



## Hubungan Durasi Bermain Game Online Dengan Minat Belajar Siswa Di SDN 03 Kembang Kerang Daya

Muhammad Munir, Muhammad Alwan, Husairi, Ulya Usnawati  
STAI Darul Kamal NW Kembang Kerang NTB

### ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya hubungan antara durasi bermain *game online* dengan minat belajar siswa di SDN 03 Kembang Kerang Daya. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis korelasi. Penelitian ini dilakukan di SDN 03 Kembang Kerang Daya, dengan sampel kelas IV, V, dan VI yang berjumlah 27 peserta didik. Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan instrumen penelitian berupa angket dalam bentuk skala likert, wawancara, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara *game online* dengan minat belajar siswa di SDN 03 Kembang Kerang Daya. Berdasarkan hasil perhitungan korelasi diketahui bahwa  $r$  hitung  $<$   $r$  tabel yaitu  $0,355 < 0,396$ . Dengan kata lain  $H_a$  ditolak dan  $H_0$  diterima. Besarnya hubungan antara *game online* dan minat belajar hanya 12,60% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian

### ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the relationship between the duration of playing online games and students' learning interest at SDN 03 Kembang Kerang Daya. The research method used in this research is a quantitative approach with a correlation type. This research was conducted at SDN 03 Kembang Kerang Daya, with a sample of class IV, V, and VI totaling 27 students. Data collection was carried out using a research instrument in the form of a questionnaire in the form of a likert scale, interviews, observation, and documentation. The results of this study indicate that there is no positive and significant relationship between online games and students' learning interest at SDN 03 Kembang Kerang Daya. Based on the results of correlation calculations, it is known that  $r$  count  $<$   $r$  table, namely  $0.355 < 0.396$ . In other words,  $H_a$  is rejected and  $H_0$  is accepted. The magnitude of the relationship between online games and learning interest is only 12.60%, the rest is influenced by other factors outside of research.

### Article Histoy

Received 2 September 2024  
Accepted 15 Oktober 2024

### Kata Kunci

Durasi Bermain,  
Game Online,  
Minat Belajar

Corresponding to the Author : Muhammad Munir, Muhammad Alwan, Husairi, Ulya Usnawati,  
e-mail: munirmuhammad1991@gmail.com. muhammadalwan402@gmail.com. husaeren@gmail.com.  
STAI Darul Kamal NW Kembang Kerang NTB

@ 2024 The Author (s). Published by STAI Darul Kamal NW Kembang Kerang NTB. Indonesia. This is an Open Access article distributed under the terms of the <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

## Pendahuluan

Perkembangan teknologi dan informasi kini sudah sangat pesat di seluruh belahan dunia tidak terkecuali di Indonesia. Kemajuan teknologi tidak hanya sekedar di kota besar saja, namun sekarang teknologi sudah merambat ke seluruh pelosok Indonesia. Peranan teknologi informasi dalam aktivitas manusia sangatlah besar saat ini. Teknologi dan informasi menghadirkan suatu cara baru dalam kehidupan, dari kehidupan dimulai sampai dengan berakhir yang dikenal sebagai e-life, artinya kehidupan sudah dipengaruhi oleh berbagai kebutuhan secara elektronik. Adanya perkembangan teknologi ini sangat berpengaruh bagi manusia dalam mengerjakan pekerjaannya agar lebih efisien dan efektif.

Salah satu bidang yang mendapatkan dampak cukup berarti dari perkembangan teknologi ini adalah bidang pendidikan. Pada dasarnya pendidikan merupakan proses kerja sama dan pertukaran informasi dari pendidik kepada peserta didik yang berkaitan dengan informasi pendidikan. Dalam bidang pendidikan, perkembangan teknologi dan informasi merambat pada sistem pengelolaan dan pembelajaran di dalam kelas. Saat ini, banyak hal yang dapat diakses bahkan diketahui oleh anak-anak serta berbagai kalangan melalui internet dan media sosial.

Berdasarkan survey Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) peningkatan presentasi penetrasi internet di Indonesia tahun 2021-2022 mencapai 77,02%. Maraknya perkembangan teknologi terutama internet membawa banyak pengaruh bagi peserta didik. Salah satunya adalah dengan kehadiran game online. Tidak hanya orang dewasa maupun remaja yang memainkan permainan game online ini akan tetapi, semua kalangan termasuk juga anak-anak usia Sekolah Dasar. Permainan ini sangat menarik karena dalam bermain seseorang dapat terhubung dengan beberapa pemain di tempat lain bahkan di seluruh dunia.

Game online adalah permainan yang berbasis elektronik dan visual. Game online merupakan permainan yang dioperasikan dengan menggunakan sambungan internet melalui komputer maupun dengan smartphone saja. Game online pada dasarnya berfungsi untuk menghilangkan kelelahan, mengisi waktu luang atau sekedar menyegarkan otak setelah beraktivitas sehari-hari. Sebelum adanya game online anak-anak lebih suka bermain permainan tradisional bersama teman sebayanya. Namun seiring berjalannya waktu permainan tradisional tersebut sudah jarang dimainkan lagi dan digantikan oleh permainan yang berbasis online.

APJII pada tahun 2022, mensurvei 14,23% konten internet yang sering diakses oleh orang-orang adalah game online. Banyaknya penggunaan gadget memudahkan anak-anak untuk mengakses game online dengan sendiri tanpa pengawasan orang tua, yang tanpa disadari dampaknya bisa membuat anak menjadi kecanduan. Kecanduan bermain game online akan memberikan dampak buruk terutama dalam segi akademik dan sosial anak.

Banyak anak-anak dan remaja yang menghabiskan waktu untuk bermain game online bersama-sama atau dikenal dengan istilah “mabar” (main barang). Game online tidak hanya menawarkan hiburan tetapi juga memberikan tantangan yang menarik, sehingga orang yang memainkan game online tersebut tidak mempermasalahan waktu demi mencapai kepuasan. Meskipun para pemain dapat bersosialisasi dalam game online, namun game online sering membuat pemainnya melupakan kehidupan sosial dan kehidupan sebenarnya.

