

KETERKAITAN KEGEMARAN BERMAIN VIDEO GAME DENGAN PERILAKU SISWA DALAM KEGIATAN PEMBELAJARAN

Sungkono

ABSTRACT

This research is aimed to know frekuensi level of playing video game, relationship between playing video game duration and student behaviour in learning activity, and relationship between days of playing video game and behaviour in playing video game activity on level 5 student elementary school in Gondokusuman Subdistrict, Yogyakarta.

The research population is elementary school students in Gondokusuman Subdistrict, 618 student from 25 elementary schools. The research sample is established for 25% from the existing school and the student number is know as many as 136 students. The research instrument is questionnaire. The data analysis technique used is descriptive analysis with percentage technique and rho Spearman non parametric analysis.

Result of the research shows that: 1) Frequency level of playing video game on level 5 students elementary school in Gondokusuman Subdistrict Yogyakarta is on rare category (80%). 2) There is no relationship between duration of playing video game and behaviour of playing video game on level 5 student of elementary school in Gondokusuman Subdistrict Yogyakarta. 3) There is no relationship between selection of playing video game days and student behaviour in learning activity or level 5 student of elementary school in Gondokusuman Subdistrict Yogyakarta.

Keywords: Video game, learning activity behaviour, elementary school.

Pendahuluan

Pada era teknologi modern, dimana teknik elektronika sudah berkembang sedemikian pesatnya, banyak sekali muncul permainan elektronika canggih. Permainan Video-Game/Play Station seolah-olah mampu mengganti berbagai permainan yang selama ini disenangi anak-anak seperti kelereng, gambar umbul, karet gelang, dan dolanan anak lainnya. Tempat bermain video-game tumbuh menjamur di kota-kota besar maupun kecil.

Sedemikian menariknya permainan video-game/play station ini, sehingga tempat-tempat permainan ini tidak pernah sepi dari penggemarnya, bahkan

mereka mampu berjam-jam asyik dengan permainan ini. Hal inilah yang menumbuhkan kekhawatiran orang tua dan bahkan menjadi keprihatinan di kalangan masyarakat tentang dampak negatif dari permainan ini. Disamping menghibur, dikhawatirkan permainan ini berdampak negatif, seperti menumbuhkan sikap boros, kekerasan seperti isi dari programnya yang kebanyakan yang berisi perang dan perkelahian, malas belajar dan lain sebagainya. Namun demikian, belum banyak bahkan tidak ada penelitian di Indonesia yang akan menjawab berbagai kekhawatiran di kalangan masyarakat tersebut (khususnya masyarakat di daerah perkotaan).

Bila dilihat dari segi umur, penggemar permainan video game/play station adalah anak-anak dan remaja. Padahal seusia ini mestinya lebih banyak menggunakan waktunya untuk belajar. Disamping itu, jiwa anak-anak masih mudah terpengaruh oleh stimuli-stimuli yang sering berhubungan dengannya. Oleh karena itu, studi tentang keterkaitan antara kegemaran bermain video game/play station dengan perilaku dalam kegiatan pembelajaran pada siswa sekolah dasar perlu untuk dilakukan. Secara rinci permasalahan tersebut dapat dirumuskan sebagai berikut: 1) Seberapa tingkat frekuensi bermain video-game pada siswa kelas 5 sekolah dasar di Kecamatan Gondokusuman Yogyakarta? 2) Apakah ada keterkaitan yang signifikan antara lamanya bermain vide-game dengan perilaku dalam kegiatan pembelajaran pada siswa kelas 5 sekolah dasar di Kecamatan Gondokusuman Yogyakarta? 3) Apakah ada keterkaitan yang signifikan antara pemilihan hari-hari bermain video-game dengan perilaku dalam kegiatan pembelajaran pada siswa kelas 5 sekolah dasar di Kecamatan Gondokusuman Yogyakarta?

