



Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Di SD Negeri 4 Banda Aceh

Dhea Fatmawaty¹, Mislinawati², Fauzi³

^{1,2,3} PGSD, FKIP, Universitas Syiah Kuala

¹deafatmawaty@gmail.com, ²mislina_tp@usk.ac.id ³fauzibilora@usk.ac.id

Abstract

This research aims to determine the effect of online games on the learning interest of class V students at SDN 4 Banda Aceh. This research uses quantitative research methods with associative research. This research was carried out at SDN 4 Banda Aceh with a sample size of 43 class V students at SDN 4 Banda Aceh. The data collection technique in this research provides questionnaires using a Likert scale to students. The data analysis technique uses a simple linear regression calculation formula. The test in this research uses SPSS 26. Furthermore, the regression used in this research is simple linear regression using 25 items in the questionnaire data, where the 25 items consist of 19 items of the Online Game variable (X) and 6 items of the Learning Interest variable. Student (Y), based on the results of tests carried out on the online game variable on the student interest variable, shows that online games have a significant effect on student interest in learning. This can be seen from the coefficient value which is positive, namely 0.890 and the sig value is $0.028 < 0,05$ so that H_0 is rejected and H_1 is accepted.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh game online terhadap minat belajar siswa kelas V di SDN 4 Banda Aceh, metode penelitian yaitu kuantitatif dengan jenis penelitian asosiatif. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 4 Banda Aceh dengan jumlah sampel 43 siswa kelas V SDN 4 Banda Aceh. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini memberikan angket dengan skala likert kepada siswa. Pada teknik analisis data menggunakan rumus perhitungan regresi linier sederhana, adapun pengujian dalam penelitian ini menggunakan SPSS 26, selanjutnya regresi yang digunakan dalam penelitian ini adalah regresi linier sederhana dengan menggunakan 25 item dalam data kuesioner, dimana 25 item tersebut terdiri dari 19 item variabel game online (X) dan 6 item variabel minat belajar siswa (Y), berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan pada variabel game online terhadap variabel minat belajar siswa menunjukkan bahwa game online memiliki pengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa hal ini dapat dilihat dari nilai koefisien yang bernilai positif yaitu 0,890 dan nilai sig 0,028 $< 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.

How to Cite: Fatmawaty, D., Mislinawati., Fauzi. (2024)., Pengaruh Game Online Terhadap Siswa Kelas V di SDN 4 Banda Aceh, *Elementary Education Research*, vol. 9(1)

Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi kini semakin pesat menghasilkan berbagai produk teknologi yang memberikan banyak kemudahan serta manfaat yang didapati melalui teknologi baik untuk ilmu pendidikan, pengetahuan serta hiburan. Kemudahan hasil produk teknologi dalam hal hiburan adalah mendapatkan akses bermain internet, salah satunya adalah game online.

Menurut Kim dkk (Aziz, 2011), permainan atau game yang bisa dimainkan secara berbarengan bagi sejumlah orang dengan jaringan komunikasi online. Menurut Surbakti (2017), game online yaitu video game yang dimainkan dari sejumlah bentuk jaringan komputer dengan memanfaatkan komputer pribadi atau konsol video game.

Article History

Received: Sept 26, 2023

Reviewed: Oct 12, 2024

Published: Oct 18, 2023

Key Words

Online Game, students' interest in learning

Kata Kunci

Game Online, Minat Belajar Siswa

Pada saat ini *Game Online* lebih sering digunakan oleh siswa dibandingkan orang dewasa game online sangat digemari oleh banyak orang terlebih pada siswa baik sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Hal ini menyebabkan menurunnya minat belajar siswa. Kecenderungan minat belajar siswa adalah memberikan perhatian secara terus-menerus dan menyenangkan terhadap suatu hal. Ketika siswa merasa proses pembelajarannya inovatif, maka minat belajarnya akan tinggi. Sebaliknya jika proses pembelajaran kurang inovatif maka minat belajar siswa juga akan rendah.

Begitu pula ketika siswa bermain game online, minat belajarnya menurun karena mereka hanya memikirkan game tersebut terus-menerus, apalagi jika game tersebut terus memberikan tantangan dalam berbagai tingkatan. Seperti beberapa *Game Online* yang populer dikalangan siswa antara lain Free Fire, Mobile Legend Bang Bang, dan Player Unknown Battle Ground (PUBG).

