



Relationship Between Intensity of Playing Online Games With Learning Interest of Students at Muhammadiyah 6 Krian

[Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Minat Belajar Siswa Smp Muhammadiyah 6 Krian]

Tharizia Dea Ananda Pratama¹⁾, Dwi Nastiti^{*,2)}

¹⁾Program Studi Psikologi, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾Program Studi Psikologi, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*thariziadeap@gmail.com¹⁾, dwinastiti@umsida.ac.id^{*2)}

Abstract. This study was motivated by the phenomenon of declining interest in learning among students at Muhammadiyah 6 Krian Sidoarjo Junior High School, where students prefer playing games to learning activities, such as not paying attention to the teacher when explaining, talking more about games than learning, and often gathering to play games rather than to study. This study aims to determine the relationship between the intensity of online gaming and the learning interest of students at SMP Muhammadiyah 6 Krian. This study uses a correlational quantitative method. The population in this study consisted of 315 students, and the subjects in this study consisted of 173 students. The instruments used in this study were an online gaming scale and a learning interest scale. The hypothesis in this study is that there is a relationship between the intensity of online gaming and the learning interest of students at SMP Muhammadiyah 6 Krian. The data analysis technique used is Spearman's rho correlation test assisted by the JASP statistical program version 0.16.1.0 with a coefficient value (r) of -0.469 and a significance value (p) of 0.001.

Keywords – Intensity, game online, learning interest, student

Abstrak. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fenomena masalah berkurangnya minat belajar siswa yang dialami oleh siswa SMP Muhammadiyah 6 krian sidoarjo di mana siswa lebih senang bermain game dari pada melakukan aktivitas pembelajaran seperti tidak memperhatikan guru saat menjelaskan, lebih sering membicarakan game dari pada pembelajaran, sering berkumpul untuk bermain game dari pada untuk belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan intensitas bermain game online dengan minat belajar siswa SMP Muhammadiyah 6 Krian. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif korelasional. Adapun populasi dalam penelitian ini berjumlah 315 siswa dan subjek dalam penelitian ini berjumlah 173 siswa. Instrument dalam penelitian ini menggunakan skala game online dan skala minat belajar. Hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat hubungan antara intensitas bermain game online terhadap minat belajar siswa SMP Muhammadiyah 6 Krian. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji korelasi spearman's rho dibantu dengan program statistik JASP versi 0.16.1.0 dengan hasil nilai koefisiensi (r) - 0,469 dan nilai signifikansi (p) 0,001.

Kata Kunci – Intensitas, game online, minat belajar, siswa

I. PENDAHULUAN

Minat belajar merupakan suatu sikap yang ada pada diri siswa yang ditandai dengan adanya rasa suka dan ketertarikan terhadap sesuatu yang menimbulkan perubahan tingkah laku yang meliputi pengetahuan dan pengalaman dengan berbagai kegiatan [1]. Dengan adanya minat belajar siswa akan terdorong untuk belajar lebih baik lagi karena dengan adanya rasa suka dan ketertarikan pada pelajaran sehingga memiliki inisiatif untuk terus belajar dan merasa sangat bermanfaat [2]. Munculnya minat siswa tidak secara tiba-tiba melainkan dipelajari melalui proses mengamati sebuah objek yang akan menghasilkan penilaian tertentu dan nantinya akan muncul minat dari siswa [3]. Berdasarkan data dari departemen Pendidikan nasional pada tahun 2021/2022 bahwa jumlah siswa yang putus sekolah pada tingkat SMP di kabupaten sidoarjo sebanyak 119 anak [4]. Satu diantara penyebab gagalnya studi yakni kurangnya minat belajar pada siswa.

Secara psikologi, minat sangat berpengaruh pada diri siswa untuk mencapai keinginan para siswa. Untuk memunculkan minat yang kuat maka siswa harus mempunyai rasa semangat yang kuat agar bisa terwujud keinginan siswa tersebut [5]. Minat memiliki peran penting dalam proses belajar. Seorang siswa yang memiliki minat akan berusaha dan bersungguh-sungguh dalam belajar untuk memahami materi yang dipelajari. Sedangkan siswa yang tidak memiliki minat maka tidak akan tertarik untuk memahami materi yang dipelajarinya [6]. Semua pihak yang