Menurut Halawa dalam penelitiannya menyatakan bahwa kurangnya perhatian yang diberikan oleh orang tua yang lebih memilih memberikan anak gadget serta media elektronik lainnya membuat anak menjadi mudah kecanduan game online dan memiliki intensitas

bermain yang cukup lama. Hal ini menyebabkan berkurangnya aktivitas belajar anak di rumah, sehingga prestasi belajarnya juga ikut menurun. Ketika ketertarikan seseorang terhadap game online semakin kuat, maka akan semakin berkurang minat dan motivasi belajarnya hal tersebut dapat berpengaruh terhadap dirinya, orang lain dan lingkungan disekitarnya.

Dampak negatif dari game online yaitu: renggangnya hubungan dengan teman, keluarga dan masyarakat sekitar karena sering menghabiskan waktu untuk bermain game, prilaku menjadi kasar dan agresif, cenderung berbicara kasar karena dipengaruhi oleh apa yang dilihat dipermainan game online, dan dapat menimbulkan berbagai macam penyakit baik penyakit fisik maupun kejiwaan. Bahkan menurut psikiater, orang yang kecanduan game online akan lebih sulit diobati dan disembuhkan dibandingkan orang yang kecanduan pornografi.

Pada kenyataannya game online bukan hanya sekedar sebagai hiburan semata bagi anak-anak akan tetapi, karena bermain game online mereka sering mengabaikan perintah orang tua bahkan melupakan tugasnya sebagai seorang pelajar. Kecanduan game online menyebabkan kurangnya fokus anak saat pembelajaran berlangsung dan menurut orang tua siswa, game online juga dapat menyebabkan menurunnya hasil belajar anak. Selain itu dampak dari kecanduan game online bisa mengakibatkan anak lupa waktunya harus belajar dan kapan dia bisa bermain.

Game online banyak membuat waktu yang seharusnya mereka gunakan untuk belajar, mengaji serta kegiatan positif lainnya malah cenderung digunakan untuk waktu didepan komputer, gadget, dan asik bermain game online. Sehingga tak jarang banyak anak sekolah yang mengantuk ketika sedang melakukan proses pembelajaran karena keasyikan bermain game online sampai larut malam.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di SDN 03 Kembang Kerang Daya, salah satu permasalahan yang diperoleh yaitu rendahnya minat belajar peserta didik. Hal tersebut dapat dilihat dari banyaknya peserta didik yang tidak memperhatikan penjelasan guru, berbicara dengan teman sebangku saat proses belajar, bermain saat belajar, kurangnya konsentrasi karena diganggu oleh kelas lain, dan berkeliaran saat tidak diawasi oleh guru di dalam kelas.

Dari hasil wawancara awal peneliti dengan wali kelas VI, dikatakan bahwa minat belajar peserta didik dikatakan kurang karena adanya faktor pengaruh internet seperti game online, youtube, dan tiktok. Ketika proses pembelajaran berlangsung banyak siswa yang tidak aktif di dalam kelas hanya ada beberapa saja yang aktif. Menurunnya minat belajar peserta didik dikarenakan kurangnya fokus mereka saat mengikuti pembelajaran, hal tersebut terjadi karena mereka terus mengingat permainannya di rumah, terutama untuk anak yang sudah kecanduan bermain game online.

Hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara dengan wali kelas V, yang mengatakan bahwa minat belajar anak di dalam kelas dikatakan rendah. Karena saat di dalam kelas anak sering berbicara dengan teman sebangkunya, bermain saat guru menjelaskan, kelas sering rebut, dan banyak anak yang tidak aktif mengikuti pembelajaran. Menurut beliau minat belajar anak dipengaruhi oleh dua hal yaitu lingkungan sekolah dan kegiatan mereka saat di rumah. Menurunnya minat belajar anak juga bisa disebabkan karena anak bermain game online. Anak yang bermain game online cenderung kurang bersemangat dan pikirannya tidak fokus saat belajar.

Sedangkan dari hasil wawancara peneliti dengan wali kelas IV, didapatkan hasil bahwa minat belajar peserta didik tergolong sedang, hal ini dibuktikan dengan masih ada beberapa anak yang sering bermain di dalam kelas, tidak fokus mengikuti pembelajaran, dan ada juga beberapa anak yang tidak mengejarkan tugas yang diberikan oleh guru. Metode pembelajaran yang tidak tepat membuat mereka juga tidak berminat mengikuti pembelajaran. Menurut beliau adanya game online dapat mempengaruhi tingkat minat belajar siswa. Siswa yang yang tidak bermain game online lebih aktif mengikuti pembelajaran dibandingkan dengan siswa yang bermain game online.

Dari hasil wawancara dengan salah satu orang tua siswa juga didapatkan hasil bahwa game online memberikan dampak terhadap minat belajar anak di rumah. Game online membuat anak menjadi malas belajar dan cenderung asik dengan permainan yang mereka mainkan. Tak jarang hal tersebut membuat anak mengabaikan perintah dari orang tua dan jarang bermain dengan teman sebayannya.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan wali kelas dan beberapa orang tua siswa dapat disimpulkan bahwa minat belajar peserta didik di SDN 03 Kembang Kerang Daya tergolong rendah salah satunya karena bermain game online. Peserta didik yang bermain game online cenderung memiliki minat belajar yang kurang dibandingkan peserta didik yang tidak bermain game online. Hal ini menjadi masalah yang sangat penting bagi orang tua dan juga guru agar bisa mengontrol peserta didik supaya tidak berlebihan ketika bermain game online serta tetap menjalankan tugas mereka sebagai pelajar.

