak genre mulai dari RPG (*Role Playing Game*), puzzle, hingga MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) salah satu typenya adalah *mobile legends*. *Game online Mobile Legends* muncul sejak tahun 2016 dan mulai dikenal ditahun 2017 bahkan ditahun 2018 *Mobile Legends* sangat terkenal dengan kepopulerannya. Game ini termasuk tipe game MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) yang telah diunduh lebih dari 100 juta kali oleh pengguna piranti atau perangkat mobile, baik yang dijalankan dengan android maupun IOS (*Iphone Operating System*). Game ini memerlukan kerja sama dan strategi tim untuk melawan tim musuh. Pemain 5 vs 5 ini dengan berbagai tipe macam pilihan karakter Hero dan tipe skill yang berbeda-beda Selain itu, terdapat berbagai mode yang dapat dimainkan sesuai dengan level up yang digunakan pemain seperti Match up mode classic mode

Ranked mode, Brawl mode, Human vs Ai mode dan Custom.

Pada zaman sekarang, *game* menjadi daya tarik sendiri, bahkan banyak menjadi kecanduan *game*. Istilah kecanduan (*Addiction*) awalnya digunakan terutama mengacu kepada penggunaan alkohol dan obat-obatan. Kecanduan adalah ketergantungan yang menetap pada suatu perilaku atau zat. Kecanduan *game online* ditandai oleh sejauh mana seseorang bermain game secara berlebihan sehingga dapat mengganggu kehidupan sehari-harinya (Weinstein, 2010:268-276). Aspek kecanduan *game online* termasuk kedalam jenis kecanduan psikologis yaitu dorongan untuk melakukan secara terus-menerus, menarik diri, toleransi dan masalah hubungan interpersonal juga kesehatan (Sanditaria dalam Ganjar, 2019). Berdasarkan hasil pendahuluan yang telah dilakukan melalui wawancara dengan guru Bimbingan dan Konseling dan melakukan penyebaran angket pada siswa kelas XI pada tanggal

31 Agustus 2020 menyatakan hasil yang rata-rata dalam kecanduan bermain game. Hal ini dilihat dari berbagai aspek yang telah dilakukan. Sebagian besar murid mengenal bermain game sejak duduk dibangku SMP, biasanya dari rasa penasaran anak akan dunia online yang membuat anak mencoba berbagai permainan di aplikasi online. Ini bisa menjadi awal anak untuk menjadi kecanduan bermain game. Lingkungan dirumah pun harus lebih diperhatikan kembali karena menurut hasil penelitian peran orang tua ketika anaknya sedang asyik bermain game hanya diperingatkan jadi anak merasa apa yang dilakukan akan selalu diberi peringatan bukan tindakan yang khusus, semisal dibatasi untuk pemakaian handphone, diutamakan menyelesaikan tugas terlebih dahulu atau diajak sharing dengan orang tua agar meminimalisir penggunaan handphone. Kebanyakan murid melakukan waktu bermain game sangat cukup lama sekitar kurang

lebih 3 jam, namun ada juga murid yang harus diperhatikan khusus karena melakukan aktivitas bermain game online lebih dari 5 jam. Murid yang kecanduan game yang waktu bermainnya lama tidak begitu memerhatikan belajar, terbukti dari hasil penelitian banyak yang tidak belajar ketika sudah memulai bermain game. Mengerjakan tugas pun jadi tertunda ketika lebih memilih bermain game. Situasi belajar mengajar daring pun memacu anak untuk semakin berhubungan dengan handphone yang mengakibatkan murid semakin malas melakukan aktivitas lainnya. Permainan game online yang banyak peminatnya di kalangan siswa kelas XI SMA N 1 Kudus yaitu game *Mobile Legend*, karena banyak dari mereka berpendapat bahwa game online tersebut bermain secara berkelompok jadi memberi kesan ramai dan tidak membosankan, selain itu game tersebut sedang booming jadi anak lebih tertarik mengikuti trending masa kini. Mayoritas peminat