terlibat dalam proses pendidikan perlu memperhatikan pentingnya minat belajar dikarenakan dalam proses kegiatan belajar mengajar minat sangat diperlukan untuk menentukan prestasi belajar siswa, sebab bagaimanapun sempurnanya metode atau cara mengajar yang digunakan oleh pendidik kegiatan belajar mengajar tidak akan berjalan sesuai target yang ditentukan jika minat belajar siswanya rendah dan akan berpengaruh pada prestasi belajar siswa yang tidak tercapai dengan tujuan yang telah ditentukan. Sebab itu minat belajar sangat penting untuk menentukan prestasi belajar siswa [7]. Sudarsono juga mengungkapkan hal yang serupa bahwa minat merupakan salah satu faktor utama untuk mencapai kesuksesan di segala bidang, baik dalam bidang studi, hobi, kerja ataupun aktivitas [8].

Hurlock menyebutkan aspek-aspek minat belajar terbagi menjadi 2 yakni aspek kognitif yang didasarkan pada konsep yang anak kembangkan tentang suatu bidang yang berkaitan dengan minat. Aspek ini terkait dengan pandangan anak tentang suatu hal dan bagaimana memahaminya. Kedua aspek afektif merupakan konsep yang membangun aspek kognitif minat dan dinyatakan dalam sikap terhadap kegiatan yang ditimbulkan oleh minat tersebut. Aspek afektif berkembang dari pengalaman pribadi, sikap orang tua, teman, guru yang berdampak pada perasaan dan sikap anak terhadap suatu aktivitas [9]. Terdapat beberapa indikator minat belajar yang dikemukakan oleh Djamrah, antara lain yaitu (a) perasaan senang, jika seorang siswa mempunyai perasaan senang terhadap mata pelajaran, maka tidak akan ada rasa terpaksa untuk belajar. Contohnya yakni senang mengikuti pelajaran, tidak ada perasaan bosan, dan hadir saat pelajaran. (b) keterlibatan siswa, ketertarikan seseorang pada objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan kegiatan dari objek tersebut. Contohnya yakni aktif dalam diskusi, aktif dalam bertanya, dan aktif menjawab pertanyaan dari guru. (c) ketertarikan, berhubungan dengan daya dorong siswa terhadap ketertarikan pada sesuatu benda, orang, kegiatan atau berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Contohnya yakni mengikuti pelajaran dan tidak menunda tugas dari guru. (d) perhatian siswa, perhatian siswa merupakan konsentrasi siswa terhadap pengamatan dan pengertian dengan mengesampingkan yang lain. Siswa memiliki minat pada objek tertentu maka dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut. Contohnya yakni mendengarkan penjelasan guru dan mencatat materi [10].

Rendahnya minat belajar pada siswa ditemukan oleh Laila dan Noervadila pada tahun 2018 pada penelitian keduanya terhadap 41 siswa SMP Negeri 1 Kapongan [11]. Berdasarkan survey yang dilakukan peneliti pada 30 siswa SMP Muhammadiyah 6 Krian, peneliti juga menemukan hasil yang tidak jauh berbeda; 14 siswa dengan minat belajar rendah, 10 siswa dengan minat belajar sedang dan 6 siswa dengan minat belajar tinggi. Dan dari hasil wawancara dengan pihak sekolah terdapat beberapa siswa merasa mudah menyerah ketika mengerjakan tugas sekolah dan jarang memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru. Sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Santrock bahwa, ciri-ciri siswa dengan minat belajar yang rendah antara lain; cepat merasa bosan dalam menyelesaikan tugas sekolah, mudah menyerah dan selalu mengatakan “saya tidak bisa”, tidak memperhatikan guru saat menjelaskan pelajaran, tidak memperdulikan nasehat guru, mudah patah semangat, dan menunda mengerjakan tugas sekolah [12].

Penelitian lain tentang minat belajar dilakukan oleh Lubis pada tahun 2022 menyebutkan bahwa terdapat penyebab rendahnya minat belajar pada siswa antara lain yaitu (a) tidak memiliki minat untuk bersekolah, (b) tidak minat mengikuti proses belajar, (c) siswa lebih sering bermain game online di warnet, (d) tidak adanya kesadaran siswa akan pentingnya Pendidikan, (e) kurangnya bimbingan orang tua terhadap siswa saat di rumah, (f) pemilihan gaya belajar yang tidak tepat [13]. Siagian juga menyebutkan adanya dua faktor yang mempengaruhi minat belajar yakni faktor internal dan eksternal. Perhatian, motivasi, rasa ingin tahu dan kebutuhan siswa merupakan faktor internal. Sedangkan keluarga, guru, sarana prasarana, fasilitas yang dimiliki siswa seperti gadget dan juga *game online* merupakan faktor eksternal [14].

