

Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Minat Belajar Siswa SMP Muhammadiyah 6 Krian

Oleh:

Tharizia Dea Ananda Pratama

Dwi Nastiti

Progam Studi Psikologi

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Januari, 2025



Latar Belakang

- Minat belajar siswa SMP cenderung menurun
- Game online semakin intens pada remaja awal
- Berpotensi mengganggu proses belajar

Urgensi Penelitian

- Remaja awal rentan terhadap distraksi teknologi
- Minat belajar berperan penting dalam pembelajaran
- Perlu bukti ilmiah, bukan asumsi

Rumusan Masalah dan Tujuan

- Apakah terdapat hubungan antara intensitas bermain game online dengan minat belajar siswa?
- Mengetahui arah dan kekuatan hubungan kedua variabel

Variabel Penelitian

- Variabel X: **Intensitas bermain game online**

dipahami sebagai seberapa sering dan seberapa lama siswa bermain game online.

- Variabel Y: **Minat belajar siswa**

ketertarikan siswa terhadap kegiatan belajar yang ditunjukkan melalui perasaan senang, perhatian, keterlibatan, dan ketertarikan dalam proses belajar.

Metode Penelitian

- - Metode: Kuantitatif korelasional
- - Subjek: 173 siswa SMP Muhammadiyah 6 Krian
- - Teknik sampling: Simple random sampling

Instrumen Penelitian

- **Skala intensitas bermain game online:**

- Frekuensi bermain
- Lama waktu bermain

- **Skala minat belajar:**

- Perasaan senang
- Keterlibatan siswa
- Ketertarikan
- Perhatian siswa

Teknik Analisis Data

- Uji normalitas
- Uji korelasi Spearman's rho

Hasil Penelitian

- Nilai korelasi (r) = -0,469
- Nilai signifikansi (p) = 0,001

Tabel 2. Uji Hipotesis
Spearman's Correlations

	Spearman's rho	p
VAR X - VAR Y	-0.469	< .001

Interpretasi Hasil

- - Hubungan negatif antara variabel
- - Kekuatan hubungan kategori sedang

Keterbatasan Penelitian

- Tidak menentukan hubungan sebab-akibat
- Variabel lain belum diteliti

Kesimpulan dan Saran

- Terdapat hubungan negatif signifikan antara intensitas bermain game online dengan minat belajar siswa
- Perlu pengawasan dan pengaturan waktu bermain game

