

**HUBUNGAN ANTARA DURASI BERMAIN GAME PADA GADGET
TERHADAP PRESTASI AKADEMIK SISWA KELAS V DAN VI
SDIT AL ISTIQOMAH PRABUMULIH**

Dluhrohning Sundari¹, Wakib Kurniawan²

^{1,2}PGMI STIT Bustanul Ulum

[¹aningsturayya@gmail.com](mailto:aningsturayya@gmail.com), [²wakib.kurniawan30@gmail.com](mailto:wakib.kurniawan30@gmail.com)

ABSTRACT

This study aims to determine the relationship between the duration of playing games on gadgets and the academic achievement of fifth- and sixth-grade students at SDIT Al Istiqomah Prabumulih. The method used in this research was a quantitative correlational study with data collection techniques in the form of questionnaires and report card score documentation. The research sample consisted of 117 students. Data analysis was conducted using the Pearson Product Moment Correlation test. The results showed a correlation coefficient of $r = -0.249$ with a p -value of $0.007 (< 0.05)$, indicating a significant negative relationship between the duration of playing games on gadgets and students' academic achievement. The higher the duration of playing games, the lower the students' average report card scores. The coefficient of determination of 6.22% indicates that the duration of playing games contributes 6.22% to students' academic achievement.

Keywords: *academic achievement, duration of playing games, elementary school, gadgets, pearson correlation*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara durasi bermain game pada gadget dengan prestasi akademik siswa kelas V dan VI SDIT Al Istiqomah Prabumulih. Metode yang digunakan adalah penelitian kuantitatif korelasional dengan teknik pengumpulan data berupa angket dan dokumentasi nilai rapor. Sampel penelitian berjumlah 117 siswa. Analisis data menggunakan uji Korelasi Pearson Product Moment. Hasil penelitian menunjukkan koefisien korelasi $r = -0,249$ dengan p -value = $0,007 (< 0,05)$, yang berarti terdapat hubungan negatif yang signifikan antara durasi bermain game pada gadget dengan prestasi akademik siswa. Semakin tinggi durasi bermain game, semakin rendah nilai rata-rata rapor siswa. Koefisien determinasi sebesar 6,22% menunjukkan bahwa durasi bermain game berkontribusi sebesar 6,22% terhadap prestasi akademik siswa.

Kata kunci: durasi bermain game, gadget, korelasi pearson, prestasi akademik, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat pada era digital saat ini telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia, tidak terkecuali dalam dunia pendidikan. Salah satu produk teknologi yang paling dekat dengan kehidupan sehari-hari adalah gadget atau telepon pintar (smartphone). Perangkat ini tidak lagi sekadar alat komunikasi, melainkan telah berkembang menjadi pusat hiburan, informasi, dan interaksi sosial yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Kemajuan ini secara langsung maupun tidak langsung telah memengaruhi pola perilaku dan kebiasaan belajar siswa, khususnya pada jenjang sekolah dasar.

Fenomena penggunaan gadget di kalangan anak-anak usia sekolah dasar kini menjadi pemandangan yang lumrah. Berdasarkan pengamatan di lapangan, banyak siswa kelas V dan VI SDIT Al Istiqomah Prabumulih yang menghabiskan waktu luang mereka untuk bermain game di gadget, bahkan tidak jarang dilakukan pada malam hari menjelang jam belajar. Kondisi ini sejalan dengan temuan

berbagai studi yang menunjukkan bahwa anak-anak sangat mudah tertarik pada fitur-fitur permainan digital yang menawarkan visual memikat, tantangan, dan sistem hadiah yang membuat pemain sulit berhenti. Kondisi kehidupan yang selalu terhubung dengan gadget telah menjadi ciri khas anak-anak di zaman modern, dan jika dibiarkan secara terus-menerus tanpa pengawasan, hal ini berisiko berdampak negatif pada cara anak berperilaku dan belajar setiap hari (Anggreni & Isnaini, 2024).

Gadget pada hakikatnya memiliki dua sisi yang saling berlawanan. Di satu sisi, perangkat ini mampu menjadi media pembelajaran efektif, memperluas akses informasi, serta melatih kemampuan berpikir strategis dan pemecahan masalah melalui game edukatif. Namun di sisi lain, penggunaan gadget yang tidak terkontrol khususnya untuk bermain game dalam durasi berlebihan dapat berdampak serius terhadap perkembangan prestasi akademik anak. Menurut American Academy of Pediatrics, penggunaan gadget pada anak sebaiknya dibatasi sekitar 1–2 jam per hari di luar kegiatan belajar (Suharsono, dalam Santrock, 2011).

Melebihi batas tersebut berpotensi menyebabkan berkurangnya waktu belajar, menurunnya konsentrasi, terganggunya kualitas tidur, serta melemahnya interaksi sosial anak dengan lingkungan sekitarnya.

Prestasi akademik merupakan indikator utama keberhasilan proses belajar siswa di sekolah yang tercermin melalui nilai rapor, hasil ujian, serta kemampuan siswa dalam memahami dan menerapkan materi pelajaran. Menurut Azwar (2002), prestasi belajar merujuk kemampuan seseorang dalam menguasai materi pelajaran serta sejauh mana keberhasilan yang dicapai setelah mengikuti proses pembelajaran. Prestasi akademik dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal seperti motivasi dan minat belajar maupun eksternal seperti lingkungan keluarga, dukungan guru, dan kebiasaan penggunaan teknologi. Dalam konteks era digital ini, durasi bermain game pada gadget menjadi salah satu variabel eksternal yang patut mendapat perhatian serius.

Berbagai penelitian terdahulu telah mengungkap adanya hubungan antara penggunaan gadget dengan prestasi belajar siswa. Istiqomah, Sidin, dan Suwahyu (2021)

menemukan bahwa penggunaan gadget secara umum memengaruhi prestasi belajar siswa sekolah dasar. Aulia et al. (2023) menegaskan bahwa kecanduan game online berdampak negatif terhadap prestasi belajar anak usia sekolah dasar. Sementara itu, Utomo dan Wibawa (2021) menyimpulkan bahwa hubungan antara bermain game online dengan prestasi belajar bersifat negatif, meskipun tergolong lemah. Namun demikian, penelitian yang secara spesifik mengkaji durasi bermain game pada gadget — bukan sekadar penggunaan gadget secara umum atau kecanduan game-terhadap prestasi akademik siswa sekolah dasar masih terbatas, khususnya di lingkungan sekolah dasar Islam terpadu di Kota Prabumulih.

Berdasarkan fenomena dan kesenjangan penelitian tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hubungan antara durasi bermain game pada gadget dengan prestasi akademik siswa kelas V dan VI SDIT Al Istiqomah Prabumulih. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif korelasional dengan melibatkan 117 siswa sebagai sampel. Data durasi bermain game dikumpulkan melalui angket,

sedangkan data prestasi akademik diperoleh melalui dokumentasi nilai rata-rata rapor siswa. Analisis data dilakukan menggunakan uji Korelasi Pearson Product Moment untuk mengetahui ada tidaknya hubungan serta arah dan kekuatan hubungan antara kedua variabel tersebut.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi dunia pendidikan, khususnya bagi orang tua, guru, dan pihak sekolah dalam merumuskan kebijakan dan strategi pengelolaan penggunaan gadget yang tepat. Secara teoritis, penelitian ini memperkaya kajian ilmiah tentang pengaruh teknologi digital terhadap proses belajar siswa sekolah dasar. Secara praktis, temuan ini diharapkan dapat menjadi dasar pertimbangan dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif di era digital, di mana siswa dapat memanfaatkan teknologi secara bijak tanpa mengorbankan kualitas prestasi akademik mereka.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional, yaitu jenis penelitian yang bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan antara dua variabel serta seberapa erat kekuatan

hubungan tersebut. Menurut Sugiyono (2019), metode penelitian kuantitatif adalah metode yang berlandaskan pada filsafat positivisme, menggunakan instrumen penelitian untuk mengumpulkan data, dan menganalisis data secara statistik guna menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Sementara itu, Arikunto (2013) mendefinisikan penelitian korelasional sebagai penelitian yang dirancang untuk menemukan ada tidaknya hubungan antarvariabel dan apabila ada, seberapa erat hubungan tersebut. Pendekatan ini dipilih karena peneliti tidak memberikan perlakuan khusus kepada subjek penelitian, melainkan hanya mengukur dan menganalisis hubungan antara durasi bermain game pada gadget sebagai variabel bebas (X) dengan prestasi akademik siswa sebagai variabel terikat (Y) dalam kondisi yang terjadi secara alamiah.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V dan VI SDIT Al Istiqomah Prabumulih. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling, yaitu penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu yang disesuaikan dengan tujuan penelitian.

