



## Pengaruh *Game Online* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Kaliaia

Mentari Saputri<sup>1</sup>, Fitriani B<sup>1</sup>, Siti Rahmalia Natsir<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Buton. Indonesia

Koresponden: [mentarifebruari2019@gmail.com](mailto:mentarifebruari2019@gmail.com)

### ABSTRAK

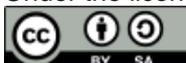
Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui apakah *game online* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa Kelas IV di SD Negeri Kaliaia. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian korelasional dan metode ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Kaliaia dengan sampel kelas IV yang berjumlah 30 siswa. Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan instrument angket pengaruh *game online* terhadap minat belajar siswa dengan model skala likert dan metode dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara *game online* terhadap minat belajar siswa SD Negeri kaliaia dengan nilai t hitung 2,631 dengan nilai signifikansi (sig)  $0,014 < 0,05$  yang artinya variabel X (*Game Online*) berpengaruh terhadap variabel Y (Minat Belajar). Adapun nilai analisis korelasi/hubungan (R) yaitu sebesar 0,445. Selanjutnya besarnya nilai koefisien determinasi (R square) pada penelitian ini adalah sebesar 0,198. Yang mengandung pengertian bahwa besarnya pengaruh variabel bebas (*Game Online*) terhadap variabel terikat (Minat Belajar) yaitu sebesar 19,8%.

**Kata Kunci:** Minat, Belajar, *Game Online*

### ABSTRACT

*The purpose of this study was to find out whether online games have a significant influence on the learning interests of Grade IV students at SD Negeri Kaliaia. This research uses correlational research and this method uses quantitative research methods. This research was conducted at SD Negeri Kaliaia with a sample of class IV, totaling 30 students. Data collection was carried out using a questionnaire instrument on the influence of online games on students' learning interest with the Likert scale model and the documentation method. The results of this study show that there is a significant influence between online games on the learning interest of Kaliaia Public Elementary School students with a t-count of 2.631 with a significance value (sig) of 0.014 0.05, which means that the variable X (Online Game) has an effect on variable Y (Interest in Learning). The anal value of correlation analysis (R) is equal to 0.445. Furthermore, the value of the coefficient of determination (R square) in this study is 0.198. Which implies that the magnitude of the influence of the independent variable (Online Games) on the dependent variable (Interest in Learning) is equal to 19.8%.*

**Keywords:** Interests, Learning, Online Games



## 1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi saat ini berkembang semakin pesat dan menghasilkan produk-produk teknologi yang memberikan manfaat dan kemudahan bagi manusia, mulai dari manfaat ilmu pengetahuan, pendidikan, dan hiburan. Salah satu produk teknologi yang memberikan manfaat hiburan yaitu *game*. Berbeda dengan zaman dahulu yang hiburan permainannya masih sangat sederhana. Seiring berkembangnya zaman dan teknologi di era industri 4.0, kreativitas manusia semakin berkembang sehingga memperoleh temuan-temuan baru dalam dunia hiburan seperti menciptakan *game* yang semakin banyak, asyik, dan unik yang sering dimainkan oleh masyarakat atau yang dikenal sebagai *game online*. *Game online* merupakan permainan modern yang sudah menjadi trend masa sekarang. Peminat *game online* beragam mulai dari anak-anak sampai usia dewasa. Anak sekolah merupakan kelompok yang mudah terpengaruh oleh *game online*. Pelajar yang sering memainkan *game online* akan menyebabkan suatu dampak psikologis untuk melakukannya berulang-ulang. Fase dampak psikologis atau yang dikenal dengan rasa candu untuk memainkan *game online* akan mempengaruhi standar akademik yang dimiliki oleh seorang pelajar.

*Game online* merupakan suatu bentuk permainan elektronik yang terhubung dengan jaringan internet dan dimainkan melalui perangkat komputer, ponsel pintar, konsol *game*, laptop, dan perangkat *game* lainnya serta bersifat multiplayer atau dapat dimainkan oleh banyak pengguna diwaktu yang sama (Akbar 2020). *Game online* merupakan suatu bentuk permainan elektronik yang terhubung dengan jaringan internet dan dimainkan melalui perangkat komputer, ponsel pintar, konsol *game*, laptop, dan perangkat *game* lainnya serta bersifat multiplayer atau dapat dimainkan oleh banyak pengguna diwaktu yang sama (Firdaus, 2018). *Game online* sangat menyenangkan namun bila kita mengetahui dalam memainkannya, *game online* memiliki kecenderungan bersifat kecanduan bagi pemainnya ini dikarenakan dari segi permainannya, *game online* sendiri memiliki fitur yang menarik, berisi gambar-gambar, animasi-animasi yang mendorong anak bahkan orang dewasa tertarik bermain *game*, selain itu macam-macam *game* tersebut di rancang khusus agar anak ingin terus bermain. Beberapa sebab yang membuat remaja kecanduan *game online* salah satunya tantangan. "Dalam setiap *game* ada tantangan, yang membuat pecandunya terus merasa tertantang. Sehingga pada akhirnya, orang yang kecanduan *game* akan merasa ketergantungan terus menerus dan tidak bisa lepas dari *game*, bila pemain tidak bisa mengontrol dirinya sendiri.