mobile legend adalah murid laki-laki dan mereka bisa dimana saja bermain game tersebut seperti di rumah, tempat nongkrong hingga disekolah. hal ini juga terkait dengan pertemanan. Ketika satu kelompok ada yang memulai untuk mengajak bermain game online bersama maka satu demi satu akan ikut terbawa arus bermain game. Ini yang menjadi kekhawatiran bagi para orang tua dan guru, dimana anak sekarang lebih mudah dalam terbawa arus kecanduan game online terkhususnya Mobile Legend. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru BK pada tanggal 10 September 2020 menerangkan bahwa untuk anak yang kecanduan game online pada saat ini di kalangan siswa memang cukup banyak. Apalagi sekarang ini ditambah dengan fenomenal permainan game mobile legend yang lagi marak di mainkan di berbagai kalangan. Keseringan bermain game online dapat menimbulkan dampak pada prestasi akademik siswa dan

pembagian waktu siswa dalam belajar dan main game online. Terkhususnya jika anak usia remaja, emosi yang dikendalikan masih belum stabil. Hal ini menyebabkan anak-anak bisa bersifat agresif atau marah-marah dan melontarkan kata-kata kasar yang di sebabkan oleh permainan game mobile legend tersebut.

Selain itu, Griffiths (1995) juga mengungkapkan bahwa orang yang kecanduan *game online* akan memberikan efek yang tidak baik untuk pemainnya. Salah satu efeknya adalah dirinya menjadi lupa pada kehidupan nyata dan sebagian besar waktunya digunakan di dunia maya. Perilaku kecanduan *game online* ini juga menyebabkan penurunan prestasi akademik pemainnya yang diakibatkan oleh lamanya bermain *game online* tersebut sehingga menyita waktu belajarnya atau dalam kata lain manajemen waktunya menjadi kurang baik (Liu & Kuo, 2007). Menurut Wang Dan Zhu dalam penelitian Ahmad

Mufid (2020), ternyata terdapat hubungan antara manajemen waktu dan kecanduan *game online*. Seseorang yang telah kecanduan *game online* akan sulit untuk melakukan manajemen waktu dengan baik, mereka akan menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain *game* tersebut. Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang seberapa pengaruh kecanduan *game online Mobile Legend* yang ditujukan kepada pelajar SMA dan manajemen waktu siswa yang mengalami kecanduan *game online Mobile Legend* terhadap prestasi akademik siswa tersebut. Dari tema tersebut maka diperoleh judul “Studi Korelasi tentang Kecanduan *Game Mobile Legend* dan Manajemen Waktu dengan Prestasi Akademik Siswa Kelas XI SMAN 1 Kudus Tahun Pelajaran 2020/2021”.

B. LANDASAN TEORI

1. Prestasi Akademik

Menurut Suryabrata dalam Ailiyahzzahroh, (2016), Prestasi

akademik adalah hasil belajar atau evaluasi dari proses belajar di sekolah pada pelajaran tertentu yang biasanya dinyatakan dalam bentuk kuantitatif (angka) yang di dalamnya diikuti dengan perubahan perilaku yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam penelitian ini menggunakan indikator yang dikemukakan oleh Azwar (1996) akan tetapi indikator yang digunakan dalam penelitian ini adalah hasil rapor siswa yang konkret dan ditunjukkan melalui angka/ score (nilai rapor) dan waktu tempuh pendidikan.

2. Kecanduan *Game Online*

Kecanduan *game online* juga merupakan jenis kecanduan yang dialami oleh seseorang karena dorongan dalam diri mupun lingkungan untuk terus-menerus bermain *game online*. Dalam penelitian ini menggunakan indikator yang di kemukakan oleh Lemmens (2009) kecanduan *game online* sebagai berikut (1) *Salience*, (2) *Tolerance*, (3) *Mood modification*, (4) *Relapse*, (5) *Withdrawal*, (6)

Conflict, dan (7) *Problems*. Dalam penelitian ini menggunakan kuesioner dan skala kecanduan *game online* untuk mengetahui seberapa besar seseorang mengalami kecanduan *game online*.

3. Manajemen Waktu

Manajemen waktu merupakan suatu kemampuan untuk mengatur, mengalokasikan dan menggunakan waktu sebaik-baiknya untuk kegiatan sehari-hari. Dalam penelitian ini yang dimaksud dari manajemen waktu yakni memiliki beberapa kriteria yang dikemukakan oleh Macan & Shahani (1990) sebagai berikut: a) dapat menetapkan tujuan dan prioritas, b) mampu melakukan mekanisme perencanaan dan penjadwalan, c) memiliki preferensi terhadap pengorganisasian, d) memahami persepsi kontrol terhadap waktu.

C. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2016: 14) menjelaskan penelitian kuantitatif

dapat diartikan sebagai penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme yang memandang realitas/gejala itu dapat diklasifikasikan, relatif tetap, konkret, terukur, dan hubungan gejala bersifat sebab akibat, digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *ex post facto* yaitu jenis penelitian yang tidak memberikan perlakuan atau eksperimen terhadap objek yang diteliti.

Jenis *ex post facto* yang dilakukan dalam penelitian ini merupakan penelitian sebab-akibat (causal research), yaitu penelitian yang dilakukan untuk menganalisis hubungan-hubungan antara satu variabel dengan variabel lainnya atau bagaimana suatu variabel mempengaruhi variabel lainnya (Erlina, 2011 : 21). Kemudian Sugiyono (2016:37) menjelaskan penelitian kausal adalah hubungan yang bersifat sebab akibat. Jadi, disini ada variabel yaitu variabel independen

(mempengaruhi) dan variabel dependen (dipengaruhi).

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kudus yang seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kudus yang berjumlah 389 siswa. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini yaitu purposive sampling karena peneliti hanya akan mengambil data dari siswa yang terindikasi kecanduan game online, memiliki kecenderungan manajemen waktu yang buruk dan memiliki prestasi akademik yang rendah. Menurut Sugiyono (2016: 124) purposive sampling adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu, pada penelitian ini peneliti akan meneliti siswa yang kecanduan game online mobile legend maka sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa yang mengalami kecanduan game online mobile legend. Adapun terdapat kriteria yang digunakan sebagai pertimbangan dalam memilih sampel: 1) Siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kota Kudus tahun pelajaran

2020/2021, 2) Siswa yang bermain game online mobile legend 30 hari terakhir., 3) Siswa yang memiliki kecenderungan manajemen waktu yang buruk., 4) Siswa yang prestasi akademiknya rendah.

Dalam penelitian ini peneliti mengambil taraf kesalahan 5%. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *sampling purposive* dan *random sampling*. Menurut Sugiyono (2016: 124) *sampling purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu, pada penelitian ini peneliti akan meneliti siswa yang kecanduan *game online* maka sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa yang mengalami kecanduan *game online*. *Random sampling* menurut Sugiyono (2016: 120) yaitu pengambilan sampel dari populasi secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut. Siswa yang ditemukan mengalami kecanduan *game online* sebanyak 273 siswa sesuai dengan kriteria yang ditetapkan.

Pengambilan sampel ditentukan secara *random* dengan melihat tabel

yang dikembangkan oleh *Isaac* dan *Michael* dalam Sugiyono (2016: 128). Jadi, jumlah sampel yang ditetapkan dalam penelitian ini dengan taraf kesalahan 5% adalah 152 siswa. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan dua metode, yaitu metode kuesioner dan dokumentasi. Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data terkait dengan kecanduan game online dan manajemen waktu, sedangkan metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh data nilai rapor untuk mengetahui prestasi akademik siswa. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua alat pengumpul data yang telah diadaptasi yaitu skala kecanduan *game online* menggunakan *Game Addiction Scale* (GAS) dan skala manajemen waktu menggunakan *Time Management Behavior Scale* (TMBS). Dalam menganalisis data peneliti menggunakan teknik analisis kuantitatif deskriptif dan teknik analisis korelasi ganda.

D. HASIL PENELITIAN

1. Hasil

1.1 Gambaran Kecanduan Bermain *Game Mobile Legend* dan Manajemen Waktu dengan Prestasi Akademik Siswa

Berdasarkan tabel 2 dapat diketahui bahwa rata-rata skor kecanduan bermain *game mobile legend* adalah 3,446 dengan standar deviasi 1,273, apabila mengacu pada range skor terendah sampai skor tertinggi, yaitu 1 sampai 5 maka dapat dinyatakan bahwa tingkat kecanduan bermain *game mobile legend* yang dialami oleh siswa berada dalam kategori tinggi. Selanjutnya berdasarkan tabel 4.1 tingkat manajemen waktu siswa termasuk dalam kategori sedang. Hal ini karena skor rata-rata manajemen waktu siswa menunjukkan angka 2,796 dengan standar deviasi 1,109. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa memiliki tingkat manajemen waktu yang baik. Kemudian prestasi akademik yang dicapai siswa berdasarkan tabel 4.1 dapat dikategorikan tergolong sedang. Hal ini diketahui karena skor rata-rata menunjukkan angka 80,18 dengan standar deviasi 4,463. Angka 80,18 apabila di konversikan ke skala 4

seperti yang telah dipaparkan pada Permendikbud No. 81 A (Lampiran IV) akan menunjukkan pada angka 2,66 atau setara dengan predikat B.

Tabel 2.
Deskripsi Data Variabel

Variabel	Indikator	Mean	SD	Kategori
Kecanduan Bermain Game Online Mobile Legends	<i>Salience</i>	3,486	1,280	Tinggi
	<i>Tolerance</i>	3,480	1,250	Tinggi
	<i>Mood Modification</i>	3,473	1,270	Tinggi
	<i>Relapse</i>	3,440	1,309	Tinggi
	<i>Withdrawal</i>	3,423	1,318	Tinggi
	<i>Conflict</i>	3,470	1,225	Tinggi
	<i>Problems</i>	3,353	1,263	Sedang
	Total	3,446	1,273	Tinggi
Manajemen Waktu	Menetapkan Tujuan dan Prioritas	2,668	1,195	Sedang
	Mekanisme Perencanaan dan Penjadwalan	2,701	0,954	Sedang
	Preferensi terhadap Pengorganisasian	2,876	1,133	Sedang
	Persepsi Kontrol Atas Waktu	2,942	1,155	Sedang
	Total	2,796	1,109	Sedang
Prestasi Akademik	Total	80,18	4,463	Sedang

1.2 Hubungan Antara Kecanduan Bermain Game Mobile Legend dengan Prestasi Akademik Siswa

Tabel 3.
Hasil Uji Korelasi Kecanduan Bermain Game Mobile Legend dengan Prestasi Akademik Siswa

Variabel	N	r	P	Keterangan
Kecanduan bermain game mobile legend dengan prestasi akademik	152	-0,796	0,000	Negatif-Signifikan

Berdasarkan hasil uji korelasi Pearson antara kecanduan bermain game mobile legend dengan prestasi akademik siswa ditemukan bahwa nilai Sig. sebesar 0,000 yang mana nilai Sig. tersebut lebih kecil dari 0,05. Maka dengan demikian dapat disimpulkan bahwa “ada hubungan yang signifikan antara kecanduan bermain game mobile legend dengan prestasi akademik siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kudus”. Kemudian ditemukan pula bahwa koefisien korelasi (r_{hit}) sebesar -0,796. Tanda negatif (-) pada koefisien korelasi menunjukkan bahwa arah hubungan yang terjadi antara dua variabel yaitu kecanduan bermain game mobile legend dan prestasi

akademik bersifat negatif, yang artinya hubungan dua variabel menunjukkan arah yang berbeda. Apabila kecanduan bermain game mobile legend yang dimiliki siswa tinggi, maka terdapat kecenderungan prestasi akademik siswa akan rendah. Sebaliknya, apabila kecanduan bermain game mobile legend yang dimiliki siswa rendah, maka terdapat kecenderungan prestasi akademik siswa akan semakin tinggi.

1.3 Hubungan Antara Manajemen Waktu dengan Prestasi Akademik Siswa

Tabel 4.
Hasil Uji Korelasi Manajemen Waktu dengan Prestasi Akademik Siswa

Variabel	N	r	P	Keterangan
Manajemen waktu dengan prestasi akademik	152	0,820	0,000	Positif-Signifikan

Berdasarkan hasil uji korelasi Pearson antara manajemen waktu dengan prestasi akademik siswa ditemukan bahwa nilai Sig. sebesar 0,000 yang mana nilai Sig. tersebut lebih kecil dari 0,05. Maka dengan demikian dapat disimpulkan bahwa “ada hubungan yang signifikan antara manajemen waktu dengan prestasi akademik siswa. Kemudian ditemukan pula bahwa koefisien korelasi (r_{hit}) sebesar 0,820. Tanda positif (+) pada koefisien korelasi menunjukkan bahwa arah hubungan yang terjadi antara dua variabel yaitu kecanduan bermain game mobile legend dan prestasi akademik bersifat positif, yang artinya hubungan dua variabel menunjukkan arah yang sama. Apabila manajemen waktu yang dimiliki siswa tinggi, maka terdapat

kecenderungan prestasi akademik siswa akan tinggi pula. Sebaliknya, apabila manajemen waktu siswa rendah, maka terdapat kecenderungan prestasi akademik siswa akan semakin rendah pula.

