



PENGARUH BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS TINGGI SEKOLAH DASAR NEGERI 15 SRAGEN

Khofifah Hilda Purbasari¹, Margaretha Rismarini², Aan Budi Santoso³

^{1,2,3}Universitas Tunas Pembangunan Surakarta

khofifah.hilda@gmail.com

ABSTRAK

Di era globalisasi sekarang ini *game online* mengalami perkembangan yang begitu pesat apalagi di kalangan anak sekolah. Hal tersebut dapat mempengaruhi minat belajar siswa berkurang karena sering bermain *game online*. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran seberapa besar pengaruh bermain *game online* terhadap minat belajar siswa kelas tinggi SD Negeri 15 Sragen yang berjumlah 85 siswa. Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif, dan untuk pengumpulan datanya peneliti menggunakan model angket skala likert. Berdasarkan hasil analisis pada penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) Ada pengaruh signifikan antara bermain *game online* terhadap minat belajar siswa dengan hasil penelitian diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4.144 > 1.988$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. (2) Presentase sumbangan pengaruh bermain *game online* terhadap minat belajar siswa kelas tinggi yaitu sebesar 17,1%. Hal ini menunjukkan bahwa 17,1% minat belajar siswa kelas tinggi dipengaruhi oleh bermain *game online*, sedangkan 82,9 dipengaruhi oleh faktor lain diluar penelitian ini.

Kata Kunci : *Game Online*, Minat Belajar, Siswa Kelas Tinggi

ABSTRACT

In the current era of globalization, online games are experiencing rapid development, especially among school children. This can affect student learning interest is reduced because they often play online games. This study aims to provide an overview of how big the effect of playing online games is on the learning interest of high grade students at SD Negeri 15 Sragen, which consists of 85 students. In this study using quantitative research methods, and for data collection researchers used a Likert scale questionnaire model. Based on the results of the analysis in this study, it shows that: 1) There is a significant influence between playing online games on students' learning interest with the research results obtained $t_{count} > t_{table}$ ($4.144 > 1.988$) then H_0 is rejected and H_a is accepted. (2) The percentage of the influence of playing online games on the learning interest of high class students is 17.1%. This right shows that 17.1% of high grade students' learning interest is influenced by playing online games, while 82.9 is influenced by other factors outside of this study.

Keywords: *Online Games, Interest in Learning, High Grade Student*

PENDAHULUAN

Bermain merupakan kemampuan fisik, emosional, sosial dan intelektual dan bermain merupakan aktivitas yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir dari permainan tersebut. Bermain biasanya dilakukan secara sukarela dan tidak ada unsur paksaan atau tekanan dari luar. Kemajuan teknologi dalam kurun waktu beberapa tahun terakhir ini permainan elektronik atau yang sering dikenal sebagai *game online* telah mengalami perkembangan yang sangat pesat. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini semakin canggih hingga membawa pengaruh besar terhadap masyarakat terutama di Indonesia. Perkembangan teknologi informasi tidak selamanya membawa dampak yang positif bagi perkembangan anak. Diperlukan kepedulian orangtua agar teknologi informasi dapat berdampak positif untuk anak. Salah satu produk yang dimaksud adalah *game online*. *Game online* memungkinkan penggunaanya untuk tidak sekedar bermain tetapi juga berinteraksi dengan pemain lainnya di seluruh dunia. *Game online* berfungsi sebagai hiburan bahkan dapat melatih ketangkasan pemainnya, namun jika berlebih akan berdampak pada banyak hal Pengguna internet di Indonesia semakin meningkat seiring dengan peningkatan kemudahan faktor pendukung untuk

mengakses internet baik komputer, *netbook*, ataupun melalui telepon selular. *Game online* adalah jenis permainan komputer yang menggunakan jaringan komputer (*LAN* atau *Internet*) sebagai medianya. *Game* adalah Layanan Perusahaan tambahan yang dapat diakses langsung melalui sistem kami yang menyediakan game.

Game online merupakan permainan modern yang sudah menjadi *trend* masa sekarang. Penggemar game online yaitu mulai dari anak-anak sampai usia dewasa. Anak sekolah jaman sekarang mudah terpengaruhi oleh adanya game online. Anak-anak sekolah saat ini rentan terhadap game online. Siswa yang bermain game online sering mengalami efek psikologis ketika memainkannya berulang-ulang. *Game online* sangat berbeda dengan game lainnya. Ini berarti bahwa pemain dapat bermain tidak hanya dengan orang yang berdiri di sebelah mereka, tetapi dengan beberapa pemain lain di lokasi lain, dan bahkan dengan pemain di belahan dunia lain. *Game online* terdiri dari banyak jenis, mulai dari permainan sederhana berbasis teks hingga permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus. Ada dua unsur utama di dalam game online, yaitu server dan client. Server melakukan administrasi permainan dan menghubungkan client, sedangkan client adalah pengguna permainan yang memakai kemampuan server. *Game online* bisa disebut sebagai bagian dari aktivitas sosial karena pemain bisa saling berinteraksi secara virtual dan seringkali menciptakan komunitas maya. Penyajian game online yang sangat menarik menyebabkan permainan ini sangat digemari berbagai kalangan mulai dari anak-anak hingga dewasa. Namun, kesenangan dan kenikmatan bermain game online ini seringkali membuat kita lupa diri, lupa waktu, dan selalu ingin terus bermain game.