Menurut Slameto (Sirait, 2016) menyatakan minat adalah kecenderungan secara berulang memperhatikan dan mengingat suatu kegiatan. Menurut Setiani dan Priansa (Trygu, 2021) Minat belajar ialah keinginan yang didasari oleh kemauan, disertai perhatian dan aktivitas yang disengaja, yang menghasilkan kesenangan pada perubahan perilaku berupa keterampilan dan pengetahuan.

Minat belajar adalah kemauan serta kemampuan anak untuk menerima pembelajaran dengan rasa senang tanpa danya paksaan dari siapapun. Minat belajar sangat penting karena kegiatan yang diminati tetap diikuti, disertai rasa senang dan ketertarikan terhadap kegiatan tersebut, tanpa ada yang harus memberitahukannya.

Berdasarkan observasi awal peneliti saat KKN pada Jan'21 di SDN 4 Banda Aceh mendapati informasi bahwa siswa mengalami penurunan minat belajar karena menggunakan *Game Online*. Anak yang mengandalkan aktivitas permainan akan mempengaruhi minat belajarnya sehingga menurunkan konsentrasi dan konsentrasinya dalam belajar. Faktanya, perkembangan teknologi dan keberadaan game online telah menurunkan minat belajar mereka. Oleh sebab itu penulis mengadakan penelitian dengan judul "Pengaruh *Game Online* terhadap minat belajar siswa kelas V SDN 4 Banda Aceh"

Literatur Review

Menurut (Aquino, 2019) Game online yaitu sebuah teknologi, bukan genre; sebuah mekanisme yang menggabungkan pemain, bukan mode permainan tertentu. Game online dimainkan melalui beberapa bentuk jaringan komputer, sekarang biasanya di Internet

Menurut Surbakti (2017), game online yaitu video game yang dimainkan melalui beberapa bentuk jaringan komputer dengan menggunakan komputer pribadi atau konsol video game. Jaringannya biasanya Internet ataupun sejenisnya, tapi permainan selalu menggunakan teknologi terkini: modem mendahului Internet, dan terminal kabel keras mendahului modem.

Menurut Guilford (Trygu, 2021), minat belajar merupakan dorongan psikologis dari dalam diri siswa untuk mempelajari sesuatu dengan penuh kesadaran, ketenangan, dan disiplin, sehingga memungkinkan individu melakukannya secara proaktif dan gembira.

Menurut Setiani dan Priansa dalam Trygu (2021), minat belajar yaitu suatu keinginan yang didasari oleh kemauan yang disertai dengan perhatian dan aktivitas yang disengaja yang pada akhirnya menghasilkan kesenangan dalam perubahan perilaku berupa pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Dari berbagai pendapat ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa Minat belajar adalah suatu dorongan dalam diri seseorang untuk memahami sesuatu secara sadar dan dalam perasaan senang sehingga dapat merubah perilaku orang tersebut.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan kuantitatif dengan jenis asosiatif. Lokasi yang diambil untuk penelitian di SDN 4 Banda Aceh, total populasi yang diambil yaitu 295 siswa dari seluruh siswa kelas V SDN 4 Banda Aceh. Dan sampel dari penelitian ini adalah 43 siswa dari 2 kelas V SDN 4 Banda Aceh. Pengambilan sample menggunakan teknik random sampling.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan memberikan kuesioner kepada siswa yang terdiri dari 25 butir pernyataan, yang terdiri dari 19 butir pernyataan mewakili variabel X (Game Online) dan 6 butir pernyataan mewakili variabel Y (minat belajar siswa)

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menggunakan uji linier untuk mengetahui apakah variabel bebas dan variabel terikat mempunyai hubungan linier dengan mencari nilai sig. Penyimpangan linearitas variabel sebesar 0,05 jadi kedua variabel tersebut tidak linier yaitu variabel x dan Y

Sum of Squares		Df	Mean Square	F	Sig.	
Total y Between * Groups	(Combined)	917,079	18	50,949	1,556	,154
	Linearity	191,500	1	191,500	5,847	,024
Total X	Deviation from Linearity	725,580	17	42,681	1,303	,270
	Within Groups	786,083	24	32,753		
	Total	1703,163	42			

Menurut hasil uji linier didapatkan nilai sig. Simpangan linier sebesar 0,270 yang berarti hasilnya dapat dikatakan $> 0,05$, ini tersebut membuktikan kedua variabel tersebut memiliki hubungan linier atau dapat dikatakan variabel permainan online (X) dan minat belajar siswa (Y) memiliki hubungan linier.