Data yang diperoleh dari observasi dan wawancara awal pada tanggal 19 April 2023 peneliti menemukan berbagai masalah yang ada di lingkungan tersebut fasilitas yang mendukung anak-anak untuk bermain *game online* contohnya di berbagai kantor desa dan rumah-rumah warga banyak peneliti temukan jaringan internet salah satunya adalah jaringan wifi sehingga anak dengan mudah memainkan *game online*, dari hasil wawancara sebagian anak menyewa wifi dan sebagian anak lainnya membeli data internet. Waktu yang di pergunakan anak-anak tersebut mulai dari 2 sampai 4 jam bahkan lebih, hal ini disebabkan permainan ini berkelanjutan sehingga mengharuskan pemainnya ingin bermain terus menerus sehingga anak lupa waktu dalam segala hal terutama belajar dan minat belajarnya pun anak menurun.

Sehubungan dengan permasalahan yang banyak terjadi akibat pengaruh *game online* tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di Sekolah Dasar Negeri Kalialia karena beberapa dari siswa di sekolah ini mengalami perubahan sikap dan minat belajarnya drastis, ini bisa dilihat dari hasil observasi awal yang dilakukan, peneliti melihat bahwa ketika anak belajar di kelas merasa lebih suka sibuk sendiri, berbicara dengan temannya' dan sering merasa melawan bila ditegur, dan tidak fokus dalam belajar, bahkan nilai-nilai pelajaran yang mereka pelajari mengalami penurunan. Ini bisa dilihat dari banyaknya siswa yang nilai pelajarannya tidak memenuhi standar yang telah ditentukan, penyebabnya adalah anak terpengaruh oleh *game online* yang mereka mainkan.

Minat yaitu kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati tersebut diperhatikan terus menerus yang disertai dengan rasa senang. Rasa senang dan rasa ketertarikan pada kegiatan tersebut tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan suatu hubungan antara diri sendiri dengan suatu kegiatan diluar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut maka semakin besar minatnya. Dalam kehidupan sehari-hari minat sering disamakan dengan perhatian, tetapi sebenarnya antara minat dan perhatian mempunyai pengertian yang berbeda. Perhatian mempunyai sifat yang sementara (tidak dalam waktu lama) dan belum tentu diikuti rasa senang. Sedangkan minat selalu diikuti dengan perasaan senang dan diperoleh kepuasan. Keberhasilan seseorang tidak terlepas dari minat orang yang bersangkutan, oleh karena itu pada dasarnya minat belajar merupakan faktor yang sangat menentukan keberhasilan belajar seseorang.

Djamarah dalam Rizky (2017) Minat adalah kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa ktivitas (Djamarah dalam Rizky, 2017:64). Belajar adalah Perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat (Slavin dalam Chotimah dan Fathurrohman, 2018:13). Supardi (2015) Minat belajar adalah sesuatu keinginan atau kemauan yang disertai perhatian dan keaktifan yang disengaja yang akhirnya melahirkan rasa senang dalam perubahan tingkah laku, baik berupa pengetahuan, sikap maupun keterampilan (Supardi, 2015:75). Berdasarkan uraian latar belakang peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh *Game Online* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Kalialia. Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui *game online* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa di kelas VI SD Negeri Kalialia.