Dari penjelasan di atas penulis tertarik untuk mendalami lebih jauh tentang seberapa besar hubungan durasi bermain game online terhadap minat belajar peserta didik, terutama terhadap peserta didik di SDN 03 Kembang Kerang Daya. Tentunya data-data dari hasil penelitian ini nanti bisa membantu guru meningkatkan minat belajar siswa kedepannya sehingga hasil belajar siswa juga sesuai dengan apa yang diharapkan. Kepada orang tua agar bisa memberikan batasan terhadap anak agar tidak terlalu larut dalam permainan game online apalagi sampai tahap kecanduan bermain game online. Orang tua perlu memberikan perhatian lebih kepada anak serta bimbingan belajar untuk mereka di rumah.

## Literature Review

Bermain juga salah satu kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain harus dilakukan dengan suka cita, agar semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak (Mutiah, 2015). Permainan biasanya dilakukan untuk bersenang-senang dan terkadang digunakan sebagai alat pendidikan. Permainan atau *game* adalah suatu kegiatan yang diatur oleh aturan bahkan terkadang dapat menjadi sebuah pertandingan serta pengalaman belajar bagi para pemainnya (Siti Nur Hayati & Putro, 2021). Permainan merupakan sebuah sarana mensosialisasikan diri, artinya permainan digunakan sebagai sarana membawa anak ke dalam masyarakat (lingkungan) (Aisyah, 2017). Dari pengertian *game* yang telah disebutkan dapat disimpulkan bahwa *game* adalah sesuatu yang dikendalikan oleh aturan yang dapat berfungsi sebagai pertandingan dan pengalaman belajar bagi anak serta sebagai sarana bersosialisasi dengan lingkungan.

*Game online* merupakan permainan yang menghibur dan interaktif yang dituangkan dalam layar video (Rohman, 2019). Pendapat lain juga mengatakan *game online* adalah permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan melalui jaringan komunikasi *online* (Kustiawan & Utomo, 2019). *Game online* bisa juga diartikan sebagai

permainan yang dapat melatih keterampilan intelektual seseorang dalam mengambil keputusan dengan mencapai tujuan tertentu (Alam, 2010).

*Game online* terbagi menjadi dua jenis yaitu *web based game* dan *text based game*. *Web based games* adalah aplikasi yang ditempatkan pada server di internet dimana pemain hanya perlu menggunakan akses internet dan browser untuk mengakses permainan tersebut. Sedangkan *text based game* bisa dibilang sebagai awal dari *web based games*. *Text based games* sudah ada sejak lama, ketika beberapa komputer masih berspesifikasi rendah dan sulit untuk memainkan *game-game* dengan grafis mewah, sehingga dibuatlah *game-game* dimana pemain hanya berinteraksi dengan teks-teks yang ada dan sedikit atau tanpa gambar (Trisnani & Wardani, 2018).

Charlton dan Danforth menemukan dua faktor dalam komponen-komponen kecanduan tersebut. Faktor pertama adalah kecanduan aktual meliputi sifat kegiatan bermain yang berulang-ulang terjadi, gejala *withdrawal*, konflik dengan orang-orang sekitar, dan menonjolnya perilaku. Faktor *kedua*, dapat disebut dengan “Keterpikatan esensi oleh *game*” yang berkaitan dengan komponen-komponen toleransi, perubahan suasana perasaan dan kemenonjolan kognitif (K. S. Young & Abreu, 2017). Sedangkan menurut Psikolog Retha Arjadi ada beberapa gejala seseorang yang mengalami kecanduan *game online* yaitu: (1) Pikiran terus fokus pada *game online*, (2) Merasa cemas, tidak tenang, dan sedih waktu tidak bermain *game online*, (3) Merasa perlu untuk selalu menambah waktu bermain *game online*, (4) Gagal mengendalikan keinginan untuk bermain *game online*, (5) Kehilangan minat untuk melakukan hobi atau kegiatan hiburan yang lain, (6) Terus bermain *game online* walaupun sudah menyadari ada masalah dengan kebiasaan tersebut, (7) Berbohong mengenai kebiasaan bermain *game online* misalnya terkait durasi atau frekuensinya, dan (8) Hubungan dengan orang lain, pekerjaan dan pendidikannya terbengkalai karena *game online* (Rahmawati et al., 2020).

Dampak positif dari bermain *game online*, diantaranya: (a) Meningkatkan konsentrasi pada pemain karena akan membutuhkan tingkat konsentrasi yang tinggi. Semakin sulit permainan untuk dimainkan maka akan semakin banyak konsentrasi yang dibutuhkan; (b) Meningkatkan pola pikir dan nalar. Dengan bermain *game online*, pemain akan mengembangkan kemampuannya untuk memecahkan masalah, menganalisis situasi dan strateginya; (c) Meningkatkan kemampuan dalam berbahasa Inggris, karena sebagian besar bahasanya adalah bahasa Inggris, sehingga anak-anak yang bermain game dapat memahami bahasa Inggris; (d) stres. Pada dasarnya, semua jenis *game* lainnya dimaksudkan untuk menghibur dan menyegarkan; (e) Mendapat teman baru, dalam bermain *game online* terdapat banyak pemain yang berasal dari berbagai tempat, daerah atau Negara; dan (f) Menjadi peluang untuk mendapatkan penghasilan. Ada beberapa *game online* jika dimainkan dan mendapat *score* yang tinggi maka akun *game* tersebut bisa dijual dengan harga yang fantastis (Pratiwi & Yusnaldi, 2022).

