
Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Semarang

Silvia Rohmatila Putri¹, Eny Winaryati²

Jurusan Pendidikan Kimia Universitas Muhammadiyah Semarang¹², Indonesia

e-mail: siviarahmatri3@gmail.com

ABSTRAK

Game online sedang marak dinikmati oleh remaja masa kini. Game online dapat berdampak positif maupun negatif kepada remaja. Kecanduan terhadap game online dapat mempengaruhi kehidupan remaja di sekolah, salah satunya yaitu minat belajar siswa. Minat belajar siswa mengacu pada dorongan dalam diri siswa untuk memusatkan perhatian dan energi dalam kegiatan belajar. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh game online terhadap minat belajar siswa kelas X SMA N 2 Semarang. Penelitian menggunakan penelitian asosiatif dengan pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMA 2 Semarang dan sampelnya yaitu 40 siswa kelas X. Teknik pengambilan sampel menggunakan simple random sampling dengan teknik pengambilan data metode survey, serta teknik pengolahan data dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS. Hasil analisis menunjukkan bahwa game online dapat mempengaruhi minat belajar siswa kelas X SMA N 2 Semarang secara signifikan dan positif ($r = 0,636$) sebesar 40,5%.

Kata kunci: *game online, minat belajar siswa, siswa SMA*

ABSTRACT

Online games are being widely enjoyed by today's teenagers. Online games can have both positive and negative impacts on teenagers. Addiction to online games can affect teenagers' lives at school, one of which is students' interest in learning. Student interest in learning refers to the drive within students to focus attention and energy in learning activities. So this research aims to analyze the influence of online games on the learning interest of class X SMA N 2 Semarang students. The research uses associative research with a quantitative approach. The population in this study were students of SMA 2 Semarang and the sample was 40 class X students. The sampling technique used simple random sampling with survey method data collection techniques, and data processing techniques were carried out using the SPSS application. The results of the analysis show that online games can influence the learning interest of class X SMA N 2 Semarang students significantly and positively ($r = 0.636$) by 40.5%..

Keywords: *online games, student interest in learning, high school students*

PENDAHULUAN

Pada era digitalisasi, teknologi berkembang pesat dan meluas mengikuti perkembangan zaman. Teknologi menjadi hal yang berkaitan erat dengan kehidupan manusia. Perkembangan dan kemajuan teknologi melahirkan berbagai bentuk media baru dalam berbagai bidang (Efendi et al., 2017). Teknologi memiliki banyak fungsi dan pengaruh penting dalam berbagai bidang, salah satunya adalah bidang hiburan, seperti permainan yang menggunakan media internet sebagai media utamanya, atau lebih dikenal dengan game online.

Game online adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh jaringan internet (Siagian, 2022). Game online berkembang pesat dari waktu ke waktu, mulai dari metode tampilan gameplay, grafik game, resolusi gambar, dan lain-lain. Game online termasuk salah satu aplikasi yang paling banyak didownload pada gadget oleh para pengguna aplikasi online. Menurut Surbakti (2017), game online menjadi salah satu bagian dari cara hidup baru bagi berbagai kalangan, salah satunya adalah bagi siswa. Penggunaan game online meningkat bersamaan dengan banyaknya perubahan yang terjadi dalam masyarakat, seperti penerapan pembelajaran di rumah akibat adanya pandemi COVID-19. Penerapan pembelajaran di rumah yang tidak efisien menyebabkan banyak siswa lebih memilih bermain game online (Manik, 2021). Waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar seringkali disalahgunakan oleh siswa untuk

memainkan game online (Ariantoro, 2016).

Menurut (Asmiati & Fatmawati, 2020), penggunaan game online dapat menyebabkan siswa kurang berminat untuk belajar. Selain itu, siswa yang sering bermain game online menjadi malas untuk mengerjakan tugas-tugas sekolah. Berdasarkan fenomena di sekitar, banyak siswa yang bermain game online sampai lupa waktu dan melupakan kewajibannya sebagai seorang pelajar. Dalam permainan game online akan membawa dampak negatif bagi penggunaannya apabila permainan ini dimainkan secara berlebihan seperti siswa tidak mengerjakan tugas yang diberikan sekolah, tidak konsentrasi pada waktu proses pembelajaran, dan juga bolos sekolah (Adiningtiyas, 2017). Game online secara tidak langsung berdampak pada minat belajar karena waktu dan tenaga yang dipergunakan banyak dihabiskan untuk bermain daripada belajar.