Berdasarkan hasil penelitian Laila dan Noervadila diperoleh data bahwa penggunaan gadget yang berlebihan berpengaruh terhadap berkurangnya minat belajar siswa SMP Negeri 1 Kapongan [11]. Penggunaan gadget yang berlebih dapat menyebabkan seseorang mengalami kecanduan serta dapat mempengaruhi minat belajar pada siswa [3]. Penggunaan gadget yang berlebihan sering dimanfaatkan dengan bermain game online. Intensitas bermain game online Ahli adiksi perilaku Dr Kristiana seste mengatakan terdapat peningkatan durasi online dari 7,27 jam menjadi 11,6 jam per hari, sebagian waktu yang dihabiskan anak-anak dan remaja diinternet yakni untuk bermain game online [15]. Menurut data Poktt, Decision Lab dan Mobile Marketing Association (MMA), pengguna game online di Indonesia pada tahun 2018 mencapai 60 juta pengguna, di mana 27% dari jumlah tersebut adalah pengguna berusia remaja [16]. Sementara survey terbaru yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet (APJII) pada tahun 2023 terhadap 8.510 pengguna game di Indonesia, diperoleh data bahwa sebanyak 42,23% dari jumlah pengguna game online tersebut menghabiskan waktu bermain lebih dari 4 jam per hari [17].

Individu yang sering bermain *game online* memiliki intensitas waktu yang tinggi dalam game online. Game online merupakan game yang dimainkan oleh banyak pemain yang memanfaatkan jaringan internet sebagai medianya. Game online tidak hanya diakses di warnet saja melainkan dapat diakses di rumah dengan menggunakan smartphone [18]. Intensitas bermain game online merupakan banyaknya waktu seseorang bermain game online pada setiap minggu [19]. Horigan menjelaskan terdapat 2 aspek intensitas yakni aspek frekuensi dan lama mengakses. Aspek frekuensi merujuk pada seberapa sering individu bermain game online. Aspek lama mengakses merujuk pada berapa lama waktu yang digunakan untuk bermain game online [20].

Game online memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positifnya yakni game online memberikan dampak baik terhadap kecerdasan otak, kecepatan untuk berfikir dan berfikir kreatif untuk menyelesaikan sebuah permasalahan yang terjadi, juga dapat melatih konsentrasi. Selain itu dalam game online pemainnya sedikit banyak melatih Bahasa yang digunakan dalam game [21]. Sedangkan dampak negatifnya yakni kesehatan menurun, gangguan mental, menghambat proses pendewasaan diri, mempengaruhi prestasi belajar anak, pemborosan dan kesulitan bersosialisasi dengan orang lain hingga menyebabkan kecanduan, terjadinya kecanduan ini akibat intensitas bermain game online yang berlebihan. [22].

Game online merupakan salah satu wujud dari perkembangan teknologi, paradigma dalam sebuah perkembangan teknologi adalah untuk membantu dan mendorong minat belajar anak di zaman modern ini akan tetapi faktanya perkembangan teknologi dan adanya game online membuat arus balik sehingga kebanyakan pecandu game online memiliki minat belajar yang kurang [23]. Memainkan game secara berlebihan dapat mempengaruhi kegiatan positif yang seharusnya dijalani pada masa perkembangan anak. Anak yang mengalami kecanduan pada aktivitas game dapat mempengaruhi dan mengurangi minat belajar [24]. Permasalahan terhadap minat belajar pada anak semakin canggih pada sekarang ini termasuk pemain game online yang berkembang pada dinamika masyarakat khususnya Indonesia.