Bermain *game online* dapat membuat seseorang senang karena memberikan kepuasan psikologis. Sebagian besar game dirancang untuk membuat pemain penasaran dan mengejar skor tinggi, sehingga mereka sering melupakan waktu jeda. Ketika Anda memainkan terlalu banyak game online, anda menjadi terobsesi untuk menang dan ingin menjadi karakter fiksi dalam *game* sesuka hati. Keinginan untuk bermain *game online* yang berlebihan dapat berkembang setiap saat, apabila tidak segera dikendalikan maka keinginan untuk selalu bermain *game online* secara berlebihan dapat muncul. Perilaku bermain *game online* yang berlebihan memiliki efek negatif. *Game online* dimainkan secara berlebihan karena kita merasa senang dan nyaman hanya ketika kita bisa memainkannya. Orang yang bermain game online secara berlebihan akan merasa frustrasi dan cemas ketika tidak bisa lagi bermain *game online*. Salah satu pengguna media sosial dimasa sekarang adalah pelajar, karena dengan menggunakan media sosial pelajar dapat dengan mudah berkomunikasi jarak dekat maupun jarak jauh tanpa harus bertatap muka atau bertemu. Bermain *game online* atau mengakses media sosial tidak hanya meningkatkan keterampilan fisik tetapi kemampuan intelektual dan fantasi anak, namun disisi lain jika terlalu berlebihan memainkannya maka akan muncul dampak negatif dari bermain game online atau mengakses media sosial, antara lain mengganggu proses pembelajaran dan penurunan prestasi belajar

Minat merupakan suatu rasa atau sangat suka dan rasa tertarik pada suatu hal atau aktivitas tanpa harus diminta. Minat pada dasarnya adalah penerimaan hubungan seseorang dengan sesuatu selain dirinya sendiri. Minat belajar adalah perhatian, kecintaan dan minat belajar individu (siswa) yang dibuktikan dengan partisipasi, keinginan siswa untuk belajar dengan baik, dan perhatian siswa yang aktif dan serius terhadap materi pelajaran. Minat belajar sangat penting sebab minat yaitu kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati tersebut diperhatikan terus menerus yang disertai dengan rasa senang. Rasa senang dan rasa ketertarikan pada kegiatan tersebut tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan suatu hubungan antara diri sendiri dengan suatu kegiatan diluar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut maka semakin besar minatnya, dalam kehidupan sehari-hari minat sering disamakan dengan perhatian namun pada kenyataannya minat dan perhatian memiliki arti yang berbeda, perhatian bersifat sementara (tidak lama) dan tidak selalu disertai dengan kegembiraan. Minat selalu diikuti oleh emosi kegembiraan, yang memberi rasa



puas. Minat belajar pada dasarnya merupakan penentu keberhasilan belajar, karena keberhasilan seseorang tidak dapat dipisahkan dari minat itu sendiri.

Di sekolah dasar, kelas dapat dibagi menjadi dua kelas, yaitu kelas bawah dan kelas atas. Kelas rendah terdiri dari kelas 1, 2, dan 3, dan kelas tinggi terdiri dari 4, 5, dan 6. Di Indonesia kelompok usia siswa sekolah dasar adalah 6 sampai 12 tahun. Usia pada kelas bawah yaitu 6 atau 7 sampai 8 tahun. Sedangkan untuk kelompok yang tergolong kelas tinggi umurnya yaitu 9 atau 10 sampai 12 tahun. Siswa dalam kelompok ini termasuk anak usia dini. Banyak strategi belajar yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar di kelas tinggi sekolah dasar, diantaranya: tanya jawab, latihan atau drill, belajar kelompok, observasi atau pengamatan, inkuiri, pemecahan masalah dan *discovery*. Di kelas tinggi, siswa dapat dibimbing dengan menggunakan pembelajaran konstruktivis, artinya siswa dibimbing untuk mencari, menemukan, menggolongkan, menyusun, melakukan, mengkaji, dan menyimpulkan sendiri atau berkelompok tentang substansi yang dipelajarinya.