Menurut Sulastri, dampak negatif *game online* yaitu kurangnya interaksi siswa dengan teman sebayanya di mana siswa yang bermain *game online* akan sibuk dengan permainannya sehingga temannya kadang diabaikan hal ini memicu kurangnya keakraban diantara mereka. Karena keasyikan bermain *game online*, anak menjadi melupakan temannya atau orang yang berada didekat mereka (Na'ran & Ahmad, 2019). Selain itu dampak negatif yang akan terjadi bagi pengguna *game online* antara lain: (a) Penurunan aktivitas gelombang yang terjadi pada otak depan, karena memiliki peranan penting dalam pengendalian emosi serta agresif pada

anak; (b) Dapat memupuk rasa egois yang tinggi ketika kurang mendapat perhatian dan peduli dari keluarga atau orang terdekatnya, dan bermain *game* juga menjadikan sebagai pelampiasannya; (c) Membuat anak dijauhi dari teman di lingkungan sekitarnya, sebab terlalu sering bermain *game* akibatnya anak menjadi lupa menggunakan korelasi sosialnya dalam kehidupan; (d) Berpengaruh terhadap gangguan psikologisnya. Seseorang yang bermain *game* dapat berubah dan mempengaruhi pola pikir karena pikiran akan selalu tertuju pada *game* yang tak jarang dimainkan; (e) Anak-anak akan menderita masalah pada kesehatan mentalnya, menjadi lebih hiperaktif, kehilangan kemampuan berkonsentrasi saat belajar dan rentan terhadap kegelisahan, depresi, dan perkembangan sosial yang buruk; dan Bermain game juga sebuah pemberoran secara waktu jika sudah menjadi candu (Pratiwi & Yusnaldi, 2022).

Minat sebagai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang akan diperhatikan secara terus menerus dan disertai dengan perasaan senang. Dimana perasaan senang yang ada, bermuara pada kepuasan (Slameto, 2013). Minat (interest) diartikan sebagai suatu kecenderungan dan kegemaran atau keinginan yang kuat terhadap suatu hal, dimana minat dapat mempengaruhi kualitas belajar seseorang dalam bidang studi tertentu (Mahmud, 2020). Minat tidak muncul secara tiba-tiba atau spontan, melainkan timbul akibat partisipasi, pengalaman, kebiasaan selama belajar atau bekerja (Susanto, 2016). Minat memiliki sifat-sifat diantaranya: *Pertama*, minat bersifat pribadi (individual), ada perbedaan antara minat seseorang dan orang lain. *Kedua*, minat menimbulkan efek diskriminatif. *Ketiga*, minat erat hubungannya dengan motivasi, mempengaruhi, dan dipengaruhi oleh motivasi. *Keempat*, minat merupakan sesuatu yang dipelajari, bukan bawaan lahir dan dapat berubah tergantung pada kebutuhan, pengalaman dan mode (Jahja, 2011).

Sedangkan belajar adalah suatu proses perubahan yang dilakukan secara sadar, aktif, dinamis, sistematis, berkesinambungan, terpadu dan mengarah pada tujuan yang jelas (Astawa, 2018). Syekh Abdul Aziz dan Abdul Majid mendefinisikan belajar sebagai suatu perubahan dalam diri peserta didik yang timbul dari pengalaman-pengalaman sebelumnya sehingga dapat menghasilkan perubahan-perubahan yang baru (Faizah, 2020). Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk mencapai perubahan tingkah laku yang baru secara menyeluruh, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya (Setiawati, 2018).

Ada tujuh karakteristik minat dalam diri seseorang diantaranya yaitu: (1) Minat tumbuh dengan perkembangan tubuh dan pikiran. Selama perubahan fisik dan psikologis terjadi, maka minat dalam semua bidang akan berubah, misalnya minat berubah seiring bertambahnya usia; (2) Minat tergantung pada kegiatan belajar. Persiapan belajar merupakan salah satu penyebab meningkatnya minat; (3) Minat tergantung pada kesempatan belajar; (4) Perkembangan minat mungkin dibatasi. Artinya pembatasan ini mungkin terjadi karena kondisi fisik yang tidak memungkinkan; (5) Minat dipengaruhi oleh budaya, misalnya pengaruh budaya sangat besar. Jika budaya mulai memudar, maka minat juga dapat memudar; d (6) Minat memiliki komponen emosional. Minat berpusat pada diri sendiri. Artinya jika seseorang menyukai sesuatu, mereka akan memiliki keinginan untuk milikinya (Setiawati, 2018)

. Minat tidak timbul dengan sendirinya akan tetapi terdapat banyak faktor yang mempengaruhi. Herry menyebutkan bahwa faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa diantaranya : Persepsi siswa terhadap pelajaran, Kondisi jasmani dan kondisi rohani siswa,

Relevansi materi ajar dengan kehidupan sehari-hari siswa, Gaya dan metode dalam mengajar dan Penguanan (Fajriani, 2017). Secara umum ada dua faktor yang mempengaruhi minat belajar yaitu faktor dari dalam diantaranya Aspek jasmani dan aspek psikologi dan faktor dari luar, diantaranya Kelurga, sekolah, lingkungan masyarakat (Zaki Al Fuad & Zuraini, 2016).

