

HUBUNGAN INTENSITAS PENGGUNAAN GAME ONLINE TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA MI DARUL FIKRI WONOAYU

Siti Nur Faizatul Iqlimah Psikologi Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia Email: faizatuliqlimah122@gmail.com	Hazim Psikologi Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia Email: hazim@umsida.as.id
--	--

Abstract

Recent years, many scientists have studied the phenomenon of decreased student motivation in learning along with the increasing intensity of using online games among students. However, little exploration has been done empirically regarding the relationship between the two phenomena in Islamic schools' students. For this reason, this research is intended to examine the relationship between playing online games intensity and students' interest in learning at Madrasah Ibtidaiyah. The research method was quantitative correlation. The sampling technique used purposive sampling, totaling 31 students at Madrasah Ibtidaiyah Darul Fikri for the 2022–2023 academic year. The research results obtained a significance value of $0.060 > 0.05$. So it can be concluded that the variable intensity of playing online games (X) is correlated but not significantly with the student's learning interest variable (Y). The results of this study are expected to contribute to filling the gap in the literature. The number of samples is still limited, for further researchers to develop a wider sample and population to produce more comprehensive findings.

Keyword : Online game, Intensity, Interest in learning

Abstrak

Banyak ilmuwan telah mengkaji tentang fenomena menurunnya minat belajar siswa seiring dengan makin meningkatnya intensitas penggunaan game online di kalangan siswa. Hanya saja, belum banyak yang mengeksplorasi secara empiris terkait hubungan kedua fenomena tersebut di atas pada siswa di sekolah Islam. Untuk itu, penelitian ini dimaksudkan untuk mengkaji tentang kaitan diantara seringnya memainkan game online dan minat belajar pelajar di Madrasah Ibtidaiyah. Metode penelitiannya adalah kuantitatif korelasional. Teknik penentuan sampel menggunakan purposive sampling yang berjumlah 31 siswa dari total populasi sebanyak 35 siswa kelas VI di Madrasah Ibtidaiyah Darul Fikri tahun ajaran 2022–2023. Hasilnya tulisan memperlihatkan nilai r_{xy} sebanyak 0,526. Penelitian diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,060 > 0,05$. Hasilnya bisa dikatakan variabel intensitas bermain game online (X) berkorelasi tetapi tanpa secara signifikan bersama variabel Minat belajar siswa (Y). Hasil penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi mengisi gap pada literatur. Jumlah sampel yang masih terbatas, bagi peneliti selanjutnya dapat mengembangkan sampel dan populasi yang lebih luas lagi untuk menghasilkan temuan yang lebih komprehensif.

Kata Kunci : game online, intensitas, minat belajar

LATAR BELAKANG

Pada era globalisasi sekarang bermain game dapat dilakukan secara offline maupun secara online. Bermain game juga tidak mengenal usia dan kalangan, mulai dari yang sudah bekerja hingga anak sekolah. Permasalahan yang terkait dengan penggunaan game online telah mendapat banyak antensi penduduk. Game online merupakan video game yang memainkannya bisa bersama-sama meluas melewati koneksi internet (Adams, 2013). Firdaus, dkk (2018)

menyebutkan bahwa anak-anak sekolah serta pelajar merupakan kelompok yang mudah terpengaruh game online.

Menurut laporan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2023, dari kelompok pemain game online sebanyak 42,23% menghabiskan waktu selama lebih dari 4 jam. Sebanyak 27,46% bermain dengan durasi 3-4 jam, 11,94% bermain dengan durasi 2-3 jam dan 11,10% bermain selama 1-2 jam dalam sehari. Dikutip dari Purwaningtyas & Mardiyanti (2020) di 2017 terdapat 54,68 persen warga

Indonesia memakai internet, yang 54,13% diantaranya memainkan online game. Indonesia merupakan satu dari banyak pemain terbanyak sedunia juga Asia.

Bermain game dapat membuat siapa saja lupa akan waktu, walaupun bermain game memiliki dampak yang positif namun game juga memiliki dampak negative apabila membuat pemainnya kecanduan. Seperti contoh di lingkungan kita banyak anak-anak yang bermain game hingga larut malam, padahal keesokan harinya harus sekolah. Tiap Wali juga harus memperhatikan buah hatinya ketikan memaikannya sehingga tidak mempengaruhi kewajiban anak sebagai siswa sekolah. Tentu saja ini akan mengganggu perkembangan anak ke depannya, baik secara fisik maupun psikologisnya.

Dari hasil pengamatan peneliti dimana pada masa pandemi siswa lebih banyak menghabiskan waktunya di depan layar handphone, hal ini disebabkan karena siswa harus menjalankan sekolah daring. Namun, pada kenyataannya siswa tersebut malah tidak memanfaatkan handphone dengan baik untuk belajar. Sebagian siswa malah mengambil kesempatan ini untuk

bermain game, bukan untuk belajar online. Banyak orang tua yang mengeluhkan awalnya anak tersebut memperoleh performa baik, tapi sebab teramat sering memainkan permainan juga enggan menggali ilmu performanya turun. Ditambah jika pelajar tanpa performa, makin turunlah ia.