## 2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian korelasional yang melihat hubungan antara variabel X (*game online*) dengan variabel Y (minat belajar). Penelitian korelasi bertujuan untuk menemukan ada atau tidaknya hubungan dan apabila ada beberapa erat hubungan serta berarti atau tidaknya hubungan tersebut. Pendekatan yang digunakan deskriptif kuantitatif dimana pengumpulan data menggunakan instrument penelitian yaitu angket dan dokumentasi. Sumber data penelitian ini adalah siswa di Kelas IV SD Negeri Kalialia Kelurahan Kalialia Kecamatan Lea-Lea Kota Baubau Tahun Ajaran 2023/2024. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Pada penelitian ini terdapat satu variabel bebas (independen) dan satu variabel terikat (dependen). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Kelas IV SD Negeri Kalialia

yang terdiri dari kelas A (16 siswa), kelas B (14 siswa) dengan jumlah keseluruhan 30 siswa. Penelitian ini menggunakan teknik total sampling. Total sampling adalah pengambilan sampel dimana semua populasi dijadikan sampel). Jumlah sampel sama dengan populasi. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri Kalialia yang berjumlah 30 siswa.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1 Hasil Penelitian

Penelitian dilakukan pada siswa kelas IV SD Negeri Kalialia Kelurahan Kalialia Kecamatan Lea-Lea Kota Baubau Tahun Ajaran 2023/2024. Dimana hasil penelitiannya sebagai berikut.

**Tabel 1.** Hasil Uji Validitas

No	Item	Rhitung	rtabel	Keterangan
1	X1	0,046	0,361	Tidak Valid
2	X2	0,565	0,361	Valid
3	X3	0,374	0,361	Valid
4	X4	0,619	0,361	Valid
5	X5	0,157	0,361	Tidak Valid
6	X6	0,512	0,361	Valid
7	X7	0,513	0,361	Valid
8	X8	0,378	0,361	Valid
9	X9	0,425	0,361	Valid
10	X10	0,416	0,361	Valid
11	X11	0,396	0,361	Valid Valid
12	X12	0,411	0,361	Valid
13	X13	0,328	0,361	Tidak Valid
14	X14	0,456	0,361	Valid
15	X15	0,584	0,361	Valid
16	X16	0,504	0,361	Valid
17	X17	0,398	0,361	Valid
18	X18	0,475	0,361	Valid
19	X19	0,647	0,361	Valid
20	X20	0,470	0,361	Valid
21	X21	-0,061	0,361	Tidak Valid
22	X22	0,509	0,361	Valid
23	X23	0,512	0,361	Valid
24	X24	0,467	0,361	Valid
25	X25	0,367	0,361	Valid

Tabel di atas menjelaskan bahwa jumlah responden 30 maka sesuai dengan signifikan 0,05% ( $df=n-2$ ) maka dikatakan valid apabila hasil lebih dari 0,361. Dengan demikian dapat disimpulkan pada penelitian ini berdasarkan hasil uji validitas di atas menunjukkan terdapat 21 butir pernyataan yang valid dan 4 butir pernyataan yang tidak valid.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,834	21

Tabel diatas menjelaskan bahwa nilai *Crombach Alpha* > 0,6 maka distribusi data reliable, bila *Crombach Alpha* < 0,6 maka distribusi data tidak reliabel. Dapat diketahui bahwa nilai *Crombach Alpha* sebesar 0,834 dan > 0,6 sehingga instrument tersebut reliabel.

### 3.2 Pembahasan

Hasil uji hipotesis yang telah di uraikan di atas, diperoleh hasil bahwa variabel (X) *game online* berpengaruh signifikan terhadap variabel (Y) minat belajar siswa SD Negeri Kalialia. Hal ini dibuktikan dengan nilai t hitung 2,631 dengan nilai signifikansi (sig)  $0,014 < 0,05$ , yang artinya variabel X (*Game Online*) berpengaruh terhadap variabel Y (Minat Belajar). Adapun nilai analisis korelasi/hubungan (R) yaitu sebesar 0,445. Selanjutnya besarnya nilai koefisien determinasi (R square) pada penelitian ini adalah sebesar 0,198. Yang mengandung pengertian bahwa besarnya pengaruh variabel bebas (*Game Online*) terhadap variabel terikat (Minat Belajar) yaitu sebesar 19,8%. Artinya jika semakin sering anak bermain *game online* maka minat belajar anak menurun. Sedangkan 19,8% merupakan faktor X yang mempengaruhi variabel Y, yang tidak diteliti diantaranya faktor kepribadian, faktor motivasi, faktor teman sebaya dan factor keluarga yang menyumbang sebesar 80,2%.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Priska dalam Gustika (2020) anak yang kecanduan bermain *game online* dapat mengancam dirinya dan lingkungannya, tidak mau sekolah, ketika di rumah mengalami perubahan perilaku, lebih banyak berbohong kepada orang tuanya, mengurung diri di dalam kamar, dan lebih sensitif kepada sekitarnya. Dengan demikian dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa intensitas penggunaan bermain *game online* merupakan salah satu faktor yang cukup kuat mempengaruhi minat belajar siswa. Dimana dengan rutinitas atau keseringan penggunaan *game online* pada anak dapat menyebabkan minat belajar anak menjadi menurun, dan dampak penggunaan *game online* yang cukup lama juga dapat membahayakan kesehatan anak. Hal ini di sebabkan karena kurangnya pengawasan orang tua terhadap waktu anak bermain *game online* dan tidak membatasi waktu bermain anak.

### 4. Kesimpulan

Pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y yaitu *Game Online* dengan Minat Belajar Siswa di SD Negeri Kalialia, dengan nilai t hitung 2,631 dengan nilai signifikansi (sig)  $0,014 < 0,05$  yang artinya variabel X (*Game Online*) berpengaruh terhadap variabel Y (Minat Belajar). Adapun nilai analisis korelasi/hubungan (R) yaitu sebesar 0,445. Selanjutnya besarnya nilai koefisien determinasi (R square) pada penelitian ini adalah sebesar 0,198. Yang mengandung pengertian bahwa besarnya pengaruh variabel bebas (*Game Online*) terhadap variabel terikat (Minat Belajar) yaitu sebesar 19,8%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi pengaruh *game online* maka semakin kurang minat belajar pada siswa.

**Daftar Pustaka**

- Ahmad, Rulam. 2014. *Metedeologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Alimul H, Aziz. *Menyusun INstrumen Penelitian & Uji Validitas Reliabilitas*, (Surabaya: Health Books Publishing, 2021)
- Al-munajjid, Muhammad Shalih. 2016. *Bahaya Game*. Solo: Aqwam.
- Anggraeni, E. (2017). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Seni Tari di Sd Negeri Dukuhwaru Kabupaten Tegal. Skripsi, *Universitas Negeri Semarang*.
- Budiaji, Weksi. Skala Pengukuran dan Jumlah Respon Skala Likert". *Jurnal Ilmu Pertanian dan Perikanan*, Vol. 2, No. 2 Desember 2013)
- Chusna, Puji Asmaul. 2017. *Pengaru Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*. (Jurnal: Volume 17, No. 2,2017.
- Hartono, Jogiyanto. *Metode Penguumpulan dan Teknik Analisis Data*, (Yogyakarta: CV Andi Offset, 2018).
- Hijrat, K., & Sainudin, A. B. (2019). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Motifasi Belajar Siswa Kelas VII MTs Negeri Kota Kupang. *Al Manar: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 37-48.
- Iskandar, R. (2021) Analisis Tingkat Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5660-5670.
- Johan, Ria Susanti, 2019, *Pengaruh Game Online Terhadap Minat Untuk Belajar Peserta Didik Kelas X MA Alhidayah Depok*, Research and Development Journal of Education.
- Meiriyanti, E. (2011). Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar (Skripsi). Lampung.
- MUNTHE, E. B. (2021). *Hubungan Antara Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Inpres No. 097375 Tigaraja Tahun Pelajaran 2020/2021* (Doctoral Dissertatin, UNIVERSITAS QUALITY BERASTAGI).
- Nainggolan, A. C. (n.d.). *PERBEDAAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA YANG MENGGUNAKAN STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF TIPE PEER LESSON DENGAN STRATEGI PEMBELAJARAN EKSPOSITORI*.
- Nurfiana, (2016) "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa", *Jurnal Edukasi Informal*.
- Pradana, A. R. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Strategi Peer Lesson Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata PELajaran Dasar Kelistrikan Kelas X TAV di SMKN 2 SURabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 6(3), 363–369.
- Priyono (2014). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Strategi Peer Lessons Padaa Siswa Kelas IV SDN Nglahar Kecamatan Moyudan Kabupaten Sleman*. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Pendidikan Pra Sekolah Dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.

- Suardin, S., & Yusnan, M. (2021). Pengaruh Manajemen Waktu Belajar Terhadap Efikasi Diri Dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JEC (Jurnal Edukasi Cendekia)*, 5(1), 61-71.
- Sugiyono, 2018 *Metode Penelitian Kuantitatif R&D*, Bandung Alfabeta.
- Sireger, Syofian. *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*, (Jakarta: Kencana, 2017).
- Usmar, S. F., & Andriati, I. (2022). Pengaruh Game Online Terhadap Minat Siswa Belajar PAI Pada Kelas IX di SMP 6 Pasaman Barat. *Humantech: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 2(Spesial Issue 2), 369-377.
- Yulianti, R. M., Syatoto, I., Suroto, S., Suprpti, E., & Elburdah, R. P. (2020), Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Mts Matlaul Anwar. *Jurnal Pengabdian Dharma Laksana*, 3(1), 62-67.