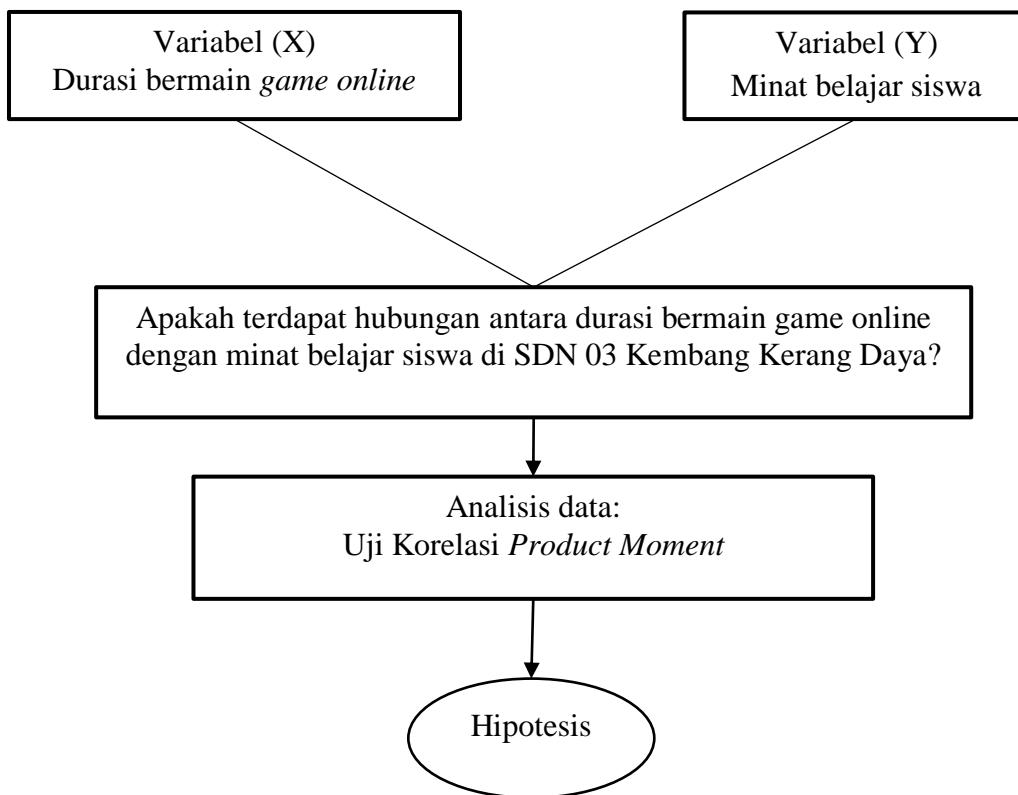
Penelitian yang dilakukan oleh Siti Fadia Nurul Fitri dan Triana Lestari dengan judul: *“Pengaruh Kecanduan Bermain Game Online Pada Minat Belajar Anak Semasa Pembelajaran Daring”*. Dari penelitian tersebut dijelaskan bahwa pengaruh kecanduan *game online* sangat besar terhadap minat belajar anak. Anak yang kecanduan *game online* akan melupakan kewajibannya sebagai seorang pelajar demi terus bermain *game online*. Dampak dari kecanduan bermain *game online* ini tidak hanya berpengaruh terhadap tingkat minat belajar anak saja. Tetapi berpengaruh juga terhadap hasil belajar anak.

Yuli Pebriyanti Dari hasil penelitiannya tersebut disimpulkan bahwa terdapat dampak positif dan negatif *game online* terhadap kepribadian sosial anak SDN 1 Bahur Kabupaten Seruyan. Dampak positif bermain *game online* terhadap kepribadian sosial anak SDN – 1 Bahur, meliputi: dapat membantu anak bersosialisasi, kemampuan kerja sama yang semakin baik dan menumbuhkan simpati. Sedangkan dampak negatif bermain *game online* terhadap kepribadian sosial anak SDN – 1 Bahur meliputi: kecanduan *game online*, berbicara kasar dan kotor, pembangkang, berselisih atau bertengkar, dan mengganggu orang lain (Pebrianti, 2021).

Penelitian oleh Jihan Yusrina dan Yoyok Yermiandhoko Dari penelitian tersebut disimpulkan bahwa *game online* berpengaruh negatif terhadap motivasi belajar. Hasil *independent sample T-Test* menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara motivasi belajar siswa yang bermain *game online* dan siswa yang tidak bermain *game online* ( $p = 0,000 < 0,05$  atau  $t (-5,76) > t 18 (-2,10)$ ). Siswa yang bermain *game online* cenderung memiliki motivasi lebih rendah dibandingkan siswa yang tidak bermain *game online*. Hasil belajar siswa menunjukkan bahwa kelompok siswa yang bermain *game online* memiliki rata-rata hasil belajar  $57,00 \pm 9,49$  sedangkan kelompok siswa yang tidak bermain *game online* memiliki rata-rata hasil belajar lebih tinggi yaitu  $80,00 \pm 6,24$ . Hasil *Independent Sample T-Test* menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa yang bermain *game online* dan siswa yang tidak bermain *game online* (Yusrina & Yermiandhoko, 2022).

Penelitian yang dilakukan oleh Safitri Anjayani, Tri Susilowati, Eska Dwi Prajayanti dan Mursudarinah. Hasil dari penelitian tersebut dikatakan bahwa sebagian besar siswa SMK Negeri 2 Surakarta durasi waktu bermain *game online*  $< 14$  jam/minggu atau termasuk kategori cukup. Sebagian besar siswa SMK Negeri 2 Surakarta memiliki praktik *personal hygiene* kategori baik. Sehingga terdapat hubungan yang signifikan antara durasi waktu bermain *game online* dengan praktik *personal hygiene* pada siswa SMK Negeri 2 Surakarta (Anjayani et al., 2020).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya hubungan antara variabel independen (bebas) dengan variabel dependen (terikat). Dimana yang menjadi variabel independennya adalah durasi bermain *game online* (X) dan yang menjadi variabel dependennya adalah minat belajar siswa (Y). Berdasarkan uraian tersebut, maka kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Berdasarkan teori dan kerangka berpikir yang telah dikemukakan sebelumnya, maka hipotesis yang diajukan adalah:

1. Hipotesis Alternatif ( $H_a$ )  
Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara durasi bermain *game online* dengan minat belajar siswa di SDN 03 Kembang Kerang Daya.
2. Hipotesis Nihil ( $H_0$ )  
Tidak terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara durasi bermain *game online* dengan minat belajar siswa di SDN 03 Kembang Kerang Daya.

## Metode

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang meliputi proses pengumpulan data dan analisis data yang bersifat kuantitatif dengan tujuan untuk memperoleh pengujian hipotesis berdasarkan populasi atau sampel yang berpedoman pada filsafat positivisme (Fadjarajani et al., 2020).