Setelah mengetahui hasil uji linier, maka dilakukan analisis regresi sederhana dengan tujuan untuk menguji apakah variabel bebas dan variabel terikat mempunyai pengaruh. Cara untuk memahami ada tidaknya pengaruh adalah dengan membandingkan t hitung dan t tabel. Jika t

hitung > t tabel maka variabel independen dan dependen dinyatakan berpengaruh, sebaliknya jika t hitung < t tabel maka variabel independen dan dependen dinyatakan tidak berpengaruh.

Dasar perbandingan nilai yang bermakna adalah nilai sig. Kurang dari 0,05 jadi dapat dikatakan variabel independen memiliki pengaruh terhadap variabel dependen, namun bernilai sig. Lebih besar dari 0,05 berarti variabel independen dinyatakan tidak berpengaruh terhadap variabel dependen.

Uji regresi sederhana dibuat dengan persamaan:

$$Y = a + Bx$$

Unstandardized Coefficients			Standardized Coefficients	t	Sig.
Model	B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	12,921		3,58	,001
	Total X	,126	,335	2,27	,028

Dari hasil uji diatas, jadi bisa dibuat persamaan regresi:

$$Y_1 = a + bX$$

$$Y_1 = 12,921 + 0,893 (X)$$

Berdasarkan hasil dari constant (a) sebesar 12,921 sedangkan nilai koefisien dari Game Online variabel X adalah 12,921. Dengan hasil itu berarti nilai koefisien regresi dari variabel X adalah 0,893. Artinya apabila terjadi kenaikan pada variabel *Game Online* maka akan menaikkan variabel Minat Belajar Siswa sebesar 0.893. Dari hasil pengujian di atas terlihat nilai signifikansi 0,028 lebih kecil dari nilai probabilitas 0,05 sehingga dapat dikatakan bahwa permainan online (X) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa.

Setelah melakukan uji regresi sederhana, dilakukan analisis efisiensi deterministik dengan tujuan untuk mempelajari seberapa besar variasi variabel independen dapat dijelaskan semua varians variabel dependen. Nilai koefisien determinasinya antara 0 sampai dengan 1. Jika R = 0, jadi tidak ada hubungan antara variabel bebas (bebas) dengan variabel terikat (terikat). Selain itu jika R = 1 maka terdapat hubungan yang kuat antara variabel bebas dan variabel terikat.

Model R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1 a	0,335	0,112	6,072

Menurut hasil tabel diatas diketahui nilai R sebagai koefisien korelasi sebesar 0,335 serta didapatkan R square sebagai koefisien determinasi sebesar 0,112. Hasil itu bisa membuktikan seberapa besar pengaruh variabel independen secara keseluruhan terhadap naik turunnya variabel dependen.

Bisa diperjelaskan dari variabel independen (game online) memiliki kemampuan sebesar 11% dijelaskan dari varians variabel dependen (minat belajar siswa), dan 89% varians dapat dijelaskan oleh faktor variabel dependen lainnya.

Menurut hasil perhitungan uji T terlihat nilai t hitung variabel game online (X) sebesar 2,279 dan nilai signifikansi sebesar 0,028 kurang dari 0,05 jadi bisa diambil kesimpulan t nilai variabel game online X sebesar 2,279 dan nilai signifikansinya sebesar 0,028, lebih kecil dari 0,05. (X) secara parsial mempengaruhi minat belajar siswa (Y).

Pembahasan

Menurut hasil dari pengujian yang telah dilaksanakan pada variabel Game Online (X) terhadap variabel terikat Minat Belajar Siswa (Y), variabel x berpengaruh positif dan signifikan terhadap variabel y, hal itu bisa terlihat nilai koefisien yang bernilai positif yaitu 12,921 dan nilai sig $0,028 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya dapat dinyatakan variabel Game Online berpengaruh positif dan signifikan terhadap variabel Minat Belajar Siswa.