1.4 Hubungan Antara Kecanduan Bermain Game Mobile Legend dan Manajemen Waktu dengan Prestasi Akademik Siswa

Tabel 5.
Hasil Uji Korelasi Berganda

Variabel	N	R	R Square	Sig.
Hubungan antara Kecanduan Bermain Game Mobile Legend dan Manajemen Waktu dengan Prestasi Akademik	152	0,846	0,715	0,000

Berdasarkan tabel 5. diketahui bahwa besarnya hubungan antara kecanduan bermain game online dan manajemen waktu dengan prestasi akademik siswa, ditemukan nilai signifikansi sebesar 0,000 dimana nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 dan dapat dimaknai bahwa terdapat korelasi yang simultan antara kecanduan bermain game mobile legend dan manajemen waktu dengan prestasi akademik siswa. kemudian ditemykan

pula koefisien korelasi atau nilai R sebesar 0,846, hal ini menunjukkan hubungan korelasi yang kuat antara ketiga variabel tersebut. Sementara itu, hubungan secara simultan atau secara bersamaan antara kecanduan bermain game mobile legend dan manajemen waktu dengan prestasi akademik siswa adalah 71,5% (0,715), sedangkan 28,5% ditentukan oleh faktor yang lain.

E. PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kecanduan bermain game mobile legend dan manajemen waktu dengan prestasi akademik siswa secara parsial maupun secara simultan. Secara umum, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kecanduan bermain game mobile legend dan manajemen waktu memiliki hubungan dengan prestasi akademik siswa baik secara parsial maupun secara simultan.

a. Gambaran Kecanduan Bermain Game Mobile Legend, Manajemen Waktu dan Prestasi Akademik Siswa

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, kecanduan bermain game mobile legend yang dialami oleh siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kota Kudus tergolong dalam kategori tinggi. Kemudian manajemen waktu siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kota Kudus tergolong pada kategori sedang. Selanjutnya, prestasi akademik siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kota Kudus juga tergolong pada kategori sedang. Menurut Bloom (dalam Sugiyanto, 2009) prestasi akademik merupakan hasil perubahan perilaku yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik yang merupakan ukuran keberhasilan siswa. Ranah kognitif mencakup pengetahuan, pemahaman, analisis, aplikasi, sintesis, dan evaluasi. Ranah afektif meliputi penerimaan, tanggapan, penghargaan, pengorganisasian, dan karakterisasi. Ranah psikomotorik membentuk keterampilan melalui persepsi, kesiapan, penyesuaian, dan penciptaan. Menurut Azwar (1996: 44) prestasi atau keberhasilan belajar dapat dioperasionalkan dalam bentuk-bentuk atau indikator-indikator berupa : 1) nilai rapor, 2) indeks

prestasi akademik, 3) angka kelulusan, 4) predikat kelulusan, 5) waktu tempuh pendidikan.

b. Hubungan Antara Kecanduan Bermain Game Mobile Legend dan Prestasi Akademik Siswa

Kecanduan bermain game dapat mengurangi aktivitas positif yang dapat dilakukan siswa sesuai dengan masa perkembangan mereka. Banyak sekali kasus kecanduan bermain game yang membuat siswa mengurangi waktu belajarnya, waktu bersosialisasi dengan teman sebayanya. Sudah banyak sekali ilmuwan atau pakar yang telah membuktikan bahwa dampak negatif bermain game, salah satunya Gentile (2011) yang menemukan bahwa remaja yang mengalami kecanduan bermain game cenderung mengalami penurunan prestasi di sekolah, peningkatan tindakan agresif, dan masalah sosial seperti penatikan diri dari pergaulan di dunia nyata karena mereka terlalu banyak menghabiskan waktu untuk bermain game. Kecanduan bermain game adalah aktivitas yang dapat menghabiskan waktu dan menguras