Ketergantungan anak terhadap *game online* akan mempengaruhi minat belajarnya, yang akan mengurangi waktu belajar dan konsentrasinya dalam belajar. Faktanya perkembangan teknologi dan adanya *game online* menurunkan minat belajar anak termasuk siswa SD yang bermain *game online*. Bermain dapat memiliki efek positif dan negatif pada anak-anak. Salah satu efek positif dari bermain *game* adalah meningkatkan kemampuan penalaran dan logika anda, karena *game* memiliki masalah yang harus dipecahkan untuk mencapai tahapan atau tujuan tertentu, maka diperlukan keterampilan berpikir dan bernalar untuk dapat menyelesaikan masalah dalam *game*. Dampak negatif *game online* pada siswa adalah mereka malas belajar dan sering menghabiskan waktu luangnya untuk bermain *game online*. Alihkan *game*, uang saku, dan biaya sekolah ke *game online* dan lupakan waktu. Kebiasaan makan terganggu, emosi siswa juga terganggu dengan efek dari permainan ini, siswa terkadang mengabaikan jadwal sholatnya, dan siswa cenderung bolos sekolah karena permainan favoritnya.

Bermain merupakan komponen penting dari perkembangan fisik, emosional, mental, intelektual, kreatif dan sosial anak. Anak usia sekolah sering disebut sebagai usia kelompok atau usia adaptif. Permainan kompetitif merupakan permainan yang paling populer pada masa perkembangan anak usia sekolah. Anak usia sekolah mengembangkan kemampuan melakukan permainan (*game*) dengan pengaturan. Secara hierarkis, bermain merupakan kebutuhan yang harus dipenuhi setiap individu. Bermain adalah sebuah konsep yang mengisi pikiran kita dengan kontradiksi ketika kita mencoba memikirkannya secara mendalam (Gray, 2017). Memberikan pemahaman konsep dan teori kepada siswa, sangat mungkin mereka memperoleh pengalaman yang bermakna secara langsung (Dewi et al., 2022; Permana & Sari, 2018). Seiring berjalannya waktu dan kemajuan teknologi, aktivitas bermain yang dilakukan anak-anak telah bergeser dari aktivitas yang dilakukan secara individu atau kelompok dengan menggunakan aktivitas fisik aktif ke bentuk permainan yang lebih menyendiri menggunakan perangkat elektronik, seperti bermain *game online*.

Menurut Firdaus et al (2018) *game online* merupakan suatu bentuk permainan elektronik yang terhubung dengan jaringan internet dan dimainkan melalui perangkat komputer, ponsel pintar, laptop, dan perangkat *game* lainnya serta bersifat multiplayer atau dapat dimainkan oleh banyak pengguna di waktu yang sama. Pada dasarnya, *game online* dirancang untuk menghilangkan rasa lelah setelah melakukan aktivitas sehari-hari atau sekedar menyegarkan otak. Namun pada kenyataannya, *game* membuat orang ketagihan. Intensitas permainan yang tinggi menyebabkan pengalaman adiktif yang memiliki efek berbeda pada perilaku individu. Ada dua perangkat penting yang harus dimiliki saat bermain *game online* yaitu seperangkat spesifikasi untuk komputer yang menunjukkan konektivitas ke Internet.

Menurut Adams dan Rollings (dalam Pratama, 2017) *game online* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin - mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh jaringan internet. *Game online* umumnya menjadi gaya hidup baru bagi sebagian orang dari



semua lapisan masyarakat. Saat itu banyak kota dan desa memiliki warnet (warung internet) dan warnet menyediakan fasilitas untuk *game online*. Komputer pribadi (PC) yang anda gunakan berbeda dengan komputer pribadi biasa karena harganya mahal dan memiliki spesifikasi untuk bermain game. Koneksi internet untuk game online juga harus mencukupi, modal untuk membuat *game arcade*, tempat khusus untuk bermain *game online* sangat besar. Faktanya, *game arcade* sudah sangat mudah ditemukan dan kehadirannya di kota maupun desa yang membuat mereka ketagihan untuk memainkannya. *Game online* memiliki beberapa daya tarik yang mendorong siswa untuk bermain daripada belajar bahkan aktivitas bermain *game online* sudah menjadi rutinitas sehari-hari. Berdasarkan pengertian diatas, maka disimpulkan bahwa *game online* adalah suatu bentuk berbagai permainan yang menggunakan jaringan internet dan dalam memainkannya melibatkan individu atau sekelompok orang dengan aturan tertentu. Dalam permainan *game online* tujuannya yaitu untuk menghibur diri sehingga ada yang menang dan ada yang kalah dalam permainannya. Perilaku bermain *game online* yang berlebihan memiliki efek negatif karena bila *game online* dimainkan secara berlebihan biasanya membuat kita merasa senang dan nyaman hanya ketika saat kita bisa memainkannya sampai lupa waktu.