Minat belajar merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pendidikan. Minat belajar mengacu pada dorongan dalam diri siswa untuk memusatkan perhatian dan energi dalam kegiatan belajar. Semakin besar minat seseorang maka semakin besar pula energi yang dimiliki untuk belajar. Namun, maraknya game online mengalihkan perhatian siswa dari kegiatan belajar ke aktivitas bermain game. Hal ini dapat berdampak pada penurunan konsentrasi, motivasi, dan prestasi akademi siswa.

Ariantoro (2016) melakukan penelitian yang berjudul "Dampak Game Online terhadap Prestasi Belajar Pelajar" dan mendapatkan hasil bahwa sebanyak 70% dari 20 siswa, rela

menghabiskan waktunya untuk bermain game online dengan tujuan agar menghilangkan stres akibat beberapa hal, seperti lelah belajar. Meutia et al. (2020) juga melakukan penelitian yang berjudul “Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online terhadap Minat Belajar Siswa di Kelas Tinggi SD Negeri Ujong Tanjong”, menjelaskan bahwa siswa yang suka bermain game online kurang fokus saat pembelajaran serta sering tidak hadir di sekolah karena kesibangan akibat terlalu banyak bermain game online.

Berdasarkan paparan di atas, peneliti ingin menganalisis lebih dalam terkait dengan dampak game online terhadap minat belajar siswa, sehingga peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Game Online terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di SMA Negeri 2 Semarang”. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh game online terhadap minat belajar siswa. Penelitian akan mencakup identifikasi tingkat kecanduan siswa terhadap game online, jenis dampak yang ditimbulkan oleh game online, serta tingkat pengaruhnya terhadap minat belajar siswa. Dengan memahami hubungan antara kedua aspek tersebut, diharapkan dapat ditemukan solusi untuk menjaga keseimbangan antara hiburan dan tanggung jawab akademik siswa.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian asosiatif dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian asosiatif bertujuan untuk mengidentifikasi hubungan antara dua atau lebih variabel yang diteliti (Santoso & Oktafien, 2018). Dalam penelitian ini,

variabel yang diteliti yaitu game online sebagai variabel bebas dan minat belajar siswa sebagai variabel terikat. Peneliti akan menguji kedua variabel tersebut untuk menganalisis hubungan antara game online dan minat belajar siswa dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif adalah pendekatan penelitian yang berlandaskan data konkret berbentuk angka yang dapat dihitung dengan analisis statistik untuk alat uji perhitungan yang bertujuan dalam melakukan pengujian hipotesisnya (Sugiyono, 2022)

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMA 2 Semarang dan sampelnya yaitu 40 siswa kelas X. Teknik pengambilan sampel menggunakan *simple random sampling*, dimana responden dipilih secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut (Hidayat, 2018). Teknik pengambilan data pada penelitian ini menggunakan metode survey, dengan tujuan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih luas terkait karakteristik sampel (Maidiana, 2021). Pengambilan data menggunakan dua jenis data yaitu data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang didapatkan secara langsung di lapangan, seperti kuesioner atau wawancara (Sanaky, 2021). Sedangkan data sekunder data yang dikumpulkan secara tidak langsung atau dari sumber lain. Dalam penelitian ini, data primer peneliti menggunakan kuesioner yang disebar ke siswa kelas X dan data sekundernya diperoleh dari jurnal-jurnal terdahulu yang relevan dengan topik pembahasan pada penelitian ini.

Teknik pengolahan data dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS. Sebelum kuesioner disebar, instrumen akan diuji terlebih dahulu dengan 30 responden yang berbeda dengan sampel. Hasil data tersebut digunakan untuk uji validitas dan reabilitas yang dihitung dengan menggunakan SPSS. Kuesioner yang telah diuji validitas dan reabilitasnya kemudian disebar ke responden. Data responden akan dianalisis korelasi pearson dengan menggunakan SPSS untuk mengetahui hubungan antara dampak game online dan minat belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Uji Normalitas

Analisis normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data game online dan minat belajar siswa berdistribusi normal atau tidak.