emosi. Seseorang yang kecanduan bermain game akan mengabaikan waktu tidur, pola makan, aktivitas belajar, hobi, dan kehidupan sosial (Young, 2009). Semakin tinggi kecanduan bermain game maka semakin rendah prestasi yang didapatkan siswa. Begitu pula sebaliknya, semakin rendah kecanduan dalam bermain game, maka semakin tinggi prestasi akademiknya (Shafura dan Tahlil, 2017). Pande dan Marheni (2015) juga menemukan hal yang serupa dengan penelitian ini bahwa kecanduan bermain game dan prestasi akademik memiliki hubungan negative-signifikan. Dengan demikian, kecanduan bermain game mobile legend dapat berpengaruh negatif terhadap prestasi akademik yang didapatkan siswa.

c. Hubungan Antara Manajemen Waktu dan Prestasi Akademik Siswa

Selaras dengan kecanduan bermain game, manajemen waktu juga memiliki korelasi dengan prestasi akademik. Namun, jika pada

kecanduan bermain game dapat menyebabkan dampak negative terhadap prestasi siswa, berbeda halnya dengan manajemen waktu. Siswa yang memiliki manajemen waktu yang baik atau dengan kategori tinggi akan membuat tingkat prestasi akademik siswa meningkat pula. Hal tersebut dikarenakan siswa yang mengatur waktunya dengan baik akan cenderung menggunakan waktunya seefisien mungkin dan akan memprioritaskan kegiatan yang penting untuk dilakukan terlebih dahulu. Dundex dan Marx (dalam Andari dan Nugraheni, 2016) maupun Nurrahmaniah (2019) mengatakan bahwa manajemen waktu berpengaruh positif terhadap prestasi akademik seseorang. Hal ini diungkapkan pula oleh Bahra dan Setiawan (2019) pada hasil studi yang ditemukannya bahwa mereka yang memiliki prestasi yang baik memiliki kecenderungan untuk mengelola waktu dengan baik pula. Hal tersebut ia buktikan melalui penelitiannya bahwa 75,7% respondennya berprestasi dan memiliki manajemen waktu yang baik. Hal ini diperkuat

pula oleh pernyataan Susanto (dalam Nurrahmaniah, 2019) bahwa untuk mencapai prestasi akademik yang optimal siswa harus memiliki *self regulation* yang baik. *self regulation* yang dimaksud adalah siswa mampu meregulasi dirinya dalam hal mengatur waktu dan mengelola kegiatan. Ketika seseorang dapat mengatur waktu dan mengelola kegiatan maka ia akan dapat lebih fokus untuk mencapai tujuan yang diinginkannya.

d. Hubungan Antara Kecanduan Bermain Game Mobile Legend dan Manajemen Waktu dengan Prestasi Akademik Siswa

Hasil penelitian secara simultan antara kecanduan bermain game mobile legend dan manajemen waktu dengan prestasi akademik siswa menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara kecanduan bermain game mobile legend dan manajemen waktu dengan prestasi akademik siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kota Kudus. Waldiyansah (2021) berpendapat bahwa seseorang yang memiliki manajemen waktu yang baik

maka semakin rendah pula tingkat kecanduan bermain game. Manajemen waktu memungkinkan seseorang mengatur dan mengelola waktu yang mereka miliki agar mereka dapat menggunakan waktu tersebut secara terarah, efektif dan efisien baik untuk belajar maupun untuk kegiatan lainnya. Semakin baik pengelolaan waktu belajar seseorang dengan memperhatikan keseimbangan waktu untuk kegiatan lainnya maka akan semakin baik pula prestasi akademik yang dapat dicapai oleh orang tersebut (Bahra dan Setiawan, 2019). Hal ini disebabkan karena siswa yang memiliki manajemen waktu yang baik tentunya akan menyelesaikan tugas tanpa menunda-nunda dan sesuai dengan batas waktu yang telah disepakati, sehingga prestasi akademik juga akan bertambah baik (Pasaribu, dkk: 2019).