Kriteria pemilihan sampel mencakup siswa yang aktif menggunakan gadget dalam keseharian dan memiliki data nilai rapor yang lengkap. Berdasarkan kriteria tersebut, diperoleh sampel sebanyak 117 siswa kelas V dan VI yang memenuhi syarat untuk dijadikan subjek penelitian. Jumlah sampel ini dinilai memadai untuk analisis statistik parametrik, mengingat Central Limit Theorem menyatakan bahwa distribusi sampling akan mendekati normal pada sampel dengan $N > 30$ (Pallant, 2020).

Penelitian ini melibatkan dua variabel utama. Pertama, variabel bebas (X) yaitu durasi bermain game pada gadget, yang diukur menggunakan skor angket yang menggambarkan seberapa lama siswa menggunakan gadget untuk bermain game dalam keseharian mereka. Kedua, variabel terikat (Y) yaitu prestasi akademik siswa, yang diukur berdasarkan nilai rata-rata rapor semester terakhir siswa. Nilai rata-rata rapor dipilih sebagai indikator prestasi akademik karena mencerminkan hasil belajar siswa secara menyeluruh dari berbagai mata pelajaran yang ditempuh di sekolah, sebagaimana dikemukakan oleh Dimiyati dan Mudjiono (2013)

bahwa hasil evaluasi pembelajaran merupakan cerminan langsung dari capaian akademik siswa.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas dua jenis. Instrumen pertama adalah angket (kuesioner) yang digunakan untuk mengukur durasi bermain game pada gadget (Variabel X). Angket disusun dalam bentuk skala penilaian yang terdiri dari 10 butir pernyataan dengan rentang skor total antara 10 hingga 40. Setiap butir pernyataan merujuk pada intensitas dan lama waktu siswa bermain game dalam satu hari, baik pada hari sekolah maupun hari libur. Instrumen kedua adalah dokumentasi nilai rapor yang digunakan untuk memperoleh data prestasi akademik siswa (Variabel Y). Nilai yang digunakan adalah nilai rata-rata rapor semester terakhir yang mencakup seluruh mata pelajaran yang ditempuh oleh siswa kelas V dan VI. Selain kedua instrumen utama tersebut, peneliti juga melakukan observasi untuk melihat secara langsung kondisi penggunaan gadget di lingkungan sekolah sebagai data pendukung.

Sebelum dilakukan analisis utama, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas data

menggunakan uji Shapiro-Wilk untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal. Uji Shapiro-Wilk dipilih karena lebih sensitif dan sesuai untuk ukuran sampel kecil hingga menengah dibandingkan uji Kolmogorov-Smirnov. Hasil uji menunjukkan bahwa variabel Y (nilai rapor) berdistribusi normal ($p = 0,054 > 0,05$), sedangkan variabel X memperoleh nilai $p = 0,022$ yang sedikit di bawah 0,05. Meskipun demikian, dengan jumlah sampel $N = 117$ ($N > 30$), uji Korelasi Pearson Product Moment tetap dapat diterapkan karena distribusi sampling mendekati normal berdasarkan Central Limit Theorem, dan Korelasi Pearson diketahui cukup robust terhadap penyimpangan normalitas ringan pada sampel besar (Pallant, 2020).