Penelitian terdahulu yang dilakukan Sardina dan Silfi yang dilakukan pada siswa SMK Negeri Baubau menunjukkan hasil bahwa tingkat intensitas bermain game online berpengaruh positif terhadap minat belajar dengan nilai koefisien determinasi 9,61% [6]. Itu berarti intensitas game online memiliki kontribusi 9,61% terhadap rendahnya minat belajar siswa. Sementara dalam penelitian Fatimah menunjukkan hasil bahwa game online memiliki pengaruh terhadap minat belajar, dengan berdasarkan hasil perhitungan korelasi dengan nilai koefisien determinasi 0,344. Itu berarti intensitas game online memiliki kontribusi 34,4% terhadap rendahnya minat belajar siswa [1].

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa game online memiliki dampak terhadap berkurangnya minat belajar siswa. Jika pada penelitian sebelumnya, subjek penelitian yang diteliti adalah siswa SMK, maka pada penelitian ini subjek yang diteliti adalah siswa SMP. Siswa SMP berada pada masa peralihan perkembangan dari anak-anak ke masa dewasa, pada masa ini berbagai hambatan dan permasalahan baik dari segi fisik dan psikologis dialami oleh setiap individu. Jika permasalahan-permasalahan tersebut tidak teratasi dengan baik maka akan menjadi permasalahan dalam kehidupan remaja, terutama dalam belajar [7].

Berdasarkan fenomena yang ditemukan peneliti pada survei awal memunculkan pertanyaan penelitian apakah ada hubungan intensitas bermain game online dengan minat belajar siswa SMP Muhammadiyah 6 Krian. Pemilihan siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) sebagai subjek penelitian didasarkan pada karakteristik perkembangan usia remaja awal yang rentan terhadap perilaku adiktif, termasuk kecanduan game online. Pada fase ini, siswa sedang mengalami perkembangan kognitif, emosional, dan sosial yang signifikan, sehingga penggunaan game online yang berlebihan berpotensi memengaruhi aspek akademik, sosial, dan psikologis mereka. Selain itu, lokasi penelitian dipilih berdasarkan kemudahan akses dan kedekatan dengan lingkungan tempat tinggal peneliti, yang memungkinkan proses pengumpulan data dilakukan secara optimal dan berkelanjutan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan intensitas bermain game online dengan minat belajar siswa SMP Muhammadiyah 6 Krian. Hipotesis yang diajukan peneliti adalah ada hubungan negatif antara intensitas bermain game online dengan minat belajar siswa.

II. METODE

Pada penelitian ini metode yang digunakan yaitu kuantitatif dengan jenis korelasional. Sugiyono menyatakan metode kuantitatif jenis korelasional merupakan jenis penelitian yang melibatkan tindakan pengumpulan data untuk menentukan apakah terdapat hubungan dan tingkat hubungan antara dua variabel atau lebih [25]. Variabel Independen (X) pada penelitian ini adalah intensitas bermain game online, sementara Variabel Dependen (Y) pada penelitian ini adalah minat belajar siswa. Populasi dalam penelitian ini adalah 315 siswa SMP Muhammadiyah 6 Krian dan sampel dalam penelitian ini berjumlah 173 siswa yang dihitung berdasarkan pada tabel Isaac dan Michael dengan taraf kesalahan sebesar 5%. Pemilihan sampel dipilih melalui teknik simple random sampling. Menurut Sugiyono, teknik pengambilan sampel dari populasi secara acak, di mana setiap anggota populasi memiliki peluang yang sama besar untuk terpilih menjadi sampel [25].

Variable X diukur dengan menggunakan alat ukur intensitas bermain game online, diadopsi dari skala Nugroho (2020) yang terdiri dari aspek frekuensi bermain game dan lama waktu bermain game [26], terdiri dari 20 item pernyataan dengan nilai reliabilitas cronbach's $\alpha = 0,966$ dan rentang validitas item 0,742-0,933. Sedangkan variable Y diukur dengan menggunakan alat ukur minat belajar, diadaptasi dari Dinia (2022). Indikatornya mencakup perhatian saat belajar, keterkaitan untuk belajar, adanya rasa ingin tahu atau keterlibatan dalam pelajaran, serta perasaan senang [27], terdiri dari 20 item pernyataan dengan nilai reliabilitas cronbach's $\alpha = 0,933$ dan rentang validitas item 0,708-0,924 Teknik analisis yang digunakan pada penelitian adalah uji korelasi *spearman's rho* dengan bantuan *software* JASP versi 0.16.1.0.