Referensi

- [1] S. F. Usmar and I. Andriati, "Pengaruh game online terhadap minat siswa belajar pai pada kelas ix di SMP 6 pasaman barat," J. Ilm. Multi Disiplin Indones., vol. 2, no. 2, pp. 369–377, 2022, doi: <https://doi.org/10.32670/ht.v2i2Special%20Issue%202.1341>.
- [2] M. Rohani and Z. Zulfah, "Persepsi Siswa terhadap Pembelajaran e-Learning melalui Media Google Classroom untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kuok," Mathema J. Pendidik. Mat., vol. 3, no. 1, p. 44, 2021, doi: 10.33365/jm.v3i1.994.
- [3] N. A. Musariffah, "Hubungan penggunaan smartphone dengan minat belajar siswa sma negeri 1 gedangan sidoarjo," Ejournal.Unesa.Ac.Id, vol. 6, no. 3, pp. 133–137, 2018.
- [4] Kemendikbud, "Statistik pendidikan," 2022.
- [5] R. Johan, "Pengaruh Game Online Terhadap Minat Untuk Belajar Peserta Didik Kelas X Di Ma Al Hidayah Depok," Res. Dev. J. Educ., vol. 5, no. 2, p. 12, 2019, doi: 10.30998/rdje.v5i2.3748.
- [6] S. Sardiana and S. Y. Dewi, "Pengaruh intensitas bermain game online terhadap minat belajar siswa smk negeri 1 baubau," J. Akad. Pendidik. Ekon., vol. 8, pp. 29–34, 2021.
- [7] N. Reski, "Tingkat minat belajar siswa kelas ix SMPn 11 kota sungai penuh," J. Inov. Penelit., vol. 1, no. 11, pp. 2485–2490, 2021, doi: <https://doi.org/10.47492/jip.v1i11.496>.
- [8] M. R. F. Ramli, "Korelasi antara dukungan keluarga dengan minat belajar siswa man 3 banda aceh," Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, 2023.
- [9] N. M. Jirana and M. Ibrahim, "Hubungan aplikasi tiktok terhadap minat belajar mahasiswa pai angkatan 2020," J. Sipakainge Inov. Penelitian, Karya Ilm. dan Pengemb. (Islamic Sci., vol. 1, no. 1, pp. 31–40, 2023.
- [10] E. B. Desliana, "Pengaruh minat belajar dan kedisiplinan belajar siswa terhadap hasil belajar siswa ekonomi pada siswa kelas xi ips sma negeri 10 pekan baru," 2019.
- [11] A. R. A. Lubis, "Hubungan gaya belajar dan motivasi belajar dengan minat belajar siswa di upt SMP negeri 1 silalahabungan kabupaten dairi," Universitas Medan Area, 2022.
- [12] N. Laila and I. Noervadila, "Pengaruh penggunaan gadget dan lingkungan belajar terhadap minat belajar ips siswa kelas vii semester genap di SMP negeri 1 kapongan situbondo tahun pelajaran 2017/2018," J. Pendidik. dan kewirausahaan, vol. 5, no. 2, pp. 99–106, 2018.
- [13] E. Siagian, "Hubungan kecanduan game online dengan minat belajar anak usia sekolah di masa pandemi covid-19," J. Basicedu, vol. 6, no. 4, pp. 7593–7599, 2022.
- [14] C. Indonesia, "survei: 19,3 persen anak indonesia kecanduan internet," 2021.
- [15] "Pemain game online menurut usia, 2018," Lokadata. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/06/15/mayoritas-konsumen-game-online-main-lebih-dari-4-jam-sehari>
- [16] N. Muhamad, "Mayoritas Konsumen Game Online Main Lebih dari 4 Jam Sehari," Databooks, 2023. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/06/15/mayoritas-konsumen-game-online-main-lebih-dari-4-jam-sehari>
- [17] Z. E. Septia and E. S. Indrawati, "Hubungan antara kecerdasan emosional dengan intensitas bermain game online pada komunitas game ingress di bandung," J. Empati, vol. 7, no. Nomor 4, pp. 1–5, 2018.
- [18] M. S. Abidin, "Hubungan intensitas bermain game online yang mengandung unsur kekerasan dengan perilaku agresif pada remaja akhir laki-laki di salatiga," Universitas kristen satya wacana salatiga, 2018.
- [19] G. L. Ondang, B. J. Mokalu, and S. Y. V. I. Goni, "Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat," J. Holistik, vol. 13, no. 2, pp. 1–15, 2020.
- [20] M. Ali, "10 Game Populer yang Paling Banyak di Download di Android dan iOS," Pricebook, 2023. https://www.pricebook.co.id/article/game_apps/8518/game-android-terpopuler-di-indonesia
- [21] M. Mertika and D. Mariana, "Fenomena game online di kalangan anak sekolah dasar," J. Educ. Rev. Res., vol. 3, no. 2, pp. 99–104, 2020, doi: 10.26737/jerr.v3i2.2154.
- [22] P. Meutia, F. Fahriza, and A. A. Rahman, "Analisis dampak negatif kecanduan game online terhadap minat belajar siswa di kelas tinggi sd negeri ujung tanjong," Genta Mulia, vol. XI, no. 1, pp. 22–32, 2020, doi: <https://doi.org/10.61290/gm.v11i1.219>.
- [23] Y. Gustika, "Pengaruh game online melalui pengguna hp terhadap minat belajar siswa sekolah dasar negeri 156 bengku utara di desa taba padang r kec. hulu palik kab. bengku utara," Institut agama islam negeri bengku, 2020.
- [24] F. D. I. Azmi, "Pengaruh game online terhadap minat belajar pendidikan agama islam di mts al-ikhlas way jepara lampung timur," Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2020.
- [25] S. H. Sahir, Metodologi penelitian. Penerbit kbm indonesia, 2022.
- [26] D. P. S. Nugroho, "Pengaruh intensitas bermain game online terhadap kecenderungan agresivitas gamers," Universitas negeri semarang, 2020.
- [27] A. N. Dimia, "Pengaruh Minat Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Pada Masa Pandemi Di Kelas X Mipa Sma Negeri 1 Tanggul Jember Tahun Pelajaran 2021/2022," Universitas islam negeri kiai haji achmad siddiq jember fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan, 2022.