Hasil dari perhitungan tersebut jadi bisa diambil kesimpulan siswa Banda Aceh lewat *Game Online* bisa menjadi sebuah rasio yang meningkatkan Minat Belajar, hal itu bisa saja terjadi jikalau Game Online bisa menjadi hiburan ditengah padatnya jadwal belajar pada seluruh siswa SD Negeri 4 Banda Aceh dengan jumlah murid 295 siswa, jumlah siswa laki laki sebanyak 149 siswa dan 146 siswa perempuan.

Terdapat banyak faktor yang mempengaruhi minat belajar seorang siswa baik secara internal dan eksternal, faktor – faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa (1) motivasi, (2) belajar, (3) bahan pelajaran serta sikap guru, (4) keluarga, (5) teman sebaya, (6) lingkungan, (7) cita – cita, (8) bakat, (9) hobi, (10) media massa, (11) fasilitas.

Salah satu faktor pendukung dalam pengaruh game online terhadap minat belajar siswa adalah teman sebaya. Teman adalah faktor social yang sangat berpengaruh terhadap minat belajar siswa, lingkungan siswa SD yang masih tergolong dalam pendidikan dasar masih tergolong lebih menyukai lingkungan bermain.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa *Game Online* bisa menjadi *support system* bagi siswa dalam meningkatkan minat belajar mereka sebagaimana hasil pengujian yang menunjukkan jika *Game Online* berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Belajar Siswa.

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan dari hasil analisis, pengujian dan juga pembahasan mengenai pengaruh Game Online terhadap Minat Belajar Siswa dengan menggunakan regresi sederhana maka dapat di simpulkan sebagai berikut.

Game Online berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar, hal itu dapat dilihat dari nilai koefisien yang bernilai positif yaitu 0,890, dan nilai sig $0,028 < 0,05$ sehingga

H₀ ditolak dan H₁ diterima, artinya dapat dinyatakan variabel Game Online berpengaruh positif dan signifikan terhadap variabel Minat Belajar Siswa

Untuk penelitian selanjutnya diharapkan agar peneliti menggunakan variabel yang berbeda dalam mengukur Minat Belajar Siswa agar mampu memberikan solusi terhadap praktek yang berhubungan dengan Minat Belajar Siswa dan Peneliti selanjutnya diharapkan agar mampu menambah lagi jumlah sampel pengamatannya.

Daftar Pustaka

- Amanda, R. A. (2016). Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja Di Samarinda. *Journal Ilmu Komunikasi*, 4(3), 291–304.
- Bungin, B. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif (Ke Dua)*. Prenadamedia Group.
- Irawan, S., & Siska W., Di. (2021). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7(1), 9–19.
- 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>
- Septianti, N., & Afiani, R. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Di Sdn Cikokol 2. *As-Sabiqun*, 2(1), 7–17. <https://doi.org/10.36088/Assabiqun.V2i1.611>
- Sirait, E. D. (2016). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan Mipa*, 6(1), 35–43. <https://doi.org/10.30998/Formatif.V6i1.750>
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 01(01), 28–38.
- Trygu. (2021). *Menggagas Konsep Minat Belajar Matematika*. Guepedia.
- Ulfa, M. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center Jalan Hr.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru. *Jom.Fisip*, 4(1), 1–13.
- Widyastuti, E., & Widodo, S. A. (2018). Hubungan Antara Minat Belajar Matematika Keaktifan Siswa Dan Fasilitas Belajar Disekolah Dengan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas X Smk Se-Kecamatan Umbulharjo. *Pendidikan Matematika Etnomatnesia*, 873–881.
- Zahra, R. R., & Rina, N. (2018). Pengaruh Celebrity Endorser Hamidah Rachmayanti Terhadap Keputusan Pembelian Produk Online Shop Mayoufit Di Kota Bandung. *Journal Ilmu Komunikasi*, 6(5), 613–616. <https://doi.org/10.7868/S0869565218050249>



- Aquino, I. (2019). *The Effect Of Online Games On The Academic Performance Of The Students In The College Of Teacher Education. International Journal Of Advanced Research In Management And Social Sciences*, 8(3), 1–13.
- Nur Dwi, P. S. (2012). Hubungan Antara Minat Belajar Dengan Prestasi Belajar Siswa Pada mata Pelajaran Ips Kelas V Sd Gugus Puspita Kecamatan Purwojati Kabupaten Banyumas. *Universitas Negeri Yogyakarta*, 10–45.