III. Hasil dan Pembahasan

Hasil

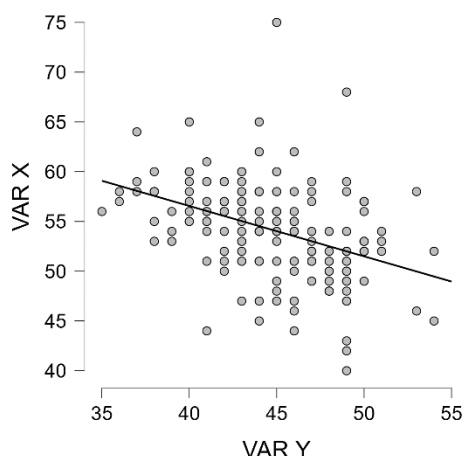
Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan intensitas bermain game online dengan minat belajar pada siswa SMP Muhammadiyah 6 Krian. Sebelum dilakukan uji hipotesis, langkah awal dilakukan uji normalitas data.

Hasil uji normalitas data dapat diamati sebagai berikut:

Tabel 1. Uji Normalitas
Shapiro-Wilk Test for Bivariate Normality

	Shapiro-Wilk	p
VAR X - VAR Y	0.955	< .001

Data dianggap terdistribusi normal jika memiliki nilai signifikansi (p) lebih dari 0,05. Berdasarkan analisis di atas, diperoleh nilai signifikansi (p) kurang dari 0,001, yang menunjukkan bahwa data tidak terdistribusi normal. Langkah selanjutnya adalah dilakukan uji linearitas variabel.



Gambar 1. Uji Linieritas

Berdasarkan hasil tersebut dapat dilihat bahwa konsep diri memiliki hubungan negatif dengan variabel kemampuan adaptasi komunikasi. Hasil tersebut berarti kenaikan intensitas bermain game online diikuti dengan penurunan minat belajar pada siswa.

Selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan uji Spearman's Rho. Adapun hasil uji hipotesis dapat diamati di bawah.

Tabel 2. Uji Hipotesis
Spearman's Correlations

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

Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui nilai korelasi Spearman's Rho sebesar -0,469 dengan signifikansi (p) 0,001 (<0,005). Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara intensitas bermain game online dengan minat belajar pada siswa SMP Muhammadiyah 6 Krian. Hasil tersebut berarti bahwa semakin tinggi tingkat intensitas bermain game online pada siswa, maka tingkat minat belajar akan mengalami penurunan.

Besaran effect (*effect size*) dapat dikategorikan berdasarkan tabel di bawah ini.

Tabel 3. Kategori Besaran Effect

Uji	Penghitungan	Sangat Kecil	Kecil	Sedang	Besar
Korelasi	Spearman's rho	<0,1	0,1	0,3	0,5

Berdasarkan uji Spearman's Rho yang telah dilakukan dan mengacu pada table di atas, nilai Spearman's rho = -0,469 dengan $p < .001$ berada pada rentang 0,30–0,50. Nilai tersebut termasuk dalam kategori besar efek sedang (*moderate effect size*). Artinya, hubungan antara intensitas bermain game online dan minat belajar menunjukkan pengaruh yang cukup berarti, di mana peningkatan pada intensitas bermain game online cenderung diikuti oleh penurunan pada minat belajar dengan tingkat kekuatan hubungan yang tidak lemah namun belum mencapai kategori kuat. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa efek hubungan kedua variabel berada pada tingkat sedang dan signifikan secara statistik.

Gambaran intensitas bermain game online dan minat belajar pada responden dapat diamati pada tabel di bawah:

Tabel 4. Gambaran Responden Berdasarkan Intensitas Bermain Game Online

Kategori	Intensitas Bermain Game Online	
	Jumlah Responden	Persentase
Rendah	27	16%
Sedang	122	70%
Tinggi	24	14%
JUMLAH	173	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat 27 responden (16%) dengan intensitas bermain game online rendah, 122 responden (70%) dengan intensitas bermain game online sedang, dan 24 responden (14%) dengan intensitas bermain game online tinggi.