Minat belajar merupakan salah satu faktor terpenting dalam keberhasilan belajar siswa, minat berasal dari diri siswa itu sendiri. Keberhasilan belajar mengajar dapat dilihat dari minat belajar siswa, dan tingkat minat belajar yang tinggi mempengaruhi layak atau tidaknya prestasi akademik siswa. Minat merupakan alat yang dapat merangsang semangat belajar siswa pada waktu tertentu. Faktor di luar minat belajar adalah cara guru mengajar. Peran guru sangat penting untuk menumbuhkan minat belajar siswa, salah satunya adalah cara mengajar yang menyenangkan dan motivasi yang baik untuk membangun minat ini sangat besar pengaruhnya terhadap belajar karena minat siswa merupakan faktor utama yang menentukan prestasi siswa. Oleh karena itu, untuk mengatasi siswa yang kurang berminat belajar, guru harus berusaha menciptakan kondisi tertentu agar siswa harus dan mau terus belajar. Minat belajar adalah suatu rasa untuk menyukai atau juga tertarik pada suatu hal dan aktivitas belajar tanpa ada yang menyuruh untuk belajar (Ricardo & Meilani, 2017). Minat belajar juga merupakan faktor pendorong untuk siswa dalam belajar yang didasari atas ketertarikan atau juga rasa senang keinginan siswa itu untuk belajar. Terminologi minat belajar terdiri dari dua istilah yang masing-masing memiliki arti tersendiri, yaitu istilah minat dan istilah belajar. Minat belajar merupakan sikap ketaatan dalam kegiatan proses belajar, baik yang menyangkut perencanaan jadwal belajar yang dimilikinya maupun inisiatif dirinya sendiri melakukan usaha tersebut dengan sungguh – sungguh dalam belajar (Andriani & Rasto, 2019). Menurut M. Buchori dalam Khairani (2017) minat dapat dibagi menjadi dua macam yaitu: (1) Minat primitif disebut minat yang bersifat biologis, seperti kebutuhan makanan, minuman, bebas bergaul, dan sebagainya. Jadi pada jenis minat ini meliputi kesadaran tentang kebutuhan yang langsung dapat memuaskan dorongan untuk mempertahankan organisme. (2) Minat kultural disebut juga minat sosial yang berasal atau diperoleh dari proses belajar. Minat belajar berkaitan dengan fungsi afektif dan pengetahuan yang akan menimbulkan emosi kuat seperti perasaan positif terhadap sesuatu, rasa terikat, terpesona dan meningkatkan proses kognitif (Kpolovie et al., 2014). Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah suatu rasa ketertarikan dan keinginan terhadap suatu hal yang bangkit karena adanya suatu kebutuhan. Minat belajar menjadi penting bagi siswa karena dengan memiliki minat belajar maka siswa akan lebih mudah untuk memahami suatu pelajaran dan akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang dicapainya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 15 Sragen di Desa Sragen Manggis, Kecamatan Sragen Wetan, Kabupaten Sragen. Jenis pendekatan pada penelitian yang digunakan peneliti yaitu pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan metode untuk menguji teori-teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antar variabel. Variabel-variabel ini diukur (biasanya dengan

instrument penelitian) sehingga data yang terdiri dari angka-angka dapat dianalisis berdasarkan proses statistik. Penelitian kuantitatif digunakan untuk mempelajari populasi atau sampel tertentu, metode pengambilan sampel umumnya acak, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan sebelumnya dan mengamati pengaruh antar variabel penelitian. Kajian kuantitatif ini didukung oleh tanggapan terhadap kuesioner multi-responden yang bertujuan untuk mengeksplorasi ide-ide yang lebih dalam untuk memperjelas informasi yang diperoleh dengan lebih baik. Pada penelitian ini peneliti mencoba untuk meneliti hubungan antar variabel, yaitu variabel game online (X) terhadap minat belajar (Y).

Populasi merupakan individu-individu atau kelompok atau keseluruhan subyek yang akan diteliti dalam suatu penelitian. Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas tinggi di SD Negeri 15 Sragen. Sampel pada penelitian ini seluruh siswa kelas tinggi di SD Negeri 15 Sragen yang berjumlah 85 dari kelas IV, V dan VI. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* merupakan teknik sampel yang digunakan peneliti jika peneliti mempunyai pertimbangan tertentu di dalam pengambilan sampelnya atau penentuan sampel untuk tujuan tertentu. Dalam penelitian ini digunakan dua teknik pengumpulan data yaitu: Observasi dan Angket / Kuisisioner. Instrumen yang digunakan ialah angket atau kuisisioner dengan *skala likert*. *Skala likert* dengan tipe ini, akan di dapat jawaban yang tegas yaitu, Sangat Setuju, Setuju, Ragu – Ragu, Tidak Setuju, dan Sangat Tidak Setuju. Skor yang diberikan bergerak dari skor 0 sampai dengan 5 untuk jawaban Sangat Setuju, skor 4 untuk jawaban Setuju, skor 3 untuk jawaban Ragu – Ragu, skor 2 untuk jawaban Tidak Setuju, skor 1 untuk jawaban Sangat Tidak Setuju.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

Indikator		Nomor Butir Uji Coba	Jumlah
Bermain Game Online	a. Waktu bermain game online	1,2,3	3
	b. Jenis bermain game online yang dimainkan	4,5,6	3
	c. Dampak bermain game online	7,8,9,10	4
Minat Belajar	a. Semangat ketika dalam pembelajaran	11,12,13,14	4
	b. Keaktifan di kelas	15,16,17	3
	c. Tekun mengerjakan tugasnya	18,19,20	3
Total			20

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Uji Instrumen Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini untuk memperoleh data mengenai pengaruh game online terhadap minat belajar siswa kelas tinggi di SD N 15 Sragen, peneliti mengajukan surat izin untuk melakukan penelitian terlebih dahulu kepada Kepala Sekolah, surat izin tersebut langsung diserahkan langsung kepada Ibu Kepala Sekolah SD N 15 Sragen. Selanjutnya setelah diizinkan, peneliti mulai melakukan penelitian di SD N 15 Sragen, langkah yang dilakukan peneliti adalah dengan menyebarkan angket mengenai pengaruh bermain game online terhadap minat belajar siswa kelas tinggi SD N 15 Sragen. Peneliti menyebarkan angket di setiap kelas tinggi kepada peserta didik untuk diisi sesuai dengan petunjuk yang sudah ada.

Perolehan skor yang telah dijawab oleh peserta didik melalui sebaran angket tersebut akan dideksripsikan ke dalam bentuk tabel deksripsi frekuensi dan statistik tingkat kecanduan bermain *game online* yang dimainkan oleh peserta didik, yang pada akhirnya tabel deskripsi akan dikeluarkan skor yang diperoleh oleh peserta didik yang telah dijawab pada angket yang telah disebarkan dari skor tertinggi, rendah, rentang dan skor rata-rata. Yang menjadi sample penelitian

adalah siswa kelas tinggi yaitu kelas IV,V, dan VI. Jumlah peserta didik yang duduk dibangku kelas IV adalah 28 orang, kelas V 28 orang dan kelas VI 30 orang sehingga total sample yang dipakai pada penelitian ini ada 85 orang. Data yang diperoleh dan dianalisis pada penelitian ini diperoleh dari pengisian angket yang berjumlah 20 butir pernyataan. Berikut hasil uji data yang diolah dengan menggunakan aplikasi IMB SPSS Statistics 26 dan *Microsoft excel*:

1. Uji Validitas Instrumen

a. Uji Validitas Variable Bermain *Game Online* (X)

Hasil dari uji validitas diatas menggunakan aplikasi spss, dapat dilihat dari besarnya nilai r hitung $>$ r tabel. Pada tabel diatas jumlah responden 85 maka sesuai dengan signifikan 0,05 % ($df = n-2$) maka dikatakan valid apabila hasil lebih dari 0,213. Berdasarkan hasil uji coba, diperoleh hasil bahwa variabel Bermain *Game Online* (X) yang terdiri dari 10 butir item dan 10 item tersebut dinyatakan valid.

Tabel 2. Uji Validitas Variable Bermain *Game Online* (X)

No.Soal	Item	r table	r hitung	Keterangan
1.	X1	0,213	0.569	Valid
2.	X2	0,213	0.708	Valid
3.	X3	0,213	0.506	Valid
4.	X4	0,213	0.468	Valid
5.	X5	0,213	0.715	Valid
6.	X6	0,213	0.743	Valid
7.	X7	0,213	0.744	Valid
8.	X8	0,213	0.784	Valid
9.	X9	0,213	0.752	Valid
10.	X10	0,213	0.635	Valid

b. Hasil Uji Validitas Variable Minat Belajar (Y)

Hasil dari uji validitas diatas menggunakan aplikasi spss, dapat dilihat dari besarnya nilai r hitung $>$ r tabel. Pada tabel diatas jumlah responden 85 maka sesuai dengan signifikan 0,05 % ($df = n-2$) maka dikatakan valid apabila hasil lebih dari 0,213. Berdasarkan hasil uji coba, diperoleh hasil bahwa variabel Minat Belajar (Y) yang terdiri dari 10 butir item dan 10 item tersebut dinyatakan valid.

Tabel 3. Uji Validitas Variable Minat Belajar (Y)

No.Soal	Item	r table	r hitung	Keterangan
1.	Y1	0,213	0.573	Valid
2.	Y2	0,213	0.613	Valid
3.	Y3	0,213	0.496	Valid
4.	Y4	0,213	0.589	Valid
5.	Y5	0,213	0.735	Valid
6.	Y6	0,213	0.727	Valid
7.	Y7	0,213	0.662	Valid
8.	Y8	0,213	0.724	Valid
9.	Y9	0,213	0.681	Valid
10.	Y10	0,213	0.519	Valid

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui apakah item soal tersebut reliable secara konsisten memberikan hasil ukur sama. Hasil uji coba reliabilitas intrumen kemudian dikonsultasikan dengan rtabel sebagai berikut:

Tabel 4. Uji Reliabilitas

Besarnya Nilai r	Interpretasi
0,00-0,20	Kurang reliable
0,21-0,40	Agak reliable
0,41-0,60	Cukup reliable
0,61-0,80	Reliable
0,81-1,00	Sangat reliable

Langkah pengujian uji reliabilitas dilakukan menggunakan SPSS 26 dengan melihat hasil output dari uji reliabilitas dengan taraf signifikansi 5%

a. Hasil uji reabilitas variabel bermain game online (X)

Berdasarkan tabel diatas, hasil uji reliabilitas nilai Alpha Cronbach maka rtabel senilai 0.856 dan tergolong nilai 0,81-1,00, maka hasil tersebut dinyatakan sangat reliable

Tabel 5. Uji Reliabilitas variabel bermain game online (X)
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
0.856	10

b. Hasil uji reliabilitas variabel minat belajar (Y)

Berdasarkan tabel diatas, hasil uji reliabilitas nilai Alpha Cronbach maka rtabel senilai 0.833 dan tergolong nilai 0,81-1,00, maka hasil tersebut dinyatakan sangat reliable

Tabel 6. Uji Reliabilitas variabel variabel minat belajar (Y)
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
0.833	10

B. Deskripsi Data

Analisis deskripsi variabel penelitian menggambarkan tentang ringkasan data – data penelitian yang dilihat dari nilai rata – rata (*mean*), standar deviasi, variansi, nilai maxmum, nilai minimum, sum dan range. Penelitian ini menggunakan bantuan SPSS versi 26 dalam mencari analisis deskriptif. Langkah – langkah yang digunakan adalah *Analyze – Descriptive Statistic – Descriptive – masukkan variabel game online dan minat belajar ke kotak variabel – klik option dan klik centang pada statistic yang ingin di analisis (mean, Std.Dev, variance, minimum, maximum, sum, range) – pilih continue – klik OK*

Hasil dari perhitungan analisis deskriptif dapat dilihat di *output Descriptive Statistic*. Hasil analisis variabel *Game Online* (X) dan Minat Belajar (Y) dapat disajikan pada tabel berikut:

Tabel 7. Hasil Analisis Deskriptif Variabel Penelitian
Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation	Variance
Game Online	85	34	11	45	2335	27.47	7.648	58.490
Minat Belajar	85	23	27	50	3494	41.11	5.255	27.620
Valid N (listwise)	85							

Berdasarkan hasil perhitungan analisis desprektif pada tabel diatas dapat dijelaskan bahwa:

1. Variabel Game Online dengan sampel 85 siswa diperoleh hasil rentang nilai (*range*) sebesar 34, nilai terendah (*minimum*) sebesar 11, nilai tertinggi (*maximum*) sebesar 45, jumlah keseluruhan 2335, rata – rata (*mean*) sebesar 27.47, simpangan (*Std. Deviation*) sebesar 7.648, dan varian data (*variance*) 58.490
2. Variabel Minat Belajar dengan sampel 85 siswa diperoleh hasil rentang nilai (*range*) sebesar 23, nilai terendah (*minimum*) sebesar 27, nilai tertinggi (*maximum*) sebesar 50, jumlah keseluruhan 3494, rata – rata (*mean*) sebesar 41.11, simpangan (*Std. Deviation*) sebesar 5.255, dan varian data (*variance*) 27.620

C. Pengujian Persyaratan Analisis

Uji prasyarat analisis dalam penelitian ini terdiri dari uji normalitas data dan uji linearitas data dengan menggunakan progam SPSS versi 26.

1. Uji Normalitas

Tabel 8. Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
GAME ONLINE	0.096	85	0.051	0.974	85	0.086
MINAT BELAJAR	0.092	85	0.069	0.971	85	0.051

Dasar pengambilan keputusan adalah berdasarkan probabilitas jika nilainya di atas 0,05 maka distribusi data dinyatakan memenuhi asumsi normalitas, dan jika nilainya di bawah 0,05 maka diinterpretasikan sebagai tidak normal. Sehingga berdasarkan tabel dari hasil Kolmogorov Smirnov diatas diperoleh nilai signifikasi variabel game online sebesar 0,051 dan variabel minat belajar sebesar 0,069. Semua nilai signifikasi lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua variabel tersebut berdistribusi normal.

2. Uji Linearitas

Tabel 9. Uji Linieritas

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Y *	Betw een	(Combine d)	1037.64 7	29	35.781	1.535	.085
X	Grou ps	Linearity Deviation from Linearity	397.654 639.993	1 28	397.654 22.857	17.055 .980	.000 .510
	Within Groups		1282.40 0	55	23.316		
	Total		2320.04 7	84			

Uji linieritas bertujuan untuk menguji apakah keterkaitan antara dua variabel yang bersifat linier. Perhitungan linieritas digunakan untuk mengetahui prediktor data peubah bebas berhubungan secara linier atau tidak dengan peubah terikat. Berdasarkan hasil uji linearitas diketahui nilai sig. *deviation of linearity* diketahui nilai signifikansi variabel x dan y sebesar **0,510**. Hal ini menunjukkan bahwa variabel tersebut memiliki nilai signifikansi lebih dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linear antara bermain game online dengan minat belajar siswa.

D. Uji Hipotesis

Analisis akhir (uji hipotesis) pada penelitian ini menggunakan regresi sederhana, analisis determinasi, dan Uji T yaitu uji signifikan koefisien regresi sederhana dengan bantuan program SPSS versi 26. Uji hipotesis ini berguna untuk mengetahui simpulan penelitian dan hipotesis diterima.

1. Uji Regresi Linear Sederhana

Tabel 10. Uji Linear Sederhana

Model		Coefficients ^a			t	Sig.
		Unstandardized Coefficients		Standardize d Coefficients		
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	33.291	1.957		17.011	.000
	Game Online	.284	.069	.414	4.144	.000

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa konstanta (a) sebesar 33.291, sedangkan nilai nilai game online (b) adalah 0.284, sehingga persamaan regresinya:

$$Y' = a + Bx$$

$$= 33.291 + 0.284X$$

Pada persamaan tersebut artinya jika bermain game online (X) nilainya 0, maka minat belajar siswa (Y) nilainya positif sebesar 33.291. Koefisien regresi bermain game online (X) mengalami peningkatan sebesar 1 satuan, maka minat belajar siswa (Y) mengalami peningkatan sebesar 0.284 satuan. Hal ini berarti bahwa bermain game online memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa kelas tinggi.

2. Uji Determinasi

Tabel 11. Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.414 ^a	.171	.161	4.813

a. Predictors: (Constant), bermain game online

b. Dependent Variable: minat belajar

Berdasarkan hasil tabel model summary uji regresi linear sederhana diatas dapat diketahui bahwa besarnya nilai korelasi/hubungan (R) yaitu sebesar 0.414, dari output tersebut diperoleh koefisien determinasi atau R square sebesar 0,171 nilai R Square mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel bebas (game online) terhadap variabel terikat (minat belajar) adalah sebesar 17,1 %. Berdasarkan nilai tersebut dapat diartikan bermain game online berpengaruh sebesar 17,1% terhadap minat belajar siswa kelas tinggi, sementara 82,9 % di pengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian.

3. Uji T

Tabel 12. Uji T

Coefficients ^a					
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	Sig.
		B	Std. Error	Beta	
1	(Constant)	33.291	1.957		.000
	Game Online	.284	.069	.414	4.144 [*]

Dalam uji t ini dilakukan pada derajat kebebasan ($n-k-1$), dimana n adalah jumlah responden dan k adalah jumlah variabel. Dapat dilihat pada tabel bahwa nilai t hitung sebesar 4.144 dan t tabel pada taraf uji 95% (0,05) dengan $dk = 83$ yaitu diperoleh sebesar 1.988 nilai t tabel bisa dilihat pada tabel distribusi nilai t , karena nilai t hitung sebesar 4.144. Pada kriteria pengujian jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka H_0 diterima, dan sebaliknya jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak. Sehingga dapat diketahui bahwa $4.144 > 1.988$. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Dari hasil pengujian hipotesis tersebut dapat disimpulkan bahwa hipotesis tersebut menyatakan “Ada pengaruh yang signifikan bermain *game online* terhadap minat belajar siswa kelas tinggi di SD Negeri 15 Sragen Tahun Ajaran 2022/2023” terbukti atau Hipotesis diterima, maka penelitian tersebut membuktikan bahwa melalui bermain *game online* dapat mempengaruhi minat belajar siswa kelas kelas tinggi SD Negeri 15 Sragen Tahun Ajaran 2022/2023.

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh bermain game online terhadap minat belajar siswa kelas tinggi Sekolah Dasar Negeri 15 Sragen, maka peneliti mengadakan penelitian terhadap siswa kelas tinggi di Sekolah Dasar Negeri 15 Sragen, dengan cara menyebarkan angket siswa untuk mengetahui pengaruh bermain game online terhadap minat belajar siswa kelas tinggi di Sekolah Dasar Negeri 15 Sragen kemudian disusun dan ditabulasikan oleh peneliti dalam sebuah laporan. Setelah sudah ditabulasi datanya menggunakan *Microsoft Excel* lalu peneliti melakukan analisis dengan menggunakan bantuan SPSS versi 26. Berikut adalah hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap sampel penelitian yaitu sejumlah 85 siswa kelas tinggi Sekolah Dasar Negeri 15 Sragen.

Hasil uji coba angket digunakan untuk uji validitas dan reabilitasnya, dengan hasil 20 pernyataan tersebut dinyatakan valid. Setelah memperoleh item yang valid dan reliabel, selanjutnya peneliti melakukan uji prasyarat analisis yang terdiri dari uji normalitas dan linearitas. Berdasarkan hasil dari pengujian normalitas, diperoleh nilai signifikan, pada tabel *Test of Normality* kolom *Kolmogorov-Smirnov* yaitu sebesar 0,051 untuk variable game online dan 0,069 untuk variable minat belajar siswa sehingga nilai sig. lebih besar dari 0,005 yang artinya data tersebut berdistribusi normal. Selanjutnya berdasarkan pengujian linearitas, diperoleh nilai sig. pada tabel ANOVA dalam kolom *Deviation From Linearity* yaitu 0,510. Nilai sig. tersebut lebih besar dari 0,005 yang artinya variabel minat belajar dan game online memiliki hubungan yang linear.

Setelah melakukan hasil uji prasyarat, langkah selanjutnya yaitu uji hipotesis. Uji hipotesis dalam penelitian ini terdiri dari uji analisis regresi linear sederhana, analisis determinasi, dan uji T. Hasil uji regresi sederhana diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 4.144 dan t_{tabel} sebesar 1.998, jadi t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal tersebut menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan antara bermain *game online* terhadap minat belajar siswa kelas tinggi. Persamaan dari hasil uji regresi ini yaitu $y = 33.291 + 0.284X$, yang berarti jika bermain *game online* (X) nilainya 0, maka minat belajar siswa (Y) nilainya positif sebesar 33.291. Koefisien regresi bermain *game online* (X)



mengalami peningkatan sebesar 1 satuan, maka minat belajar siswa (Y) mengalami peningkatan sebesar 0.284 satuan. Analisis determinasi diperoleh nilai koefisien sebesar 0,171, yang dapat dilihat pada hasil output dikolom *R square*. Hal tersebut menunjukkan presentase pengaruh variabel bermain *game online* terhadap minat belajar siswa kelas tinggi yaitu sebesar 17,1% sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain diluar penelitian.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di SD Negeri 15 Sragen dengan judul Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Tinggi Sekolah Dasar Negeri 15 Sragen Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2022/2023 dapat disimpulkan bahwa siswa kelas tinggi SD Negeri 15 Sragen tidak terlalu banyak bermain *game online* karena ditunjukkan rata – rata yang bermain game online sebesar 27.47, siswa kelas tinggi SD Negeri 15 Sragen tidak terlalu terganggu minat belajarnya dalam bermain *game online* karena ditunjukkan rata – rata sebesar 41.11, berdasarkan hasil nilai thitung sebesar 4.144 dan ttabel sebesar 1.998, jadi thitung lebih besar dari ttabel, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, ini berarti bahwa ada pengaruh bermain game online terhadap minat belajar siswa walaupun pengaruhnya kecil.

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E. & Rolling, A (2010). *Fundamentals og Game Online Design*(2nd es) B,CA. Barkeley CA – New Riders.
- Ghozali, I. (2011). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- S Margaretha. (2008). *Dampak Buruk Kecanduan Bermain Game online*. Jakarta: Bahana,
- Slameto (2010) *Belajar dan Faktor – Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2010). *Statistik untuk Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. “*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D,*”.Bandung: Alfabeta, 2015
- Yusup, Iwan Ridwan, et al. (2021). Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa SMP. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(1), 36-39.