F. PENUTUP

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian mengenai hubungan antara kecanduan bermain game mobile legend dan manajemen waktu dengan prestasi akademik

siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kudus tahun pelajaran 2020/2021, maka dapat diajukan saran sebagai berikut :

1. Kepada Guru BK atau Konselor Sekolah

Bagi guru BK atau konselor sekolah, dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan: a) membantu siswa untuk menangani kecanduan bermain game online *mobile legends* melalui layanan bimbingan kelompok, b) apabila dimungkinkan guru BK atau konselor sekolah dapat menyelenggarakan konseling teman Sebaya dengan melibatkan siswa yang tidak mengalami kecanduan bermain game online, memiliki manajemen waktu yang baik dan memiliki prestasi akademik yang baik pula.

2. Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan untuk: a) melakukan penelitian mixed methods agar dapat memahami lebih mendalam keterkaitan antara kecanduan bermain game online dan manajemen waktu dengan prestasi akademik, b)

melakukan penelitian lanjutan dengan memberikan treatment atau perlakuan eksperimen sehingga dapat memunculkan temuan-temuan variasi lainnya.

G. DAFTAR RUJUKAN

- Andari, Novita Dwi dan Nugraheni, Rini. (2016). *Analisis Pengaruh Manajemen Waktu, Motivasi Kuliah, dan Aktualisasi Diri Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa yang Bekerja (Studi pada Mahasiswa Jurusan Manajemen Fakultas Ekonomika dan Bisnis Universitas Diponegoro Semarang)*. DIPONEGORO JOURNAL OF MANAGEMENT. Vol 5 (2).
- Azwar, AH. 1996. *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bahra, Al dan Setiawan Memed Sena. (2019). *Hubungan Antara Manajemen Waktu dengan Prestasi Belajar Mahasiswa Akademi Keperawatan RSPAD Gatot Soebroto Jakarta*. Jurnal Educational of Nursing. Vol 2 (2).
- Bast, F. (2016). *Crux of Time Management for Students*. *Journal of Science Education*.
- Chairiyati, L. R. (2013). *Hubungan antara self-efficacy akademik dan konsep diri akademik dengan prestasi akademik*. *Humaniora*, 4(2), 1125-1133.
- Erlina. (2011). *Metodologi Penelitian : Untuk Akuntansi*. Medan: USU PRESS.
- Gea, A. A. (2014). *Time Management: Menggunakan Waktu Secara Efektif dan Efisien*. *Jurnal Humaniora*, 5(2), 9.
- Gentile, Douglas A. (2011). *Pathological video game use among youths: A two-year longitudinal study*. *The American Academy of Pediatrics*, Vol 127 (2).
- Mulyani, M. D. (2013). *Hubungan Antara Manajemen Waktu dengan Self-Regulated Learning pada Mahasiswa*. *Educational Psychology Journal*, 2(1), 43-48.
- Nurrahmaniah. (2019). *Peningkatan Prestasi Akademik Melalui Manajemen Waktu (Time Management) dan Minat Belajar*. *Andragogi: Jurnal Pendidikan Islam*. Vol 1 (1).
- Pande, Ni Putu Arika Mulyasanti dan Marheni, Adijanti. (2015). *Hubungan Kecanduan Game Online dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kuta*. *Jurnal Psikologi Udayana*. Vol 2 (2).
- Pasaribu, Veta Lidya Delimah, dkk. (2019). *Penggunaan Manajemen Waktu Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar di SMP Araisiyah*. *Jurnal Abdimas: Tridharma Manajemen*. Vol 1 (1).

- Rusyadi, S. H. (2012). *Hubungan Antara Manajemen Waktu dengan Prestasi Belajar pada Mahasiswa*. Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta.
- Shafura, Isnaini Layina dan Tahlil, Teuku. (2017). *Kecanduan Game Online Hubungannya dengan Prestasi Akademik Remaja di Banda Aceh*. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas Keperawatan. Vol 2(3).
- Sugiyanto. 2009. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta : PSG FKIP UNS.
- Sugiyono. (2016). *Statistika untuk Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Waldiansyah, Wawan. (2021). *Hubungan Manajemen Waktu terhadap Kecanduan Game Online pada Mahasiswa yang Bermain Game Online X di Kota Padang*. *Socio Humanus*. Vol (1).
- Weinstein, A.M. (2010). *Computer and video game addiction- a comparison between game users and non-game users*. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36, 268-276.
- Young, K. S. (2009). “*Understanding Online Gaming Addiction and Treatment issues for adolescents*”. *The American Journal of Family Therapy*. 37: 355-372.