Hipotesis

H_0 = Data berdistribusi normal

H_1 = Data tidak berdistribusi normal

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
game	,114	42	,192	,938	42	,024
minat	,089	42	,200 ^a	,971	42	,370

^a. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai sig game online sebesar 0,192 dan nilai sig minat belajar sebesar 0,200. Nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikasinya yaitu 0,05. Sehingga diperoleh hasil bahwa data game online dan minat belajar siswa berdistribusi normal.

2. Uji Regresi Linier Sederhana

Uji regresi linier sederhana

digunakan untuk mengetahui apakah variabel bebas berpengaruh terhadap variabel terikat.

Hipotesis :

H_0 = Tidak ada pengaruh yang signifikan antara game online terhadap minat belajar siswa

H_1 = Terdapat pengaruh yang signifikan antara game online terhadap minat belajar siswa

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,636 ^a	,405	,390	5,764

a. Predictors: (Constant), game
b. Dependent Variable: minat

Berdasarkan tabel model summary, diketahui nilai koefisien korelasi (R) adalah 0,636 dan koefisien determinasi sebesar 0,405 atau 40,5%. Sehingga diperoleh hasil bahwa pengaruh game online terhadap minat belajar siswa sebesar 40,5%, sedangkan 59,5% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diikutsertakan dalam penelitian.

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	904,122	1	904,122	27,215	,000 ^a
	Residual	1328,854	40	33,221		
	Total	2232,976	41			

a. Dependent Variable: minat
b. Predictors: (Constant), game

Berdasarkan tabel ANOVA dapat dilihat bahwa nilai sig = 0,000 < 0,05 artinya H_0 ditolak. Sehingga diperoleh hasil bahwa terdapat pengaruh game online terhadap minat belajar siswa.

Berdasarkan tabel koefisien diperoleh data nilai konstanta sebesar

69,731 dan nilai koefisien dari variabel bebasnya sebesar 0,306. Sehingga persamaan regresi linier adalah :

$$Y = 69,731 + 0,306 X$$

Persamaan tersebut dapat diketahui bahwa konstanta sebesar 69,731 adalah nilai minat belajar siswa tanpa faktor game online yang diteliti. Koefisien regresi sebesar 0,306 artinya jika minat belajar siswa meningkat sebanyak 1 skor, maka ketertarikan pada game online akan menurun sebesar 0,306.

Uji Korelasi Pearson

Uji korelasi digunakan untuk mengetahui tingkat hubungan antara game online dan minat belajar siswa.

Hipotesis :

H_0 = Tidak terdapat hubungan antara game online dan minat belajar siswa

H_1 = Terdapat hubungan antara game online dan minat belajar siswa

Berdasarkan tabel korelasi dapat diketahui bahwa nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ artinya H_0 ditolak. Sehingga diperoleh hasil bahwa terdapat hubungan antara game online dan minat belajar siswa secara signifikan. Dalam tabel korelasi, juga dapat diketahui nilai korelasi pearson sebesar 0,636. Sehingga jika dilihat dari pedoman derajat hubungan, hubungan antara game online dan minat belajar siswa dinyatakan pada tingkat korelasi yang kuat

Pembahasan

Berdasarkan kuisioner yang telah disebar, sebanyak 71,5% siswa menyukai game online dan mereka cenderung bermain game online setiap hari. Sebanyak 85,7% siswa setuju bahwa mereka bermain game online

saat bosan. Sehingga dapat dipastikan faktor yang melatarbelakangi siswa bermain game online adalah rasa bosan. Hal tersebut sesuai dengan penelitian terdahulu yang menyatakan faktor yang membuat kecanduan siswa bermain game online, salah satunya yaitu siswa merasa bosan atau jenuh akan rutinitas sehari-harinya (Akmal, 2020). Kecanduan game online dapat berdampak negatif pada siswa, seperti siswa menggunakan waktu belajar untuk bermain game online, siswa tidur dalam kelas atau terlambat datang ke sekolah karena bermain game online hingga larut malam, serta siswa tidak memperdulikan kegiatan lainnya (Ismi & Akmal, 2020). Kondisi ini sesuai dengan jawaban siswa pada kuisioner yaitu sebanyak 66,6% siswa setuju bahwa mereka sering merasa bosan ditengah pembelajaran. sehingga dapat diperoleh kesimpulan bahwa siswa sudah mulai memasuki tahap kecanduan game online. Kecanduan game online juga dapat mempengaruhi minat belajar siswa (Johan, 2019).