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis korelasi. Penelitian kuantitatif korelasional adalah penelitian yang mempelajari hubungan dua variabel atau lebih, yaitu untuk mengetahui sejauh mana variasi dalam suatu variabel berhubungan satu sama lain. Korelasi bertujuan untuk menguji hipotesis, dilakukan dengan cara mengukur sejumlah variabel dan menghitung koefisien korelasi antara variabel-variabel tersebut, agar dapat diketahui variabel mana yang saling berhubungan (Salim, 2019). Dalam penelitian ini akan meneliti tentang hubungan antar variabel, yaitu variabel X (*game online*) terhadap variabel Y (minat belajar).

Penelitian ini dilakukan di SDN 03 Kembang Kerang Daya, yang beralamatkan di Desa Kedatuk Kembang Kerang Daya, Kec. Aikmel, Kab. Lombok Timur, NTB. Adapun

yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah siswa Sekolah Dasar Negeri 03 Kembang Kerang Daya dari kelas I-VI yang berjumlah 87 siswa. sedangkan Sampel dalam penelitian ini adalah siswa di SDN 03 Kembang Kerang Daya kelas IV, V dan VI (kelas tinggi) dengan jumlah 40 siswa. Teknik sampling yang digunakan adalah *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* merupakan teknik pengambilan sampel nonprobability berdasarkan tujuan peneliti untuk mendapatkan keterwakilan populasi (Munir & Sholehah, 2023).

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Kuesioner (angket), Wawancara observasi dan. Uji prasyarat ini dilakukan untuk mengetahui apakah data yang dikumpulkan memenuhi persyaratan untuk dianalisis dengan teknik yang telah direncanakan. Uji Normalitas Data adalah suatu prosedur yang digunakan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau berada dalam sebaran normal (Munir & Sholehah, 2023). Uji normalitas yang digunakan dengan teknik Kolmogorov-Smirnov. Pengujian *kolmogorov-smirnov* dilakukan menggunakan SPSS 22 dengan melihat hasil output dari uji normalitas dengan taraf signifikansi 5%. Data berdistribusi normal jika probabilitas atau  $P > 0,05$ .

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel atau lebih yang diuji mempunyai hubungan yang linear atau tidak secara signifikan (Munir & Sholehah, 2023). Jika suatu model tidak memenuhi syarat linearitas maka regresi linear tidak bisa digunakan. Untuk menguji linearitas suatu model dapat digunakan uji linearitas dengan melakukan regresi terhadap model yang ingin diuji. Langkah selanjutnya dihitung dengan menggunakan SPSS 22 dengan melihat hasil output dari uji linearitas dengan taraf signifikansi 5%.

Analisis uji hipotesis digunakan untuk menguji kebenaran hipotesis yang diajukan. Pada penelitian ini analisis data yang digunakan yaitu dengan korelasi *product moment*. Korelasi *product moment pearson* merupakan analisis korelasi sederhana yang digunakan untuk menganalisis bivariat atau dua variabel x dan y. Uji *product moment* digunakan untuk menghitung tingkat hubungan antara variabel x dan y dengan menghitung nilai korelasi ( $r$ ) (Munir & Sholehah, 2023).

Tabel 1. Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat kuat

Dengan nilai  $r$  yang diperoleh, kita dapat melihat secara langsung melalui tabel korelasi untuk menguji apakah nilai  $r$  yang kita peroleh memiliki pengaruh atau tidak. Tabel mencantumkan batas-batas  $r$  yang signifikan tertentu. Jika nilai probabilitas  $\leq 5\%$  maka hubungan kedua variabel signifikan. Sebaliknya jika nilai probabilitas  $\geq 5\%$  maka menunjukkan tidak ada hubungan antara kedua variabel. Rumus korelasi product moment adalah:

$$r = \frac{n\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{n(\sum x^2 - (\sum x)^2)(n\sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Keterangan:

$r$  : koefisien korelasi *product moment*

$n$  : jumlah sampel

$\sum x$  : jumlah seluruh skor X

$\Sigma y$  : jumlah seluruh skor Y

Untuk menguji signifikan korelasi *product moment* yaitu dengan cara membandingkan antara r hitung dan r tabel dengan tingkat keyakinan 0,05%. Dengan kriteria: Jika r hitung > r tabel, maka Ho ditolak dan Ha diterima, artinya terdapat hubungan yang signifikan antara durasi bermain *game online* dengan minat belajar siswa di SDN 03 Kembang Kerang Daya.

Jika r hitung < r tabel, maka Ha ditolak dan Ho diterima, artinya tidak terdapat hubungan yang signifikan antara durasi bermain *game online* dengan minat belajar siswa di SDN 03 Kembang Kerang Daya. Selanjutnya dilakukan perhitungan koefisien determinasi. Koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui seberapa besar (persentase) pengaruh yang ditimbulkan oleh variabel bebas terhadap variabel terikat. Rumus untuk menentukan besar hubungan koefisien determinan adalah:

$$KP = (r)^2 \times 100\%$$

Keterangan:

KP = koefisien determinasi

R = koefisien korelasi *product moment*

## Hasil Dan Pembahasan

### Hasil

Berikut hasil penelitian tentang hubungan durasi bermain game online dengan minat belajar siswa di SDN 03 kembang kerang daya

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Data

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		27
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	9.19512690
Most Extreme Differences	Absolute	.148
	Positive	.103
	Negative	-.148
Test Statistic		.148
Asymp. Sig. (2-tailed)		.133 <sup>c</sup>

Dari tabel 2. diatas dijelaskan bahwa nilai signifikansi *kolmogorov-smirnov* sebesar 0,133 > 0,05, maka disimpulkan data tersebut dinyatakan berdistribusi normal.