Permainan Video Game

Dalam era informasi ini tidaklah perlu untuk menolak media game karena tanpa terelakan seluruh dunia tengah dilandanya. Sebagai pembawa pesan, media (video game) bersifat netral berpengaruh positif maupun negatif. Masalahnya, kini adalah bagaimana memaksimalkan pengaruh positifnya dan mengurangi atau menghapus pengaruh negatifnya. Thomas Malone telah menganalisis daya tarik permainan dengan komputer ini (video game). Unsur-unsur visual sangat penting artinya bagi popularitas permainan itu. Bukti mengenai daya tarik gambar-gambar visual yang dapat bergerak ini berasal dari kenyataan bahwa tiga permainan grafik yang paling tidak populer-Stars, Snoopy dan Draw, ternyata tidak memiliki animasi. Video game tidak hanya memiliki unsur visual yang dinamis, tetapi juga memiliki sifat yang saling pengaruh mempengaruhi. Yang terjadi di layar tidaklah sepenuhnya ditentukan oleh komputer tetapi juga sangat dipengaruhi oleh gerak-gerak pemainannya. Dengan demikian, video-game merupakan media pertama yang dapat menggabungkan dinamisme visual dengan peran keikutsertaan anak secara aktif. Selanjutnya ciri lain yang memperkuat permainan melalui media ini ialah pencatatan nilai secara otomatis, efek audio dan pentingnya kecepatan.

Perlu disayangkan dan keprihatinan kita bersama bahwa tema-tema video game yang terdapat di tempat permainan dan komputer, hampir tanpa kecuali berisikan kekerasan menghasilkan kekerasan. Ada kemungkinan bahwa segi yang paling merugikan video-game yang berisi kekerasan adalah ciri dasarnya yang bersifat menyendiri. Video-game yang bersifat agresif untuk dua orang tampaknya dapat membawa pengaruh yang bersifat melepaskan ciri agresif itu, sementara

video-game yang bersifat dan menyendiri dapat merangsang sifat agresif. (Greefield, 1988: 1254-136).

Permainan video-game karena dikemas sedemikian rupa baik unsur visualnya maupun unsur audionya maka akan mampu menarik perhatian anak, sehingga seorang anak akan mampu bertahan berjam-jam dalam bermain video-game. Kegemaran anak dalam bermain video game ditandai dari seringnya (frekuensi) seorang anak bermain video game, lamanya waktu yang digunakan dalam bermain, dan penggunaan hari-hari dalam bermain video-game.

Perilaku dalam Kegiatan Pembelajaran

Tinjauan teoritis tentang perilaku dalam kegiatan pembelajaran tentunya akan lebih tepat jika didasarkan pada teori belajar menurut psikologi behavioristik. Ada pendapat dari penganut paham ini yakni tingkah laku siswa merupakan reaksi terhadap lingkungan mereka pada masa lalu dan masa sekarang. Kita dapat menganalisis kejadian tingkah laku dengan jalan mempelajari latar belakang penguatan terhadap tingkah laku tersebut. (Wasty Soemanto, 1990: 117). Sejak seorang bayi lahir otaknya mulai bekerja sebagai pengumpul data, pencatat, dan penyimpan data pengalaman hidupnya, dengan kesempurnaan kerja yang makin meningkat secara alamiah, sejalan dengan pertumbuhan fungsi organ otaknya. (Lavintal, 1983). Pengalaman apapun yang pernah menyentuh hidup seseorang manusia direkam dipusat ingatannya dengan cara yang sistematis. Melalui koordinasi pusat asosiasi, butir-butir ingatan yang ada pada kulit otak tersebut dapat dihubungkan satu dengan yang lainnya kapanpun diperlukan, dan untuk kerja otak apapun yang mungkin, kecepatan, kecermatan, dan ketepatan kerja otak ditentukan oleh kondisi fisiologis otak itu sendiri (Levinthal, 1983). Disamp[ing itu juga ditentukan oleh kondisi psikhis pikirean individunya dan

“latihan atau pengalaman kerja” yang dilakukan otak dari waktu ke waktu (Gagne, 1977). Pengalaman seseorang siswa dengan sekian banyak guru, mata pelajaran, cara mengajar, cara menilai, suasana belajar, nilai yang didapat, interaksi diantara kawan, dan sebagainya akan membentuk semacam sistem respon. Sistem ini kemudian berfungsi sebagai pemecah masalah, yaitu masalah yang dihadapi dari detik kedetik perjalanan proses belajarnya.

Perilaku seseorang dalam kegiatan pembelajaran tampak pada berbagai aktivitas anak selama mengikuti proses pembelajaran. Pendapat Diedrich yang dikutip Nasution, S. (1982: 93) dinyatakan bahwa aktivitas belajar antara lain meliputi mendengarkan, memperhatikan, memikirkan/memahami, mengemukakan pendapat (berpendapat), menjawab pertanyaan, bertanya, dan mengerjakan tugas.

Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Siswa sekolah dasar dilihat dari segi umur berada pada rentangan usia 6.0 sampai dengan 12 tahun. Masa usia ini disebut juga masa sekolah. Masa sekolah khususnya sekolah dasar dapat dibedakan menjadi dua fase yaitu masa kelas-kelas rendah (sekitar usia 6 - 9 tahun) dan masa kelas-kelas tinggi sekolah dasar (sekitar usia 10 – 12/13 tahun).