Tabel 5. Gambaran Responden Berdasarkan Minat Belajar

Kategori	Minat Belajar	
	Jumlah Responden	Persentase
Rendah	24	14%
Sedang	112	65%
Tinggi	37	21%
JUMLAH	173	100%

Sementara berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat 24 responden (14%) dengan tingkatan minat belajar rendah, 112 responden (65%) dengan tingkatan minat belajar sedang, dan 37 responden (21%) dengan tingkatan minat belajar tinggi.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara intensitas bermain game online dengan minat belajar pada siswa SMP Muhammadiyah 6 Krian dengan nilai uji korelasi Spearman's Rho sebesar -0,469 dengan signifikansi (p) 0,001 ($<0,05$). Hasil tersebut berarti bahwa semakin tinggi intensitas bermain game online pada siswa, maka minat belajar akan semakin rendah. Begitu juga sebaliknya, semakin rendah intensitas siswa dalam bermain game online, maka minat belajar mereka akan semakin tinggi. Hasil analisis tersebut sekaligus menunjukkan hubungan antara intensitas bermain game online dan minat belajar berada dalam kategori besar efek sedang (*moderate effect size*) [28].

Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Lubis pada tahun 2022 yang berjudul "Hubungan Gaya Belajar dan Motivasi Belajar dengan Minat Belajar Siswa di UPT SMP Negeri 1 Silahisabungan Kabupaten Dairi" yang menyebutkan bahwa salah satu penyebab menurunnya minat belajar siswa adalah permainan game online di warnet [13]. Begitu juga penelitian yang dilakukan oleh Laila dan Noervadila yang berjudul "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" juga menyebutkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan kecanduan dan berpengaruh terhadap berkurangnya minat belajar siswa [11]. Tidak jauh berbeda dengan hasil penelitian Sardina dan Silfi yang dilakukan pada siswa SMK Negeri Baubau yang menunjukkan hasil bahwa tingkat intensitas bermain game online berpengaruh positif terhadap minat belajar dengan nilai koefisien determinasi 9,61% [6]. Itu berarti intensitas game online memiliki kontribusi 9,61% terhadap rendahnya minat belajar siswa. Selain itu dalam penelitian Fatimah menunjukkan hasil bahwa game online memiliki pengaruh

terhadap minat belajar, dengan berdasarkan hasil perhitungan korelasi dengan nilai koefisien determinasi 0,344. [6]. Itu berarti intensitas game online memiliki kontribusi 34,4% terhadap rendahnya minat belajar siswa [1].

Salah satu indikator minat belajar siswa adalah perasaan senang. Perasaan senang sendiri adalah jika seorang siswa mempunyai perasaan senang terhadap mata pelajaran, maka tidak akan ada rasa terpaksa untuk belajar [10]. Jika intensitas seorang siswa dalam bermain game online tinggi, maka perasaan siswa akan condong kepada game online dibandingkan perasaan senang dalam belajar. Hal itulah yang dapat menyebabkan berkurangnya perasaan senang belajar pada siswa dan akan merasa terpaksa untuk belajar [10].

Game online merupakan salah satu wujud dari perkembangan teknologi yang lazimnya dapat membantu dan mendorong minat belajar anak di zaman modern ini. Akan tetapi faktanya perkembangan teknologi dan adanya game online membuat arus balik sehingga kebanyakan pecandu game online memiliki minat belajar yang kurang [23]. Memainkan game secara berlebihan dapat mempengaruhi kegiatan positif yang seharusnya dijalani pada masa perkembangan anak. Anak yang mengalami kecanduan pada aktivitas game dapat mempengaruhi dan mengurangi minat belajar [24].

Pada penelitian ini, juga diketahui tingkat intensitas bermain game online pada siswa SMP Muhammadiyah 6 Krian sebagian besar (70%) berada pada kategori sedang. Begitu juga dengan tingkat minat belajar siswa SMP Muhammadiyah 6 Krian sebagian besar (65%) juga berada pada kategori sedang. Hal ini berarti intensitas bermain game online sebagian besar siswa yang tergolong sedang diikuti dengan minat belajar sebagian besar siswa yang juga tergolong sedang. Hanya sebagian kecil saja yang sesuai dengan hasil analisis hipotesis yaitu sebagian kecil siswa yang intensitas bermain game online tinggi memiliki minat belajar yang rendah. Sebaliknya, sebagian kecil siswa yang intensitas bermain game online rendah memiliki minat belajar tinggi.

Hasil penelitian ini menunjukkan hipotesis peneliti diterima, yaitu ada hubungan negatif antara intensitas bermain game online dengan minat belajar. Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan, yaitu hanya meneliti satu faktor yang berpengaruh terhadap minat belajar siswa, masih banyak faktor lain yang mempengaruhi minat belajar. Selain itu, subjek pada penelitian ini hanya meliputi remaja pada jenjang pendidikan SMP, masih ada kategori remaja pada jenjang pendidikan lain yang juga dirasa perlu diteliti.

IV. SIMPULAN

Penelitian ini membuktikan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara intensitas bermain game online dengan minat belajar pada siswa SMP Muhammadiyah 6 Krian dengan nilai korelasi Spearman's Rho sebesar -0,469 dengan signifikansi (p) 0,001 ($<0,05$). Hasil tersebut berarti bahwa semakin tinggi tingkat intensitas bermain game online pada siswa, maka tingkat minat belajar akan mengalami penurunan. Begitu juga sebaliknya, semakin rendah tingkat intensitas siswa dalam bermain game online, maka tingkat minat belajar mereka akan mengalami peningkatan. Hubungan antara intensitas bermain game online dan minat belajar berada dalam kategori besar efek sedang (*moderate effect size*).

Penelitian ini diharapkan mampu memberi manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan mampu menambah khazanah pengetahuan bagi pembaca tentang hubungan bermain game online dengan minat belajar siswa. Manfaat praktis dari penelitian ini bagi siswa diharapkan mampu menggunakan waktu bermain game online dengan bijak dan tidak melalaikan aktivitas belajar, serta bagi orang tua diharapkan mampu melakukan kontrol terhadap porsi bermain game online pada anak dan lebih menunjukkan perhatian pada minat belajar anak. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan dalam melakukan penelitian serupa dengan mempertimbangkan faktor lain yang mempengaruhi minat belajar selain intensitas bermain game online.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh siswa SMP Muhammadiyah 6 Krian yang berpartisipasi dalam penelitian ini serta pihak-pihak lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

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, [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jupe/article/view/25050>
- [4] Kemendikbud, “Statistik pendidikan,” 2022. <https://statistik.data.kemdikbud.go.id/>
- [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 Bengan 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 Pekanbaru,” Universitas Islam Riau Pekanbaru, 2019.
- [11] 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.
- [12] Marti’in, “Analisis Tentang Rendahnya Minat Belajar Peserta Didik Kelas Xi Sma Negeri 5 Pontianak,” *Univ. Tanjungpura*, pp. 1–8, 2019.
- [13] A. R. A. Lubis, “Hubungan Gaya Belajar dan Motivasi Belajar Dengan Minat Belajar Siswa di Upt Smp Negeri 1 Silahisabungan Kabupaten Dairi,” Universitas Medan Area, 2022.
- [14] 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, doi: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3090>.
- [15] C. Indonesia, “survei: 19,3 persen anak indonesia kecanduan internet,” 2021. <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20211002135419-255-702502/survei-193-persen-anak-indonesia-kecanduan-internet>
- [16] “Pemain game online menurut usia, 2018,” *Lokadata*.
- [17] N. Muhamad, “Mayoritas Konsumen Game Online Main Lebih dari 4 Jam Sehari,” *Databooks*, 2023.
- [18] 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.
- [19] 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.
- [20] M. S. Abidin, “Hubungan Intensitas Bermain Game Online Yang Mengandung Unsur Kekerasan Dengan Perilaku Agresi Pada Remaja Akhir Laki-Laki di Salatiga,” Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga, 2018.
- [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. Fahreza, and A. A. Rahman, “Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa di Kelas Tinggi Sd Negeri Ujong Tanjung,” *Genta Mulia*, vol. XI, no. 1, pp. 22–32, 2020, doi: <https://doi.org/10.61290/gm.v11i1.219>.
- [23] 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. [Online]. Available: <http://dx.doi.org/10.1016/j.ndteint.2014.07.001%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.ndteint.2017.12.003%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.matdes.2017.02.024>
- [24] Y. Gustika, “Pengaruh Game Online Melalui Pengguna Hp Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Negeri 156 Bengkulu Utara di Desa Taba Padang R Kec. Hulu Palik Kab. Bengkulu Utara,” Institut agama islam negeri Bengkulu, 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. Dinia, “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.

[28] M. A. G. Samipson, *Statistical Analysis in JASP A Guide for Sudents*, JASP v.0.1.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.