Tabel 3. Hasil Uji Linearitas Hubungan Durasi Bermain *Game Online* dengan Minat Belajar Siswa

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Minta Belajar *	Between Game Online	(Combined)	1766.167	20	88.308	.708	.742
	Groups	Linearity	316.357	1	316.357	2.536	.162
		Deviation from Linearity	1449.809	19	76.306	.612	.808
		Within Groups	748.500	6	124.750		
		Total	2514.667	26			

Berdasarkan tabel 3 diketahui hasil uji linearitas nilai *Deviation from Linearity Sig* sebesar 0,808. Hal ini menunjukkan bahwa variabel tersebut memiliki nilai signifikansi > 0,05. Selain itu dari perbandingan F hitung dan F tabel didapatkan hasil  $0,612 < 3,88$ . Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linear secara signifikan antara *game online* dengan minat belajar siswa

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan rumus *r product moment*. Adapun hasil dari uji korelasi hubungan durasi bermain *game online* dengan minat belajar siswa di SDN 03 Kembang Kerang Daya adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Uji Korelasi

		Correlations	
		Game Online	Minat Belajar
Game Online	Pearson Correlation	1	.355
	Sig. (2-tailed)		.069
	N	27	27
Minat Belajar	Pearson Correlation	.355	1
	Sig. (2-tailed)	.069	
	N	27	27

Dari tabel 4.16 di atas diketahui bahwa tingkat hubungan antara variabel X dan Y adalah 0,355. Untuk mengetahui hubungan dua variabel tersebut terlebih dahulu dicari nilai df (*degree of freedom*) dengan rumus  $df = n-2$  yaitu  $27-2 = 25$ . Kemudian dilihat dari r tabel korelasi *Product moment* pada signifikan 0,05 dengan df 25 = 0,3809. Jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka ada hubungan yang signifikan dan jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka tidak ada hubungan yang signifikan.

Pada hasil perhitungan tersebut dapat diketahui bahwa  $r_{hitung} = 0,355 <$  dari  $r_{tabel}$  yaitu 0,3809. Maka dapat diketahui bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara *game online* dengan minat belajar siswa. Dengan kata lain  $H_a$  ditolak dan  $H_0$  diterima. Berdasarkan interpretasi koefisien korelasi diketahui bahwa nilai 0,355 terletak di antara 0,20 – 0,399 yang menyatakan bahwa hubungan durasi bermain *game online* dengan minat belajar siswa memiliki tingkat korelasi yang rendah.

Setelah dilakukan uji korelasi kemudian dilanjutkan dengan menghitung nilai koefisien determinasi yang bertujuan untuk mengetahui tingkat seberapa besar hubungan durasi bermain *game online* dengan minat belajar siswa SDN 03 Kembang Kerang Daya. Uji determinasi dilakukan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} KP &= r^2 \times 100\% \\ &= (0,355)^2 \times 100\% \\ &= 0,1260 \times 100\% \\ &= 12,60\% \end{aligned}$$

Dari perhitungan di koefisien determinasi yang didapatkan sebesar 12,60%. Maka dapat diartikan bahwa determinasi antara X dengan Y sebesar 12,60% artinya minat belajar ditentukan oleh *game online*, sementara 87,39% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian.

## Pembahasan

Tingkat kecanduan bermain *game online* siswa di SDN 03 Kembang Kerang Daya tergolong sedang berdasarkan jawaban responden terhadap angket yang telah disebarluaskan. Durasi bermain *game online* siswa di SDN 03 Kembang Kerang Daya yang terbanyak adalah < 1 jam/hari. Sedangkan seseorang dikatakan kecanduan *game online* apabila menghabiskan waktu untuk bermain *game online* sekitar 39 jam/minggu (K. Young, 2018).

Dari hasil analisis uji hipotesis yang telah dilakukan menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara *game online* dengan minat belajar siswa di SDN 03 Kembang Kerang Daya, hal ini dapat dilihat dari nilai r hitung < dari r tabel yaitu  $0,355 < 0,3809$ . Besarnya determinasi hubungan antara *game online* dan minat belajar hanya 12,60% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian.

Hasil penelitian ini mendukung penelitian yang sudah dilakukan oleh Ernawati Siagian pada tahun 2022. Penelitian tersebut menyatakan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara *game online* dengan minat belajar siswa. Hal ini juga sama dengan penelitian yang dilakukan oleh Iwan Ridwan Yusup, dkk pada tahun 2021 yang menyatakan bahwa tidak terdapat pengaruh *game online* dengan minat belajar siswa.

Durasi bermain *game online* siswa di SDN 03 Kembang Kerang Daya memiliki hubungan yang rendah terhadap minat belajar siswa. Terdapat banyak hal yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa baik dari diri siswa sendiri maupun dari lingkungan sekitar. Berdasarkan hasil penyebaran angket minat belajar diketahui bahwa tingkat minat belajar siswa di SDN 03 Kembang Kerang Daya tergolong sedang dengan persentase 68,64%.

## Kesimpulan

Dari hasil penyebaran angket didapatkan skor jawaban responden untuk variabel *game online* berada pada rata-rata skor 2,98 dengan persentase 35,79%. Dengan demikian tingkat *game online* siswa di SDN 03 Kembang Kerang Daya dikategorikan sedang. Sedangkan skor jawaban responden untuk variabel minat belajar berada pada rata-rata skor 3,43 dengan persentase 68,64%, sehingga tingkat minat belajar siswa di SDN 03 Kembang Kerang Daya dikategorikan sedang.

Hasil pengujian data tentang hubungan durasi bermain *game online* dengan minat belajar siswa di SDN 03 Kembang Kerang Daya menyatakan bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara durasi bermain *game online* dengan minat belajar siswa di SDN 03 Kembang Kerang Daya. Berdasarkan hasil perhitungan korelasi dengan menggunakan SPSS 22 diketahui bahwa  $r$  hitung  $0,355 <$  dari  $r$  tabel yaitu  $0,3809$ . Dengan kata lain  $H_a$  ditolak dan  $H_0$  diterima.

Berdasarkan interpretasi koefisien korelasi diketahui bahwa nilai 0,355 terletak di antara  $0,20 - 0,399$  yang menyatakan bahwa hubungan durasi bermain *game online* dengan minat belajar siswa memiliki tingkat korelasi yang rendah. Sedangkan persentase sumbangannya *game online* terhadap minat belajar sebesar 12,60%. Maka dapat diartikan bahwa determinasi antara X dengan Y sebesar 12,60% artinya minat belajar ditentukan oleh *game online*, sementara 87,39% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian

## Daftar Pustaka

- Aisyah, A. (2017). Permainan Warna Berpengaruh Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 118.

- <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.23>
- Alam, M. F. (2010). *Pengertian Game Online dan Sejarahnya*. Pustaka Setia.
- Anjayani, S., Susilowati, T., Prajanty, E. D., & Mursudarinah, M. (2020). HUBUNGAN DURASI WAKTU BERMAIN GAME ONLINE DENGAN PRAKTIK PERSONAL HYGIENE PADA SISWA SMK NEGERI 2 SURAKARTA. *Jurnal Ilmu Dan Teknologi Kesehatan*, 11(2). <https://doi.org/10.33666/jitk.v11i2.361>
- Astawa, I. B. M. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Fadjarajani, S., Rosali, E. S., Patimah, S., Liriwati, F. Y., Nasrullah, N., Srikaningsih, A., Daengs GS, A., Pinem, R. J., Harini, H., & Sudirman, A. (2020). *Metodologi Penelitian Pendekatan Multidisipliner*. ideas publishing.
- Faizah, S. N. (2020). Hakikat Belajar Dan Pembelajaran. *At-Thullab : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 175. <https://doi.org/10.30736/atl.v1i2.85>
- Fajriani, N. I. (2017). *Hubungan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Matematika*. Universitas Muhamadiyah Surakarta.
- Jahja, Y. (2011). Psikologi perkembangan. Kencana.
- Husairi, H. (2022). PERBANDINGAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK YANG MENGGUNAKAN MEDIA GAMBAR DENGAN YANG TIDAK PADA KELAS V DI MI NW LINGKUK BUAK LOMBOK TENGAH TAHUN PELAJARAN 2020/2021. *Alifbata: Journal of Basic Education*, 1(2), 17–32. <https://doi.org/10.51700/alifbata.v1i2.252> (Original work published August 30, 2021)
- Kustiawan, A. A., & Utomo, A. W. B. (2019). *Jangan Suka Game Online Pengaruh Online dan Tindakan Pencegahan*. AE. Media Grafika.
- Mahmud, H. (2020). *Psikologi Pendidikan*. Pustaka Setia.
- Munir, M., & Sholehah, H. (2023). *Statistik Pendidikan : Teori dan Praktik*. Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Mutiah, D. (2015). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Kencana.
- Na'ran, S., & Ahmad, M. R. S. (2019). Dampak Game Online pada Peserta Didik di SMA Negeri 4 Tana Toraja. *J Sos Pendidik Sosiologi-FIS UNM*, 3(2), 136–142.
- Pebrianti, Y. (2021). *Dampak Bermain Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak SDN-Bahur Kabupaten Seruyan*. IAIN Palangkaraya.
- Pratiwi, A., & Yusnaldi, E. (2022). Analisis Pengaruh Game Online terhadap Kegiatan Sosial dan Minat Belajar Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4524–4530. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2867>
- Rahmawati, D., Mulyana, D., Amar, B. R., Lumakto, G., Wisesa, R., & Ameliah, R. (2020). *Kecanduan game online: telaah hasil penelitian I*.
- Rohman, K. (2019). AGRESIFITAS ANAK KECANDUAN GAME ONLINE. *Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak*, 2(1). <https://doi.org/10.21274/martabat.2018.2.1.155-172>
- Salim, H. (2019). *Penelitian Pendidikan : Metode, Pendekatan, dan Jenis*. Kencana.
- Setiawati, S. M. (2018). TELAAH TEORITIS: APA ITU BELAJAR ? *HELPER : Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 35(1), 31–46. <https://doi.org/10.36456/helper.vol35.no1.a1458>
- Siti Nur Hayati, & Putro, K. Z. (2021). BERMAIN DAN PERMAINAN ANAK USIA DINI. *Generasi Emas*, 4(1), 52–64. [https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4\(1\).6985](https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4(1).6985)
- Slameto. (2013). *Hubungan Kesiapan Belajar Siswa dengan Prestasi Belajar*. Rineka Cipta.
- Susanto, A. (2016). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Kencana.
- Trisnani, R. P., & Wardani, S. Y. (2018). *Stop Kecanduan Game Online Mulai Sekarang Mengenal Dampak Ketergantungan Pada Game Online Serta Cara Menguranginya*. UNIPMA Press.
- Young, K. (2018). Online Game Addiction Behavior in terms of Academic Self-Efficacy and Social Skills in Adolescents in Surakarta. *Anime*, 19(1), 1–15.
- Young, K. S., & Abreu, C. N. de. (2017). *Kecanduan Internet Panduan Konseling dan Petunjuk Untuk Evaluasi dan Penanganan*, terj " Helly Prajitno S & Sri Mulyantini S.

Pustaka Pelajar.

- Yusrina, J., & Yermiandhoko, Y. (2022). Pengaruh Adiksi Game Online Dengan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10.
- Zaki Al Fuad, & Zuraini. (2016). FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT BELAJAR SISWA KELAS I SDN 7 KUTE PANANG. *Jurnal Tunas Bangsa*, 3(2 SE-Articles), 42–54. <https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa/article/view/625>