

# Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Game Online Dengan Minat Belajar Siswa

Oleh:

Siti Nur Faizatul Iqlimah

Hazim

Progam Studi Psikologi

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Agustus 2023

# Pendahuluan

- Perkembangan Era Globalisasi tentang Game Online
- Laporan Dari APJI ( Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia )
- Dampak Negative Tingginya Intensitas Penggunaan Game Online
- Beberapa Faktor Mempengaruhi Minat Belajar
- Penelitian terdahulu : Puji Meutia “Analisis Dampak Negatif kecanduan game online terhadap minat belajar siswa di kelas Tinggi SDN Ujang Tanjung“

# Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

- Apakah terdapat hubungan antara intensitas penggunaan game online dengan minat belajar siswa di MI Darul Fikri Wonoayu ?

# Metode

## Desain Penelitian

- Pendekatan Kuantitatif
- Analisis Korelasional

## Populasi

- Seluruh Siswa Kelas VI Di MI Darul Fikri Tahun Ajaran 2022/2023

## Teknik Pengumpulan Data

Menggunakan Skala Likert yaitu Skala Intensitas dan Skala Minat Belajar

## Sampel

Dengan teknik pengambilan sample menggunakan teknik *purposive sampling* sehingga diperoleh subjek sebanyak 31 orang siswa.

# Hasil

Terdapat hubungan antara intensitas bermain *game online* terhadap minat belajar siswa MI Darul Fikri Wonoayu, dengan nilai koefisien 0.526.

# Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan uji korelasi product moment antara variable X dengan variable Y , didapatkan hasil penelitian yang menunjukkan adanya hubungan antara kedua variable, dengan koefisien korelasi product moment 0.526 maka dari hasil tersebut membuktikan bahwa hipotesis H0 ditolak dimana tidak adanya hubungan yang signifikan antara intensitas bermain game online terhadap minat belajar siswa MI Darul Fikri Wonoayu dan Ha diterima dimana adanya hubungan yang signifikan antara intensitas bermain game online terhadap minat belajar siswa MI Darul Fikri Wonoayu.

# Temuan Penting Penelitian

Peneliti melihat gadget sebagai sarana dan prasarana penunjang pembelajaran siswa. Gadget digunakan untuk pembelajaran di sekolah maupun di tempat bimbingan belajar di luar. Menurut Nuhidayati factor eksternal ialah factor yang datang dari luar diri anak seperti kebersihan rumah, udara, lingkungan, keluarga, masyarakat, teman, guru, media, sarana dan prasarana.

# Manfaat Penelitian

## ➤ Manfaat Bagi Guru

terus mengembangkan cara mengajar yang efektif dan interaktif secara dua arah kepada siswa agar siswa dapat focus terhadap pelajaran dan melihat bahwa pelajaran tersebut lebih menarik.

## ➤ Manfaat Bagi Orang Tua

orang tua lebih memperhatikan anak apabila sedang bermain *game online* dan memberi jadwal agar anak dapat membagi waktu dengan kewajibannya di sekolah

## ➤ Manfaat Bagi Peneliti Selanjutnya

lebih banyak menambahkan aspek yang akan diteliti dan didalami.



# Referensi

- Achru P, Andi. (2019). Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. Jurnal Idaarah. 3(2)
- Adams, E. (2016). Fundamental of Game Design third edition. San Fransisco New Riders
- Apriliyani, A. (2020). Hubungan Intensitas Bermain Permainan Online Dengan Kecerdasan Emosional. Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi, 8(1), 40-47.
- Aunurrahman. 2016. Belajar dan Pembelajaran. Bandung:Alfabeta.
- Aviana, R., & Hidayah, F. (2015). Pengaruh Tingkat Konsentrasi Belajar Siswa Terhadap Daya Pemahaman Materi Pada Pembelajaran Kimia Di SMA N 2 Batang. Jurnal Pendidikan Sains Universitas Muhammadiyah Semarang. 3(1), 30-33.
- Birri, Maftuh Bastul., Muhajir, Muhajir., Listyarini. (2020). Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 11 Semarang. Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah. 3(2) <https://doi.org/10.35473/dwijaloka.v3i2.1772>
- Dewi, Azah Kurnia., Lestari, Sri Maria Puji., Sandayanti, Vira. (2023). Mampukah Efikasi Diri Memiliki Peran Terhadap Minat Belajar. Jurnal Psikologi Psikostudia, 12(2). 302-308
- Cahyo, A. (2017). Jejak-Jejak Permainan Tradisional Indonesia. Malang: UMM Press.
- Chaplin, J.P. (2014). Kamus Lengkap Psikologi. Terj. Kartini Kartono. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Fauziah, E. R. (2013). Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Anak SMP N 1 Samboja. Jurnal Ilmu Komunikasi. 1(3), 1-16