Pada penelitian ini sampel difokuskan pada kelas kelas 5 sekolah dasar, dan berdasarkan pengelompokkan tersebut berada pada kelas tinggi. Anak pada kelas tinggi ini menurut Pendapat Utami Munandar (1992: 4) memiliki ciri khas sebagai berikut:

- a. Minat pada kehidupan praktis, konkret sehari-hari membandingkan pekerjaan-pekerjaan praktis.
- b. Amat realistis, ingin tahu, ingin bekerja.
- c. Menjelang akhir masa ini tidak ada minat pada hal-hal dan mata pelajaran tertentu.

- d. Sampai kira-kira usia 11 tahun anak membutuhkan guru/orang dewasa lainnya untuk menyelesaikan tugasnya dan berusaha menyelesaikan bebannya sendiri.
- e. Pada masa ini anak memandang nilai (angka raport) sebagai ukuran yang tepat terhadap prestasi belajar.
- f. Di dalam permainan biasanya anak tidak lagi terikat pada aturan permainan tradisional mereka berusaha untuk membuat aturan baru.

Berdasarkan sifat-sifat khas yang dimiliki siswa sekolah dasar kelas tinggi, maka sebenarnya siswa kelas tinggi khususnya kelas 5 menyenangi permainan-permainan. Berdasarkan pengamatan peneliti akhir-akhir ini anak-anak tidak lagi akrab dengan permainan-permainan tradisional Indonesia, tetapi lebih akrab/menyenangi permainan-permainan elektronik seperti video game, mitendo, dan sejenisnya. Dengan akrabnya anak dengan permainan elektrik ini maka dapat lupa waktu yang ada, bahkan akan mengganggu pikirannya dalam belajar baik di rumah maupun di sekolah.

Kerangka Berpikir

Permainan video-game sedang digemari oleh anak-anak, yang sebagian besar sedang bersekolah. Kelompok usia ini merupakan masa perkembangan, sehingga perilaku mereka masih sangat dipengaruhi oleh stimulan-stimulan yang dijumpainya baik di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat (khususnya lingkungan bermainnya). Dengan demikian karakteristik permainan video-game baik segi positif maupun negatifnya akan sangat bertalian dengan karakter jiwa mereka. Hal ini tentunya muncul sebagai perilaku mereka. Sebagai siswa, perilaku mereka sangat menentukan gaya belajarnya dan hasil belajarnya. Dengan demikian ubahan tingkat kegemaran bermain video game berkedudukan sebagai ubahan yang diduga bertalian erat dengan ubahan-ubahan keaktifan dalam mengikuti pelajaran yang meliputi aktivitas mendengarkan/memperhatikan, memikirkan/memahami, menge-mukakan pendapat (berpendapat), menjawab pertanyaan (yang dilisankan), bertanya, dan mengerjakan tugas.

Hipotesis

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah diuraikan terdahulu dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut: 1) Ada keterkaitan yang signifikan antara lamanya bermain vide-game dengan perilaku dalam kegiatan pembelajaran pada siswa kelas 5 sekolah dasar di kecamatan Gondokusuman Yogyakarta? 2) Ada keterkaitan yang signifikan antara pemilihan hari-hari bermain video-game dengan perilaku dalam kegiatan pembelajaran pada siswa kelas 5 sekolah dasar di Kecamatan Gondokusuman Yogyakarta?

Metodologi Penelitian

Hakikat penelitian adalah untuk mencari kebenaran ilmiah, yaitu kebenaran yang dapat diuji kembali oleh orang lain secara objektif. Kebenaran ilmiah diperoleh melalui suatu pendekatan ilmiah, yaitu pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Penelitian dengan pendekatan kuantitatif adalah pendekatan penelitian yang datanya diwujudkan dalam bentuk kuantitatif atau angka. Jadi pendekatan ini dimaksudkan untuk penelitian variabilitas yang dapat diangkakan/dikuantifisir, dan analisis datanya menggunakan analisis statistik, sedangkan penelitian dengan pendekatan kualitatif adalah penelitian yang datanya tidak berujud angka, dalam arti peneliti tidak berusaha mengkuantifisir atau mengangkakan variabel penelitian, dan analisisnya menggunakan prinsip logika.