Menurut Meutia (2020) saat ini banyak anak-anak yang lebih senang bermain game online daripada belajar disekolah. Hal tersebut diduga menurunnya minat belajar siswa yang diakibatkan makin meningkatnya intensitas penggunaan *game online*. Santrock (2012) minat adalah proses pemberi dorongan, pengarahannya juga kegiatan **sikap** yang maksudnya sikap termotivasi merupakan sikap banyak kekuatan, tujuan juga konsisten. Minat menggali ilmu siswa itu diartikan sebagai suatu keadaan siswa yang dapat menumbuhkan rasa suka dan dapat menumbuhkan semangat yang ada pada dirinya dalam melakukan sesuatu kegiatan yang dapat diukur melalui rasa suka, tertarik serta rasa perhatian dan keterlibatan dalam mengikuti proses kegiatan tersebut (Hidayat, dkk 2018). Dikutip tulisan Dewi dkk., (2023)

kemauan menggali ilmu yang tinggi dapat meningkatkan keyakinan diri seseorang dalam mencapai tujuan akademik.

Beberapa factor yang mempengaruhi minat belajar siswa, menurut Totok Susanto (dalam Achru P, 2019), sebagai berikut: memotivasi dan cita-cita, keluarga, peranan guru, sarana dan prasarana, teman pergaulan dan mass media. Selanjutnya disebutkan oleh Bergin bahwa konsep minat terdiri dari minat individu dan situasional (Hidi, dkk, 2002, dalam Sobandi dan Nurhasanah, 2016). Lusi (2016) menyebutkan factor internal adalah suatu pengaruh yang berasal dari dalam diri peserta didik yaitu perhatian, sikap, bakat dan kemampuan seorang peserta didik.

Serta penelitian yang dilakukan Dewi, dkk (2022) bahwa gaya mengajar guru juga dapat menjadi salah satu factor rendahnya minat belajar pada siswa.

Kemudian ada beberapa penelitian yang telah dilakukan dengan variable minat belajar dan game online, oleh Nizar (2019) dijelaskan bahwa intensitas penggunaan game online mempunyai pengaruh yang signifikan

terhadap minat belajar siswa. Hal tersebut juga didukung oleh penelitian dari Maulidar (2019) hasil penelitiannya menyatakan ada kaitan signifikan memainkan online game bersama performa menggali ilmu pelajar tingkat 4 SDN Jarakan Kab. Bantul, DIY.

Berdasarkan dari hasil penjelasan diatas, bahwa minat belajar siswa akan tumbuh baik dari diri siswa itu sendiri ataupun dari lingkungan yang mendukung. Namun apabila di lingkungan siswa itu sendiri tidak ada kondisi yang mendukung maka minat belajar siswa secara perlahan akan menurun. Termasuk dengan bermain game online sebagai pengaruh yang lumayan signifikan, karena di zaman sekarang semua kalangan usia memainkan game online dan juga di semua lingkungan termasuk lingkungan bermain anak dan lingkungan sekolah. Mengacu pada hal inilah peneliti tertarik untuk mengetahui hubungan antara intensitas bermain game online terhadap minat belajar siswa di MI Darul Fikri Wonoayu.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dari 7 juni sampai

3 april 2023 dan bertempat di MIS Darul Fikri Jawa Timur. Populasi dan sample pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI yang berjumlah 35 orang siswa dari angkatan tahun 2022-2023, dengan teknik pengambilan sample menggunakan teknik *purposive sampling* sehingga diperoleh subjek sebanyak 31 orang siswa. Instrument penelitian yang digunakan berupa skala yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya, yaitu skala intensitas bermain game online dan minat belajar.

Skala intensitas bermain game online disusun dengan koefisien reliabilitas ($\alpha = 0.496$). Sementara skala minat belajar disusun dengan koefisien ($\alpha = 0.496$)

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah Uji Korelasi Product moment. Selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji t untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara variable bebas dengan variable terkait.

HASIL PENELITIAN

1. Deskriptif Data

Hasilnya olah informasi juga analisa statistik deskriptif data di bawah.

Tabel 1. Ringkasan Statistik Deskriptif

Statistika	X	Y
<i>Mean</i>	52,03	22,18
<i>Varians</i>	4,94	6,20
Simpangan		
Baku	24,364	38,42
Nilai maks.	67	37
Nilai min.	42	9

Berdasarkan informasi tersebut, ukuran intensitas bermain game online terdapat 31 pelajar guna narasumber, skornya maksimal 65 juga minimal 42. Menurut hasilnya analisa informasi didapat rata-rata 52,03 juga *Varians* 4,94. Ukuran minat belajar ada 31 pelajar guna narasumber, didapat skornya maksimal 37 juga minimal 9. Menurut data analisa didapat rata-rata 22,18 juga *Varians* 6,2.

2. Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas

Pengujiannya dipakai guna diketahuinya benarkah data terdistribusi normal ataupun sebaliknya. Memakai Chi Kuadrat χ^2 guna statistik pengujian normalitas.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas dengan Chi Kuadrat

Variabel	χ_{hitung}	χ_{tabel}	Kesimpulan
X	10,251	11,070	Normal
Y	6,883	11,070	Normal

Berdasarkan Tabel 2, hasil uji normalitas variabel intensitas bermain game online, minat belajar terdistribusi normal, berdasarkan χ_{tabel} di bawah 11,070 maksudnya penggunaan sample terdistribusi normal. Berikutnya dijalankan pengujian linearitas antara intensitas bermain game online dengan minat belajar. Pengujian linieritas

dijalankan guna dujinya benarkah terdapat kaitan berlangsung diantara variabel bebas bersama variabel terikat juga guna diketahuinya benarkah terdapat berubahnya di variabel X bersama Y.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang dilakukan melalui analisis korelasi dengan teknik product moment menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara variable intensitas bermain game online dengan minat menggali ilmu pelajar, dengan demikian hipotesis H_a diterima.

Tabel 3. Coefficient Variable X terhadap Variable Y

Model		t	Sig.
1	(Constant)	4,775	,060
	X	3,328	,002

Pembahasan

Menurut analisa informasi memakai pengujian korelasi **product moment** antara variable **X bersama** variable Y, didapatkan hasilnya yang menunjukkan adanya hubungan antara kedua variable, dengan koefisien korelasi product moment (r) 0,526 maka dari hasil tersebut membuktikan bahwa hipotesis H_0 ditolak dimana tidak adanya hubungan yang signifikan antara intensitas bermain game online terhadap

Berdasarkan hasil uji hasilnya menunjukkan nilai uji t hitung $4,775 > t$ table 0,3044. Artinya bisa dinyatakan fakta pengajuan hipotesa "ditolak" berupa H_a (tertolak) maka H_1 (terterima). Jadinya terdapat kaitan positif amat signifikan diantara variabel X bersama variabel Y.

Tabel 4. Korelasi Product Moment

Model Summary ^b			
Model	R	R Square	Adjusted R Square
1	,526 ^a	,276	,251

a. Predictors: (Constant), X

b. Dependent Variable: Y

Berdasarkan data itu maka didapat nilainya sebesar 0,526 dapat dinyatakan bahwa nilai korelasinya sedang. Sedangkan nilai koefisien determinasinya sebesar 27,6%.

minat belajar siswa MI Darul Fikri Wonoayu dan H_a diterima dimana adanya hubungan yang signifikan antara intensitas bermain game online terhadap minat belajar siswa MI Darul Fikri Wonoayu.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Birri, dkk (2020) bahwa siswa di SD Muhammadiyah 11 Semarang yang bermain game online lebih memilih duduk di bangku paling belakang dikarenakan agar

mereka lebih leluasa apabila ingin mengobrol dan juga bermain game serta siswa juga tidak dapat focus terhadap pelajaran yang diberikan karena lebih focus ke game online. Selanjutnya ada pula penelitian yang mendukung hasil peneliti yaitu penelitian oleh Nizar dan Hajaroh (2019) dimana sample penelitiannya pelajar tingkat 5 MI NW Gelogor dan hasilnya didapatkan fakta seringnya memaikan gawai adalah satu dari banyak factor tinggi untuk berdampak kemauan menggali ilmu pelajar.

Melihat hasil penelitian ini, 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 (2006) factor eksternal ialah factor yang dating dari luar dirinya layaknya bersihnya tempat tinggal, lingkungan, kawan, pendidik, juga sarpras. Namun anak lebih memilih bermain *game online* dibandingkan dengan belajar.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah peneliti lakukan, ditemukan bahwa terdapat hubungan antara intensitas bermain *game online*

terhadap minat belajar siswa MI Darul Fikri Wonoayu, dengan nilai koefisien 0.526.

Saran

1. Bagi guru

Peneliti berharap bahwa guru-guru akan 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.

2. Bagi orang tua

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

3. Bagi peneliti selanjutnya

Diharapkan bagi peneliti selanjutnya untuk lebih banyak menambahkan aspek yang akan diteliti dan didalami.

DAFTAR RUJUKAN

- 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
- 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 -Ikhlah Dalegan 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
- Meutia. 2020. Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa di Kelas Tinggi SD Negeri Ujong Tanjung, Genta Mulia Volume XI(1).
- Nisrinafatin. (2020). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *JEEES (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)
- Purwaningtyas. (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., & Waslih, 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. Widyasinta, 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