Analisis utama dilakukan menggunakan uji Korelasi Pearson Product Moment untuk menguji hipotesis penelitian, yaitu apakah terdapat hubungan yang signifikan antara durasi bermain game pada gadget (Variabel X) dengan prestasi akademik siswa (Variabel Y). Koefisien korelasi (r) yang dihasilkan menggambarkan arah dan kekuatan hubungan antara kedua variabel,

dengan nilai r berkisar antara -1 hingga +1. Nilai positif menunjukkan hubungan searah, nilai negatif menunjukkan hubungan berlawanan arah, dan nilai yang mendekati 1 atau -1 menunjukkan kekuatan hubungan yang semakin kuat. Selanjutnya, nilai koefisien determinasi (r^2) dihitung untuk mengetahui besarnya kontribusi variabel durasi bermain game terhadap variabel prestasi akademik. Pengujian signifikansi dilakukan dengan membandingkan nilai t -hitung dengan t -tabel pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan $\alpha = 0,01$ ($df = n - 2 = 115$). Hipotesis nol (H_0) ditolak apabila $|t\text{-hitung}| > t\text{-tabel}$, yang berarti terdapat hubungan yang signifikan antara kedua variabel penelitian.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

a. Deskripsi Data Penelitian

Penelitian ini melibatkan 117 siswa kelas V dan VI SDIT Al Istiqomah Prabumulih sebagai sampel. Data yang dikumpulkan meliputi dua variabel, yaitu Variabel X (skor angket durasi bermain game pada gadget) dan Variabel Y (nilai rata-rata rapor siswa). Statistik deskriptif kedua variabel disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Variabel Penelitian

Statistik	Variabel X (Skor Durasi)	Variabel Y (Nilai Rapor)
N (Sampel)	117	117
Mean (Rata-rata)	17,15	86,70
Standar Deviasi	3,50	4,95
Nilai Minimum	10	76,33
Nilai Maksimum	26	98,00

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata skor durasi bermain game siswa adalah 17,15 (SD = 3,50) dari rentang skor 10-40, dengan nilai minimum 10 dan maksimum 26. Sementara itu, rata-rata nilai rapor siswa adalah 86,70 (SD = 4,95) dengan nilai terendah 76,33 dan tertinggi 98,00.

b. Distribusi Frekuensi Variabel X (Durasi Bermain Game)

Distribusi frekuensi skor variabel X dikategorikan menjadi empat kelompok sebagaimana tersaji pada Tabel 2.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Skor Durasi Bermain Game (Variabel X)

Kategori	Rentang Skor	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Rendah	10 - 13	13	11,1%
Sedang	14 - 17	54	46,2%
Tinggi	18 - 21	37	31,6%
Sangat Tinggi	22 - 26	13	11,1%
Total		117	100%

Berdasarkan Tabel 2, sebagian besar siswa (46,2%) berada pada kategori durasi bermain game sedang (skor 14-17), diikuti kategori tinggi (31,6%), sedangkan kategori rendah dan sangat tinggi masing-masing sebesar 11,1%. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa sudah memiliki intensitas bermain game yang cukup tinggi setiap harinya.

c. Uji Prasyarat: Normalitas Data

Sebelum dilakukan uji korelasi Pearson, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas data menggunakan uji Shapiro-Wilk. Hasil uji normalitas disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk

Variabel	Statistik (W)	p-value	Kesimpulan
X (Skor Durasi Bermain)	0,974	0,022	Tidak Normal
Y (Nilai Rata-rata Rapor)	0,978	0,054	Normal

Hasil uji Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa variabel Y (nilai rapor) berdistribusi normal ($p = 0,054 > 0,05$), sedangkan variabel X memiliki nilai $p = 0,022$ yang sedikit di bawah 0,05. Namun demikian, dengan jumlah sampel $N = 117$, uji Korelasi Pearson tetap dapat digunakan karena berdasarkan Central Limit Theorem, distribusi sampling mendekati normal pada sampel besar ($N > 30$). Selain itu, beberapa referensi statistik menyatakan bahwa korelasi Pearson cukup robust terhadap penyimpangan normalitas ringan pada sampel besar (Pallant, 2020).

d.Hasil Uji Korelasi Pearson Product Moment

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji Korelasi Pearson Product Moment untuk mengetahui hubungan antara durasi bermain game (Variabel X) dengan prestasi

akademik (Variabel Y). Hasil analisis disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Korelasi Pearson Product Moment

*Keterangan: ** = Signifikan pada $\alpha = 0,01$ (2-*

Variabel	r hitung	r ² (Koef. Determinasi)	p-value	Sig.
X (Durasi) → Y (Nilai Rapor)	-0,249	6,22%	0,007	**

tailed)

Tabel 5. Perbandingan t-hitung dengan t-tabel

N	t-hitung	t-tabel ($\alpha=0,05$)	t-tabel ($\alpha=0,01$)	Kesimpulan
117 (df = 115)	-2,762	1,981	2,619	H ₀ Ditolak

Berdasarkan Tabel 4 dan Tabel 5, diperoleh nilai koefisien korelasi $r = -0,249$ dengan $p\text{-value} = 0,007$. Nilai $|t\text{-hitung}| = 2,762$ lebih besar dari t-tabel pada $\alpha = 0,01$ ($t\text{-tabel} = 2,619$), sehingga H₀ ditolak dan H₁ diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara durasi bermain game pada gadget dengan prestasi akademik siswa kelas V dan VI SDIT Al Istiqomah Prabumulih pada taraf signifikansi 1%. Nilai koefisien determinasi $r^2 = 0,0622$ (6,22%) menunjukkan bahwa variabel durasi bermain game pada gadget berkontribusi sebesar 6,22% terhadap variasi prestasi akademik siswa. Adapun 93,78% sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti

dalam penelitian ini, seperti motivasi belajar, kondisi keluarga, kualitas pembelajaran di sekolah, dan faktor-faktor lainnya. Arah korelasi yang negatif ($r = -0,249$) menunjukkan bahwa semakin tinggi skor durasi bermain game siswa, maka semakin rendah nilai rata-rata rapornya. Sebaliknya, siswa dengan durasi bermain game yang rendah cenderung memiliki prestasi akademik yang lebih baik.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat ditarik kesimpulan bahwa durasi bermain game pada gadget siswa kelas V dan VI SDIT Al Istiqomah Prabumulih sebagian besar berada pada kategori sedang (46,2%), dengan rata-rata skor 17,15 dari skala yang digunakan.

Prestasi akademik siswa kelas V dan VI SDIT Al Istiqomah Prabumulih memiliki rata-rata nilai rapor sebesar 86,70 dengan standar deviasi 4,95, yang tergolong baik. Terdapat hubungan negatif yang signifikan antara durasi bermain game pada gadget dengan prestasi akademik siswa kelas V dan VI SDIT Al Istiqomah Prabumulih, dengan

koefisien korelasi $r = -0,249$ dan $p\text{-value} = 0,007$ ($\alpha < 0,01$). Artinya, semakin tinggi durasi bermain game pada gadget, semakin rendah prestasi akademik siswa. Hipotesis H_1 diterima dan H_0 ditolak. Meskipun korelasi tergolong lemah dengan kontribusi 6,22%, hubungan ini tetap bermakna secara statistik dan memberikan gambaran penting tentang dampak penggunaan gadget terhadap pembelajaran siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aulia, R., Aulia, N., Junaedi, M. N., & Iryani, J. (2023). Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Prestasi Belajar Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal IPSIKOM*.
<https://doi.org/10.58217/ipsikom.v13i1.83>
- Azwar, S. (2002). *Pengantar Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dimiyati & Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Istiqomah, N., Sidin, U. S., & Suwahyu, I. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*.
- Kurniawati, D. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap

- Prestasi Siswa. Jurnal Penelitian Pendidikan.
- Pallant, J. (2020). SPSS Survival Manual: A Step by Step Guide to Data Analysis Using IBM SPSS (7th ed.). Routledge.
- Ramadhan, I. (2022). Pengaruh Bermain Game Online terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa.
- Santrock, J. W. (2011). Educational Psychology (5th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Sardiman, A. M. (2011). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Slameto. (2010). Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2010). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugihartono. (2007). Psikologi Pendidikan. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Supriani, L., Asrori, M. A. R., & Hadi, N. U. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar.
- Utomo, A. I., & Wibawa, S. C. (2021). Pengaruh Game Online terhadap Prestasi Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan Vokasi.