Berdasarkan permasalahan penelitian, maka penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif ini digunakan dengan tujuan menggambarkan gejala kuantitatif dengan sajian skor rata-rata, penyimpangan, grafik dan lain-lain. Serta dimaksudkan untuk menerangkan suatu gejala, misalnya dengan menunjukkan besarnya koefisien dan arah korelasi, besarnya suatu variabel, ada tidaknya perbedaan antara dua kelompok dan sebagainya..

Adapun model penelitian yang digunakannya adalah model korelasional. Model korelasional ini dimaksudkan agar mampu mengungkap informasi dari responden yang lebih banyak tentang kegemaran bermain video-game dikaitkan dengan perilaku siswa dalam kegiatan belajar mengajar.. Di samping itu responden adalah subjek penelitian yang telah melakukan aktivitas bermain video-game.

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu kegemaran bermain video. Kegemaran dalam penelitian ini diartikan kesukaan siswa dalam bermain cvideo game/play stasion/mitendo yang meliputi keseringan atau frekuensi siswa dalam bermain video game, waktu yang digunakan dalam bermain video game, dan hari-hari yang digunakan siswa dalam bermain video game, sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini yaitu perilaku siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Perilaku siswa diartikan aktifitas siswa yang dilakukan siswa dalam kegiatan belajar mengajar yang meliputi memperhatikan, memikirkan/memahami, mengemukakan pendapat (berpendapat), bertanya, menjawab pertanyaan, dan mengerjakan tugas.

Populasi dalam penelitian ini yakni siswa kelas 5 Sekolah Dasar di wilayah kecamatan Gondokusuman Kota Yogyakarta yang berjumlah 618 siswa dari 25 sekolah dasar. Dipilihnya kecamatan Gondokusuman dengan pertimbangan bahwa kecamatan ini merupakan daerah perkotaan yang dilalui jalan yang cukup terkenal bagi penduduk Jogjakarta yaitu Jl. Urip Sumoharjo/Jl. Solo, dimana di sepanjang jalan ini banyak berdiri usaha jasa video game. Disamping itu juga banyak penduduk yang memiliki alat permainan video game/mitendo.

Sampel dalam penelitian ini diambil berdasarkan persentase dari jumlah sekolah yang ada. Jumlah sampel dalam penelitian ini ditetapkan 25 % dari jumlah sekolah yang ada yaitu sebanyak 6 sekolah dasar. Untuk menetapkan sekolah-sekolah yang akan dijadikan sampel penelitian ini dilakukan secara acak/random. Setelah dilakukan randomisasi dapat ditentukan sampel berjumlah 136 siswa.

Teknik analisis data yang digunakan adalah 1) teknik analisis deskriptif persentase untuk menjawab tujuan penelitian kesatu. Sebagai pedoman dalam pengelompokan ditetapkan kategori yaitu rentang skor terendah hingga skor tertinggi dibagi 3. Pengkategorian tersebut dikelompokkan menjadi: a) Jarang bermain b) Cukup sering bermain, c) Sering bermain. 2) Teknik analisis korelasi untuk menjawab tujuan penelitian kedua dan ketiga. Namun setelah dilakukan uji asumsi diketahui bahwa tidak seluruh persyaratan uji asumsi tersebut terpenuhi, sehingga akhirnya diputuskan dilakukan pengolahan data dengan statistik non parametrik, dan teknik yang digunakannya adalah Korelasi Tata Jenjang Rho Spearman.

Hasil Penelitian

Deskripsi Frekuensi Bermain Video Game Siswa Kelas 5

Kegiatan bermain video game/play stasion pada usia siswa kelas 5 sekolah dasar di wilayah kecamatan Gondokusuman cukup bervariasi. Dalam satu minggunya anak-anak bermain ada yang bermain hingga 8 kali, namun ada siswa yang mengaku hanya sekali dalam seminggu bermain video game. Agar lebih memperjelas pemahaman ini dapat disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 3
Frekuensi Bermain Video Game Siswa Kelas 5 SD di Kecamatan Gondokusuman

NO	Kategori	FREKUENSI	PERSENTASE
1	Jarang (1- 2)	110	80%
2	Cukup sering (3 – 5)	21	16%
3	Sering (6- 8)	5	4%

Dari tabel tersebut di atas dapat dideskripsikan bahwa ada 110 siswa (80%) termasuk kategori jarang bermain video game, 21 siswa (16%) kategori cukup sering bermain video, dan ada 5 siswa (4%) pada kategori sering bermain video game.

Deskripsi Waktu Bermain Video Game

Bermain video game kadang mengasyikkan, sehingga bisa menyita waktu yang cukup lama bahkan dapat dikatakan bahwa pemain video game bisa “lupa akan waktu”. Berdasarkan data yang diperoleh dari penelitian ini dapat digambarkan bahwa waktu yang diperlukan siswa kelas 5 sekolah dasar di Kecamatan Gondokusuman dalam bermain video game ada cukup dengan waktu sepuluh menit, namun ada yang memerlukan waktu cukup lama yaitu tiga jam atau 240 menit. Rentangan waktu yang digunakan tersebut peneliti kelompokkan menjadi tiga yaitu: a) kurang dari 30 menit, b) 30 – 60 menit, dan c) lebih dari 60 menit. Agar diperoleh gambaran yang lebih jelas dapat disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4

Waktu yang digunakan siswa kelas 5 dalam bermain video game di SD di Kecamatan Gondokusuman

No	Lama Bermain Video	Frekuensi	Persentase
1	Kurang dari 30 menit	47	34%
2	30 menit – 60 menit	6	5%
3	Di atas 60 menit (1 jam)	83	61%

Dari tabel di atas dapat dideskripsikan bahwa siswa kelas 5 sekolah dasar di Kecamatan Gondokusuman pada umumnya menghabiskan waktu bermain video game lebih dari satu jam yaitu ada 83 siswa (61%), kemudian yang menggunakan waktu kurang dari 30 menit sebanyak 47 siswa (34%), dan yang menggunakan waktu antara 30 menit sampai dengan 60 menit sebanyak 6 siswa (5%).

Deskripsi Hari Bermain Video Game

Penggunaan hari bermain video game dalam penelitian ini dikelompokkan menjadi 4 yaitu: a) hari/jam sekolah, b) hari-hari sekolah tapi pada saat istirahat atau setelah pulang, c) hari-hari libur, d) hari-hari sekolah setelah pulang dan hari libur. Berdasarkan data yang ada maka dapat dijelaskan melalui tabel berikut ini.

Tabel 5

Penggunaan Hari Bermain Video game Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar di Kecamatan Gondokusuman

NO	Hari Bermain Video Game	Frekuensi	Persentase
1	Hari/jam sekolah	0	0%
2	Waktu istirahat	7	5%
3	Hari libur	63	46%
4	Setelah pulang sekolah	66	49%

Berdasarkan tabel tersebut di atas dapat dideskripsikan bahwa persentase terbesar penggunaan hari bermain video game yaitu hari setelah pulang sekolah 49%, kemudian hari libur 48%, seterusnya waktu istirahat 5%. Sedangkan pada saat jam pelajaran berlangsung tidak ada siswa yang membolos atau ijin untuk bermain video game.

Pengujian Hipotesis Penelitian

Untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini digunakan teknik korelasi. Sebelum teknik korelasi digunakan, maka terlebih dahulu dilakukan uji asumsi, yaitu (1) subyek-subyek dalam sampel penelitian harus diambil secara random; (2) distribusi gejala yang diselidiki dalam masing-masing populasi adalah normal; (3) varians-variens dari masing-masing populasi tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan satu sama lain..Setelah dilakukan uji asumsi, maka dapat diketahui bahwa beberapa aspek normal, namun yang lain tidak normal. Setelah diketahui seperti itu maka ditetapkan bahwa teknik yang digunakan adalah teknik statistik non parametrik Tata Jenjang Rho Spearman Perhitungan dilakukan dengan Program SPS Sutrisno Hadi.

Keterkaitan antara lamanya waktu bermain video game dengan perilaku dalam kegiatan pembelajaran.

Dari hasil analisis analisis data diketahui rho hitung = 0.028, dengan $p = 0.742$ ($p > 0.05$) yang berarti tidak ada hubungan yang signifikan antara lamanya bermain video game dengan perilaku dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian hipotesis pertama yang menyatakan ada keterkaitan antara lamanya waktu bermain video game dengan perilaku dalam kegiatan pembelajaran *ditolak*

Keterkaitan antara hari bermain video game dengan Perilaku dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa $\rho = 0,124$ dan $p = 0,146$ ($p > 0,05$) yang berarti tidak ada korelasi yang signifikan antara hari bermain video game dengan perilaku dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian hipotesis kedua yang diajukan peneliti yang menyatakan ada keterkaitan antara hari bermain video game dengan perilaku dalam kegiatan pembelajaran *ditolak*. (untuk lebih jelasnya periksa lampiran).