# Referensi

- Febrina, C. L. (2014). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Agresivitas Siswa. Jurnal Ilmiah Visi P2TK PAUD NI. 9(1), 28-35.
- Filananoka, L & Syah, A. M. (2020). Pengaruh Intensitas Bermain Game terhadap Konsentrasi Belajar Siswa SMK Al -Ikhlas Dalem Panceng Gersik. Journal Broadcasting and Islamic: Communication Studies. 1(2), 112-119.
- Firdaus, Yusrizal., dkk. (2018). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online. Jurnal Riset Terapan Akutansi. 2(2), 40-51. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3840736>
- Fridaram, O., et al. (2021). Meningkatkan Konsentrasi Belajar Peserta Didik dengan Bimbingan Klasikal Metode Cooperative Learning Tipe Jigsaw. Magistrorum et Scholarium: Jurnal Pengabdian Masyarakat. 1(2), 161-170.
- Hamdani. (2022). Pengaruh Intensitas Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial Remaja. Jurnal Psikologi Talenta Mahasiswa, 2(1)
- Hidayat, Puput W dan Widjajanti, Djamilah B. (2018). Analisis kemampuan berpikir kreatif dan minat belajar siswa dalam mengerjakan soal open ended dengan pendekatan CTL. Jurnal Pendidikan Matematika, 13(1), 63-75.
- Khairiyah, N. (2020). Analisis Penggunaan Video Game Online Sebagai Media Dakwah. Jurnal An-Nufus. 1(2), 42-21
- Kustiawan, A.A dan Utomo, A.W. (2019). Jangan Suka Game Online dan Tindakan Pencegahan. Jawa Timur: Media Grafika
- Marleni, Lusi. (2016). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Bangkinang. Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika. 1(1). 149-159
- Maulidar. (2019). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Di Sd Negeri 2 Banda Aceh. Jurnal Tunas Bangsa. 6(2), 302-310

# Referensi

- Meutia. 2020. Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa di Kelas Tinggi SD Negeri Ujong Tanjong, Genta Mulia Volume XI(1).
- Nisrinafatin. (2020). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa. JEES (Journal of English Educators Society). 1(2), 71-82
- Nizar, Hajaroh. (2019) Pengaruh Intensitas Penggunaan Game Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa. El-Midad: Jurnal PGMI. 11(2).
- Novianti, R. (2019). Pengaruh Lingkungan Belajar Terhadap Tingkat Konsentrasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MAN 2 Palembang. Jurnal PAI Raden Fatah. 13, 1-20
- Novika, K., Aminnuyati, & Okianna. (2020). Pengaruh Addiction Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Smas Taman Mulia. Jurnal Pendidikan Ekonomi. 1-8
- Nur Hidayati. (2006). Hubungan Antara Minat Dengan Prestasi Belajar Siswa Dalam Bidang Studi Sejarah Kebudayaan Islam. Jakarta Jurnal SKripsi UIN Syarif Hidayatulah.
- Paraswati, Y. (2016). Hubungan Antara Bimbingan Belajar dengan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas VIII DI SMP N 2 Kasihan. Jurnal Bimbingan Belajar. 147, 11-40
- Permana. (2019). Peran intensitas bermain game online dan pola asuh permisif orangtua terhadap tingkat agresivitas pada remaja awal di Kota Denpasar. Jurnal Psikologi Udayana 6(1)

# Referensi

- Purwaningtiyas. (2021). Gambaran Subjective Well Being pada Individu Ditinjau dari Intensitas Bermain Game Online. *Jurnal Psikologi* 10(1). DOI: 10.30872/psikostudia.
- Putriana, K., Pratiwi, E. A., & Wasliah, I. (2019). Hubungan Durasi dan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Personal Sosial Anak Usia Prasekolah (3-5 Tahun) di TK Cendikia Desa Lingsar. *Jurnal Kesehatan Qamarul Huda*. 7(2), 5-13
- Sandi. (2015). Hubungan Efikasi Diri Dengan Minat Belajar Siswa-Siswi. *Jurnal Psikoborneo*, 5(2)
- Santrock, J. W. (2012). *Life Span Deelopment Perkembangan Masa Hidup Jilid I*. (B. Widiasinta, Penerj) Jakarta: Penerbit Erlangga
- Sobandi, A., Nurhasnah, Siti. (2016) Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen*. 1(1), 128-135
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta