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuji melalui aplikasi SPSS, diketahui bahwa terdapat pengaruh antara game online dan minat belajar siswa secara signifikan. Hasil penelitian menunjukkan adanya tingkat korelasi yang kuat dan positif ($r = 0,636$) antara game online dan minat belajar siswa. Sehingga, jika pengaruh game online meningkat maka minat belajar siswa akan menurun. Begitupula sebaliknya, jika pengaruh game online menurun maka minat belajar siswa akan meningkat. Diketahui bahwa game online mempengaruhi minat belajar siswa sebesar 40,5%, sedangkan 59,5% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diikutsertakan dalam penelitian.

Hasil penelitian ini juga sesuai dengan penelitian sebelumnya, dimana diperoleh bahwa game online berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa dengan pengaruh sebesar 37,33% dan r hitung 0,611 (Johan, 2019).

KESIMPULAN

Siswa sebanyak 71,5% siswa menyukai game online dan mereka cenderung bermain game online setiap hari. Sebanyak 85,7% siswa setuju bahwa mereka bermain game online saat bosan. Penelitian ini menegaskan bahwa game online dapat mempengaruhi minat belajar siswa kelas X SMA N 2 Semarang secara signifikan dan positif ($r = 0,636$) sebesar 40,5%. Sehingga 59,5% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diikutsertakan dalam penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiningtiyas, S. W. (2017). Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 4(1), 28–40. <https://doi.org/10.33373/kop.v4i1.1121>
- Ariantoro, T. R. (2016). Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar. *JUTIM (Jurnal Teknik Informatika Musirawas)*, 1(1), 1-10. DOI 10.32767/jutim.v1i1.22
- Asmiati, N., & Fatmawati. (2020). Penerapan Algoritma Naive Bayes Untuk Mengklasifikasi Pengaruh Negatif Game Online Bagi Remaja Milenial. *JTIM: Jurnal Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 2(3), 141–149. <https://doi.org/10.35746/jtim.v2i3.102>
- Efendi, A., Astuti, P. I., & Rahayu, N. T. (2017). Analisis Pengaruh Penggunaan Media Baru Terhadap Pola Interaksi Sosial Anak Di Kabupaten Sukoharjo. *Jurnal Penelitian Humaniora*, 18(2), 12–24. <https://doi.org/10.23917/humaniora.v18i2.5188>
- Hidayat, A. (2018). Pengertian simple random sampling, jenis dan contoh. Statistikan.
- Ismi, N., & Akmal, A. (2020). Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang. *Journal of Civic Education*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.24036/jce.v3i1.304>
- Johan, R. (2019). Pengaruh Game Online Terhadap Minat Untuk Belajar Peserta Didik Kelas X Di Ma Al Hidayah Depok. *Research and Development Journal of Education*, 5(2), 12. <https://doi.org/10.30998/rdje.v5i2.3748>
- Maidiana, M. (2021). Penelitian Survey. *ALACRITY: Journal of Education*, 1(2), 20–29. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v1i2.23>
- Manik, M. (2021). Kesiapan Penerapan Pembelajaran Tatap Muka (PTM) di Masa New Normal Pandemi Covid-19 (Studi Kasus di SMPN 2 Siberut Utara, Kabupaten

-
- Kepulauan Mentawai). *Jurnal Eduscience*, 8(1), 20–29. <https://doi.org/10.36987/jes.v8i1.2115>
- Meutia, P., Fahreza, F., & Rahman, A. A. (2020). Analisis dampak negatif kecanduan game online terhadap minat belajar siswa di kelas tinggi sd ujung tanjong. *Genta Mulia*, XI(1), 22–32.
- Sanaky, M. M. (2021). Analisis Faktor-Faktor Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama Man 1 Tulehu Maluku Tengah. *Jurnal Simetrik*, 11(1), 432–439. <https://doi.org/10.31959/js.v11i1.615>
- Santoso, A. B., & Oktafien, S. (2018). Peningkatan Prestasi Belajar Mahasiswa Dengan Menciptakan Lingkungan Belajar Yang Kondusif. *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, Dan Seni*, 2(1), 52. <https://doi.org/10.24912/jmishumsen.v2i1.1755>
- Siagian, E. (2022). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Minat Belajar Anak Usia Sekolah di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7593–7599. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3090>
- Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (2022), Bandung: Alfabeta
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal*
-