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa siswa kelas 5 sekolah dasar di kecamatan Gondokusuman berada pada kategori jarang bermain video game, walaupun di sebelah rumahnya terdapat play station..

Dari hasil analisis data dalam penelitian ini menunjukkan tidak ada keterkaitan antara lama waktu bermain video game dengan perilaku dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dimungkinkan bahwa siswa kelas 5 sekolah dasar sudah mulai memiliki rasa tanggung jawab, sehingga walaupun dalam bermain video game cukup lama tidak akan diingot-ingat terus ketika sedang menghadapi pelajaran di sekolah. Bahkan bermain video game mungkin dianggap sebagai wahana rekreasi atau *refreshing* bagi siswa setelah belajar berjam-jam di sekolah yang mungkin penuh dengan aktivitas/tugas-tugas dari gurunya.

Disamping hal di atas, berdasarkan hasil analisis data dalam penelitian ini juga menunjukkan tidak ada keterkaitan yang signifikan antara hari bermain video game dengan perilaku dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini kemungkinan disebabkan karena siswa telah menyadari akan pentingnya mengikuti pelajaran dengan baik sehingga walaupun siswa bermain video game/play station/mitendo

dan waktunya cukup lama, namun dilaksanakan di luar jam sekolah atau hari libur sehingga ketika belajar tetap memperhatikan gurunya, atau dengan perkataan lain siswa telah mampu memilih waktu-waktu/hari-hari yang tepat dalam bermain video game/play stasion/mitendo. Disamping itu juga kemungkinan peran orang tua siswa yang sudah baik untuk memberi nasihat-nasihat kepada putra-putrinya, sehingga siswa dalam bermain video game melakukannya di luar jam pelajaran serta hari-hari libur sekolah.

Kesimpulan

1. Tingkat frekuensi dalam bermain video game siswa kelas 5 Sekolah Dasar di Kecamatan Gondokusuman Yogyakarta sebagian besar (80%) pada kategori jarang.
2. Tidak ada keterkaitan antara lama bermain video game dengan perilaku dalam kegiatan pembelajaran pada siswa kelas 5 Sekolah Dasar di kecamatan Gondokusuman Yogyakarta.
3. Tidak ada keterkaitan antara hari bermain video game dengan perilaku dalam kegiatan pembelajaran pada siswa kelas 5 Sekolah Dasar di Kecamatan Gondokusuman Yogyakarta.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini maka dapat disarankan kepada beberapa pihak, diantaranya bagi:

Bagi guru dan orang tua murid

1. Guru dan orang tua siswa diharapkan dapat mengingatkan kepada siswa untuk mengurangi waktu yang digunakan untuk bermain video game. Hal ini mengingat hasil penelitian ini menyatakan lebih dari separoh sampel menggunakan waktu bermain video gamenya lebih dari satu jam. Lamanya

waktu yang digunakan siswa untuk bermain video perlu diingatkan agar waktu yang ada dapat digunakan siswa untuk kegiatan-kegiatan yang lebih bermanfaat.

2. Guru dan orang tua perlu mengingatkan kepada anak yang bermain video gamenya pada kategori sering.

Bagi Produsen Video Game

Mengingat permainan video game ini digemari siswa, maka agar program-program video game yang dibuat/diproduksi memuat materi yang lebih edukatif. Program-program yang bersifat kekerasan seperti peperangan bisa lebih dikurangi.

Bagi Siswa

1. Siswa diharapkan dapat mengurangi waktu yang digunakan untuk bermain video gamenya. Gunakan waktu untuk kegiatan-kegiatan yang lebih positif/bermanfaat.
2. Bagi siswa yang masih sering bermain video game dihapkan juga mengurangi frekuensi/jumlah bermainnya, lebih baik waktunya dimanfaatkan untuk kegiatan yang bermanfaat lainnya.

Daftar Pustaka

Abd. Gafur. (1986). *Disain Instruksional*. Solo. Tiga Serangkai.

Greenfield. (1989). *Pengaruh Televisi-Video Game Komputer terhadap Pendidikan Anak*. Jakarta: Kasain Blanc.

Mudoffir. (1987). *Teknologi Instruksional*. Bandung: Remaja Karya.

Nasution, S. (1982). *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bina Aksara.

----- (1982). *Didaktik Azas-Azas Mengajar*. Bandung: Jemmars.

SC. Utami Munandar. (1992). *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: PT Gramedia Widayarsana Indonesia.

Sudjarwo. (1982) *Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Erlangga

Wasty Soemanto. (1990). *Administrasi Pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional.