

# CERDAS MENDIDIK

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/cm>

## PENGARUH DURASI BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS 5 SD 1 SADANG KABUPATEN KUDUS

Achmad Bagus Baskoro <sup>1)</sup>, Riris Setyo Sundari <sup>2)</sup>, Henry Januar Saputra <sup>3)</sup>.

DOI : .....

<sup>123</sup> Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui pengaruh durasi bermain *game online* terhadap minat belajar siswa kelas V SD 1 Sadang. (2) mengetahui berapa besar pengaruh durasi bermain *game online* terhadap minat belajar siswa kelas V SD 1 Sadang. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif, dengan desain *ex post facto* karena tidak ada perlakuan khusus pada variable bebas. Metode yang digunakan adalah korelasional untuk mengetahui hubungan atau pengaruh durasi bermain *game online* terhadap minat belajar siswa kelas V SD 1 Sadang. Hasil penelitian menunjukkan nilai koefisien korelasi sebesar -0,902, artinya durasi bermain *game online* dan minat belajar memiliki hubungan yang sangat kuat. Tanda negatif (-) menunjukkan arah hubungan atau pengaruh yang berkebalikan, artinya jika durasi bermain *game online* meningkat maka minat belajar menurun. Hasil uji determinasi menunjukkan besarnya pengaruh dari durasi bermain *game online* terhadap minat belajar adalah 81,3%. Hasil uji hipotesis dengan uji z menunjukkan z hitung 3,83 > z tabel 1,96 maka hipotesis alternatif (Ha) diterima, artinya ada hubungan atau pengaruh yang signifikan antara durasi bermain *game online* terhadap minat belajar siswa kelas V SD 1 Sadang.

**Kata Kunci:** durasi bermain *game online*, minat belajar.

### History Article

Received  
Approved  
Published

### How to Cite

Baskoro, Achmad Bagus. Sundari, Riris Setyo. & Saputra, Henry Januar. (2022). PENGARUH DURASI BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS 5 SD 1 SADANG KABUPATEN KUDUS. Malih Peddas , 9(1), 1-13

### Coessponding Author:

Jl. Karang Tempel Utara No. 327, Semarang, Indonesia.

E-mail: <sup>1</sup> [bagusbaskoro066@gmail.com](mailto:bagusbaskoro066@gmail.com)

<sup>2</sup> [ririssetyo@upgris.ac.id](mailto:ririssetyo@upgris.ac.id)

<sup>3</sup> [h3nry.chow@gmail.com](mailto:h3nry.chow@gmail.com)

## PENDAHULUAN

Pada era digital, perkembangan teknologi menjadi sangat pesat dan cepat sehingga memberikan pengaruh yang cukup besar bagi kehidupan manusia, salah satunya adalah teknologi *smartphone*. Saat ini hampir setiap orang menggunakan *smartphone* karena memiliki banyak fungsi dalam kehidupan sehari-hari diantaranya adalah sebagai sarana dalam pendidikan. Sejak terjadi pandemi covid-19 semua orang harus melakukan segala aktifitas dari dalam rumah termasuk sekolah. Untuk memutus rantai penyebaran virus covid-19 di lingkup sekolah, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (kemdikbud) membuat program pembelajaran daring dengan cara memanfaatkan berbagai *platform digital* seperti *zoom*, *google meet*, *whatsapp* dan lain sebagainya untuk melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan *smartphone*.

Pada awal pelaksanaan program pembelajaran daring semuanya berjalan dengan cukup lancar, guru dan siswa dapat beradaptasi dengan cepat. Namun terdapat satu masalah yang terjadi selama pembelajaran daring diterapkan yaitu rasa bosan yang dialami oleh siswa. Secara umum penyebab terjadinya kebosanan siswa dalam pembelajaran daring adalah kurangnya variasi yang dilakukan oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran daring dan tidak adanya interaksi secara langsung terhadap guru dan teman kelas dalam pembelajaran. Hal tersebut membuat siswa mengalami kejenuhan dalam belajar dan menyebabkan siswa lebih tertarik untuk melakukan kegiatan lain yang menyenangkan seperti bermain *game online*, karena karakteristik siswa SD yang memang menyukai permainan. Menurut Januar dan Turmudzi (2006: 52) *game online* adalah permainan komputer yang dapat dimainkan dengan multi pemain atau dapat dimainkan lebih dari satu orang secara bersamaan melalui internet.

Dari hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan wali kelas V di SD 1 Sadang diperoleh hasil bahwa sejak pembelajaran daring dimulai diketahui dari total 19 siswa, sebanyak 12 siswa sudah memiliki *smartphone* sendiri. Siswa yang memiliki *smartphone* semuanya bermain *game online* dan sering menghabiskan waktu untuk memainkannya sehingga terdapat beberapa keluhan yang diajukan oleh orang tua siswa kepada guru tentang hal tersebut. Beberapa siswa mengalami penurunan fokus dan minat belajar di sekolah yang diakibatkan oleh beberapa faktor dan salah satunya adalah terlalu sering bermain *game online*.

*Game online* memang mengasyikkan dan dapat memberikan perasaan senang ketika bermain akan tetapi harus ada kontrol diri ketika bermain *game online* agar tidak menghabiskan waktu berlebihan. Berlebihan dalam bermain *game online* dapat berdampak buruk pada pemainnya khususnya yang masih menjadi pelajar. Ketika seorang pelajar bermain *game online* secara berlebihan, mereka dapat dengan mudah melupakan kewajiban yang seharusnya mereka lakukan yaitu belajar. Sari, dkk. (2019: 190) mengemukakan bahwa belajar merupakan tugas utama seorang pelajar karena dengan belajar dapat memperoleh ilmu pengetahuan dan informasi yang sangat luas dan bermanfaat. Selain lupa untuk belajar, mereka juga akan melupakan kegiatan-kegiatan penting lainnya seperti beribadah, makan, dan mandi. Selain itu ada beberapa dampak buruk lain yang dapat dialami oleh pelajar yaitu menjadi malas, tidak disiplin, sering lupa waktu, emosi tidak stabil, dan sakit mata. Jika

berlangsung secara terus-menerus dengan waktu yang lama tentu akan menimbulkan masalah dalam bidang akademik terutama minat belajarnya

Penelitian serupa dilakukan oleh Nizar, A., & Hajaroh, S. (2019) dengan judul “Pengaruh Intensitas Penggunaan Game Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa”. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dalam penelitian tersebut terdapat beberapa siswa di sekolah mengalami perubahan sikap minat belajarnya menurun, ingin cepat pulang, tidak fokus ketika proses belajar mengajar. Hasil wawancara juga memberikan informasi senada, beberapa siswa menyatakan bahwa mereka ingin cepat pulang sekolah karena ingin bermain game. Bahkan pengakuan dari beberapa siswa, sepulang sekolah mereka lebih suka bermain game daripada istirahat. Di saat waktu libur mereka meluangkan waktu liburnya dengan bermain game, hal ini tampak dari pengakuan beberapa siswa pada waktu libur sekolah beberapa siswa kumpul bersama teman-temannya hanya untuk bermain game bersama-sama.

Penelitian lainnya dilakukan oleh Yolana Gustika (2020) dengan judul “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”. Hasil observasi awal yang dilakukan dalam penelitian tersebut, diketahui bahwa ketika anak belajar dikelas merasa lebih suka sibuk sendiri, berbicara dengan temannya, dan sering merasa melawan bila ditegur, dan tidak fokus dalam belajar, bahkan nilai-nilai pelajaran yang mereka pelajari mengalami penurunan, ini bisa dilihat dari banyaknya siswa yang nilai pelajarannya tidak memenuhi standar yang telah ditentukan, penyebabnya adalah anak terpengaruh oleh game online yang mereka mainkan

Berdasarkan uraian di atas, untuk mengetahui lebih detail mengenai hubungan antara durasi bermain game online dengan minat belajar siswa sekolah dasar maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Durasi Bermain Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 5 SD 1 Sadang Kabupaten Kudus”.

## METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang mengolah data-data berupa angka dengan cara statistika. Desain penelitiannya adalah *ex post facto* karena variabel bebas dalam penelitian ini yaitu durasi bermain game online tidak diberikan perlakuan khusus dan sudah terjadi sebelum penelitian berlangsung secara alami. Metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode korelasional. Berdasarkan pendapat Azwar (2010: 8) metode korelasional digunakan untuk mencari tahu sejauh mana variasi pada suatu variabel berkaitan dengan variasi variabel lainnya. Metode korelasional digunakan untuk mengetahui hubungan atau pengaruh durasi bermain *game online* terhadap minat belajar siswa kelas V SD 1 Sadang. Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD 1 Sadang yang berada di desa Sadang RT 1 / RW 4 kecamatan Jekulo, kabupaten Kudus pada Tahun Pelajaran 2022/2023.

Populasi menurut Arikunto (2013: 173) merupakan seluruh subjek dalam penelitian. Populasi merupakan objek utama dalam penelitian yang telah direncanakan dapat terkait dengan manusia dan tindakannya ataupun objek lain yang ada. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD 1 Sadang dengan jumlah 19 siswa terdiri dari 9 kali-laki dan 10

perempuan. Arikunto (2013: 174) menyatakan bahwa sampel merupakan bagian dari populasi yang akan diteliti. Pengambilan sampel harus menggunakan cara yang tepat agar diperoleh sampel yang dapat mewakili populasi. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah purposive sampling. Menurut Sugiyono (2016: 85) purposive sampling merupakan teknik pengambilan sampel melalui pertimbangan tertentu. Pertimbangan kriteria untuk pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah:

- a. Mempunyai smartphone sendiri
- b. Aktif bermain game online setiap hari
- c. Tidak bermain game online.

Berdasarkan kriteria tersebut diperoleh sampel siswa kelas V di SD 1 Sadang dengan jumlah 18 siswa, 12 siswa aktif bermain game online. Sedangkan sisanya 6 siswa tidak bermain game online.

Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner/angket untuk mengukur durasi bermain *game online* dan minat belajar siswa, dokumentasi untuk memperoleh data sekolah dan siswa. Kuesioner menurut Sugiyono (2016: 142) merupakan teknik pengumpulan data dengan memberikan serangkaian pernyataan untuk dijawab oleh responden. Responden dalam kuesioner merupakan 18 siswa yang berperan sebagai sampel. Penggunaan kuesioner bertujuan guna memperoleh informasi atau data dalam penelitian tentang variabel-variabel yang diteliti yaitu durasi bermain game online dan minat belajar siswa. Kuesioner disusun dengan menggunakan skala likert. Berdasarkan pendapat Sugiyono (2016: 93) skala likert berfungsi untuk mengukur sikap, persepsi dan pendapat individu atau kelompok terkait fenomena sosial yang ada. Skala likert mengharuskan responden untuk menunjukkan tingkat kesesuaian mereka terhadap pernyataan yang diberikan. Terdapat dua jenis pernyataan dalam kuesioner yaitu pernyataan favorable yang mendukung objek penelitian dan unfavorable yang tidak mendukung objek penelitian. Untuk menjangkau data lebih akurat, peneliti menggunakan skala likert dengan 4 skala atau modifikasi yaitu SS (sangat sesuai), S (sesuai), TS (tidak sesuai), STS (sangat tidak sesuai). Sedangkan dokumentasi menurut Sudaryono (2017: 219) merupakan metode pengumpulan data secara langsung dari tempat penelitian berupa buku, peraturan, laporan kegiatan, foto, film dokumenter, dan dokumen lainnya yang relevan dengan penelitian. Metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh data yang dirasa penting bagi peneliti seperti identitas sekolah, data guru, data siswa, dan lain sebagainya.

Teknik analisis data menurut Arikunto (2013: 54) merupakan sebuah usaha untuk mengelola data menjadi informasi agar lebih mudah dalam memahami sifat-sifat dari data tersebut. Untuk menganalisis data pada permasalahan dan membuktikan hasil dari penelitian ini, maka peneliti menggunakan teknik analisis data sebagai berikut:

### **Uji Kategorisasi**

Uji kategorisasi digunakan untuk mengetahui tingkat minat belajar siswa apakah masuk dalam tingkatan sangat rendah, rendah, sedang, tinggi, atau sangat tinggi. Uji kategorisasi dapat dilakukan dengan menghitung mean dan standar deviasi kemudian menghitungnya dengan menggunakan rumus kategorisasi pada tabel dibawah ini:

**Tabel 1.** Rumus kategorisasi

Kategori	Rumus
Sangat rendah	$Y \leq M - 1,5 SD$
Rendah	$M - 1,5 SD < Y \leq M - 0,5 SD$
Sedang	$M - 0,5 SD < Y \leq M + 0,5 SD$
Tinggi	$M + 0,5 SD < Y \leq M + 1,5 SD$
Sangat tinggi	$Y > M + 1,5 SD$

Keterangan:

M = mean

SD = standar deviasi

### Korelasi Rank Spearman

Sugiyono (2016: 224) berpendapat bahwa korelasi rank spearman digunakan untuk mengetahui pengaruh antara dua variabel yang memiliki skala ordinal. Pada korelasi rank spearman data yang akan diolah dapat berasal dari sumber yang berbeda dan variabelnya tidak harus berdistribusi normal. Korelasi rank spearman dapat dihitung dengan menggunakan SPSS dan umumnya ditulis dengan simbol rho. Nilai korelasi rank spearman berada diantara - 1 sampai 1, jika nilai korelasi = 0 maka artinya tidak ada korelasi. Adanya pengaruh atau hubungan dilihat dari nilai signifikansi hasil uji, jika nilai signifikansi < 0,05 maka artinya terdapat pengaruh atau hubungan berarti yang signifikan. Besarnya pengaruh atau hubungan dilihat dari nilai koefisien korelasi dari hasil uji. Arah pengaruh atau hubungan dilihat dari nilai positif (+) yang menunjukkan hubungan searah, sedangkan nilai negatif (-) menunjukkan hubungan yang berkebalikan. Uji korelasi dapat dilakukan dengan menggunakan SPSS dengan uji correlation coefficients spearman atau dilakukan dengan cara manual dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$r_{ho} = 1 - \frac{6 \sum d^2}{n(n^2-1)}$$

Keterangan:

rho = koefisien korelasi rank spearman

d<sup>2</sup> = ranking yang dikuadratkan

n = jumlah sampel

**Tabel 2.** Tingkat Hubungan Korelasi.

Koefisien korelasi	Tingkat hubungan
0,00 – 0,199	Sangat rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat kuat

### Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi berfungsi untuk mengukur seberapa besar sumbangan dari variabel independen terhadap variabel dependen. Penggunaan koefisien determinasi bertujuan untuk mengetahui besar kecilnya kontribusi dari variabel durasi bermain *game online* terhadap variabel minat belajar siswa. Perolehan nilai koefisien determinasi dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$KD = \rho^2 \times 100\%$$

Keterangan:

KD = koefisien determinasi

$\rho$  = koefisien korelasi rank spearman

### Uji Hipotesis

Uji z atau uji signifikan berguna untuk menguji kebenaran hipotesis dengan cara mencari nilai signifikansi melalui program SPSS. Dasar pengambilan keputusan dilakukan dengan melihat nilai signifikansi pada tabel koefisien dengan taraf signifikannya adalah 5%. Jika nilai signifikansi uji z > z tabel maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Selain menggunakan SPSS untuk uji t dapat dilakukan secara manual dengan rumus sebagai berikut:

$$Z \text{ hitung} = \frac{\rho}{\frac{1}{\sqrt{n-1}}}$$

Keterangan:

z hitung = nilai dari uji z

$\rho$  = nilai korelasi rank spearman

n = jumlah sampel

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Deskripsi Jawaban Sampel Mengenai Variabel X (Durasi Bermain *Game Online*)

Berdasarkan jawaban sampel mengenai angket durasi bermain *game online* yang telah mereka isi, diperoleh diketahui 6 siswa tidak bermain *game online*, 5 siswa masuk dalam indikator durasi bermain *game online* normal, dan 7 siswa masuk dalam indikator durasi bermain *game online* tidak normal. Untuk lebih lengkap dapat dilihat pada tabel berikut:

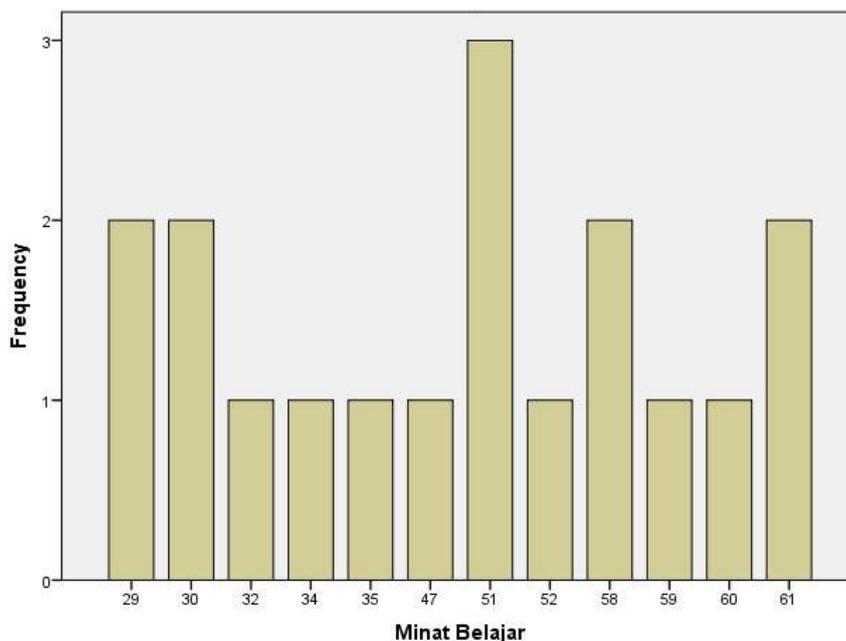
**Tabel 3.** Deskripsi Jawaban Sampel Variabel X

No	Butir Pernyataan	SS	Jawaban			Jumlah
			S	TS	STS	
1	Saya sebentar ketika bermain game online	2	3	5	8	18
2	Saya biasa bermain game online dengan durasi kurang dari 2 jam dalam sehari	4	1	1	12	18
3	Saya sangat lama ketika bermain game online	7	-	7	4	18
4	Saya biasa bermain game online dengan durasi lebih dari 2 jam dalam sehari	7	-	1	10	18
	Frekuensi	20	4	14	34	72
	Persentase	27,8%	5,6%	19,4%	47,2%	100%

### Distribusi Frekuensi Berdasarkan Skor Variabel Y (Minat Belajar)

Berdasarkan jawaban sampel mengenai angket minat belajar yang telah mereka isi, diperoleh skor minat belajar sebagai berikut:

**Gambar 1.** Distribusi Frekuensi Skor Variabel Y



### Uji Kategorisasi

Uji kategorisasi digunakan untuk mengetahui tingkatan minat belajar sampel berdasarkan nilai hasil angket yang telah dibagikan. Dari hasil uji kategorisasi diketahui 6 siswa memiliki minat belajar tinggi, 5 siswa memiliki minat belajar sedang, dan 7 siswa memiliki minat belajar rendah. Hasil perhitungan uji kategorisasi dapat dilihat pada table berikut:

**Tabel 4.** Hasil hitung kategorisasi variabel Y

Kategori	Variabel Y
Sangat rendah	$Y \leq 26,5$
Rendah	$26,5 < Y \leq 39,5$
Sedang	$39,5 < Y \leq 52,5$
Tinggi	$52,5 < Y \leq 65,5$
Sangat tinggi	$Y > 65,5$

### Korelasi Rank Spearman

Analisis data dilakukan berdasarkan hasil penyebaran angket kepada 18 responden. Dalam penelitian ini menggunakan uji korelasi rank spearman untuk menganalisis data yang telah diperoleh yaitu tentang hubungan atau pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y dan arah hubungan atau pengaruhnya. Hasil uji korelasi rank spearman dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel 5.** Hasil uji korelasi rank spearman

Correlations				
			Durasi Bermain	
			Game Online	Minat Belajar
Spearman's rho	Durasi Bermain Game Online	Correlation Coefficient	1.000	-.902**
		Sig. (2-tailed)	.	.000
		N	18	18
	Minat Belajar	Correlation Coefficient	-.902**	1.000
		Sig. (2-tailed)	.000	.
		N	18	18

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan hasil uji tersebut diketahui bahwa nilai koefisien korelasinya sebesar -0,902 artinya tingkat hubungan atau pengaruh variabel durasi bermain game online (X) terhadap variabel minat belajar (Y) jika dilihat pada tabel interpretasi maka berada pada tingkatan sangat kuat. Tanda negatif (-) pada nilai koefisien korelasi menandakan bahwa arah hubungan atau pengaruhnya adalah berkebalikan, yaitu jika variabel durasi bermain game online (X) meningkat maka variabel minat belajar (Y) akan menurun.

### Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh yang diberikan oleh variabel durasi bermain game online (X) terhadap variabel minat belajar (Y) berdasarkan data yang telah diperoleh. Hasil perhitungannya dapat dilihat sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 KD &= \rho^2 \times 100\% \\
 &= (0,902)^2 \times 100\% \\
 &= 81,3\%
 \end{aligned}$$

Dari hasil tersebut dapat diartikan bahwa variabel durasi bermain game online (X) berpengaruh 81,3% terhadap variabel minat belajar (Y), sisanya 18,7% disebabkan oleh variabel lain diluar penelitian.

### Uji Hipotesis

Uji z atau uji signifikan digunakan untuk menguji kebenaran hipotesis dengan cara mencari nilai signifikansi. Dasar pengambilan keputusan dengan melihat nilai signifikansi pada tabel koefisien dengan taraf signifikannya adalah 5%. Jika nilai signifikansi uji  $z > z$  tabel maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hasil uji z dapat dilihat sebagai berikut:

Hipotesis

$H_0: \rho = 0$  (tidak ada hubungan / pengaruh yang signifikan antara durasi bermain *game online* terhadap minat belajar siswa kelas 5 SD 1 Sadang)

$H_a: \rho \neq 0$  (ada hubungan / pengaruh yang signifikan antara durasi bermain *game online* terhadap minat belajar siswa kelas 5 SD1 Sadang)

Z tabel

$$\begin{aligned} Z \text{ tabel} &= 1 - \left( \frac{\alpha}{2} \right) \\ &= 1 - \left( \frac{0,05}{2} \right) \\ &= 0,975 \end{aligned}$$

Jika dilihat pada z tabel dengan nilai 0,975 berada pada baris 1,9 dan kolom 0,06 maka diperoleh nilai dari z tabel  $1,9 + 0,06 = 1,96$ .

$$\begin{aligned} Z \text{ hitung} &= \frac{\text{rho}}{\frac{1}{\sqrt{n-1}}} \\ &= \frac{0,902}{\frac{1}{\sqrt{18-1}}} \\ &= \frac{0,902}{0,24} \\ &= 3,83 \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan tersebut diketahui z hitung adalah  $3,83 > z$  tabel 1,96 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Jadi artinya ada hubungan / pengaruh yang signifikan antara durasi bermain game online terhadap minat belajar siswa kelas 5 SD 1 Sadang.

## Pembahasan

Berdasarkan deskripsi jawaban angket durasi bermain game online yang diisi oleh 18 sampel siswa kelas V SD 1 Sadang. Diketahui 6 siswa (M, N, O, P, Q, R) tidak bermain game online, 5 siswa (A, E, G, I, L) masuk dalam indikator durasi bermain game online normal, dan 7 siswa (B, C, D, F, H, J, K) masuk dalam indikator durasi bermain game online tidak normal. Dari skor hasil penyebaran angket minat belajar yang diisi oleh 18 sampel siswa kelas V SD 1 Sadang. Dari hasil uji kategorisasi diketahui 6 siswa (M, N, O, P, Q, R) memiliki minat belajar tinggi, 5 siswa (A, E, G, I, L) memiliki minat belajar sedang, dan 7 siswa (B, C, D, F, H, J, K) memiliki minat belajar rendah. Melihat pembahasan poin 1 dan 2 dapat disimpulkan bahwa sampel yang tidak bermain *game online* memiliki minat belajar yang tinggi. Sampel yang bermain *game online* dengan durasi normal memiliki minat belajar sedang. Sedangkan sampel yang bermain *game online* dengan durasi tidak normal memiliki minat belajar rendah. Artinya semakin lama durasi bermain *game online* sampel, maka minat belajarnya akan semakin menurun. Berdasarkan hasil analisis data menggunakan korelasi rank spearman, diperoleh hasil bahwa nilai koefisien korelasi sebesar  $-0,902$  artinya jika dilihat pada tabel interpretasi tingkat hubungan atau pengaruh durasi bermain *game online* terhadap minat belajar ada pada tingkatan sangat kuat. Tanda negatif (-) pada nilai koefisien korelasi menandakan bahwa arah hubungan atau pengaruhnya adalah berkebalikan, yaitu jika variabel durasi bermain *game online* meningkat maka variabel minat belajar akan menurun. Hasil uji determinasi diperoleh bahwa besarnya pengaruh yang diberikan oleh variabel durasi bermain *game online* terhadap minat belajar adalah  $81,3\%$ . Sisanya sebanyak  $18,7\%$  disebabkan oleh faktor lain yang tidak diteliti seperti faktor intern siswa, faktor psikologis siswa, dan faktor ekstern siswa. Hal itu sejalan dengan pendapat Slameto (2013: 57) yang menjelaskan bahwa terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi minat seseorang yaitu faktor intern, faktor psikologis, dan faktor ekstern. Dari hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji signifikansi atau uji z, diperoleh hasil z hitung adalah  $3,83 > z$  tabel  $1,96$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya ada hubungan atau pengaruh yang signifikan antara durasi bermain game online terhadap minat belajar siswa kelas 5 SD 1 Sadang.

Hasil tersebut cukup sesuai dengan penelitian terdahulu yang sudah dilakukan. Penelitian oleh Nizar, A., & Hajaroh, S. (2019) dengan judul “Pengaruh Intensitas Penggunaan Game Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa”. Hasil dari penelitian tersebut adalah terdapat pengaruh yang signifikan antara intensitas penggunaan game gadget terhadap minat belajar siswa kelas V MI NW Gelogor tahun pelajaran 2017/2018. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji t yang diperoleh yaitu thitung  $-3,982$  dan ttabel  $2,064$ . Dengan hasil korelasi  $-0,63081$ , hal ini menunjukkan bahwa pengaruh intensitas penggunaan game gadget terhadap minat belajar siswa berkorelasi negatif kuat.

Penelitian lainnya dilakukan oleh Yolana Gustika (2020) dengan judul “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”. Hasil dari penelitian tersebut adalah ada pengaruh game online terhadap minat belajar siswa yaitu bisa dilihat dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti bahwasanya siswa cenderung lebih suka bermain game online sehingga minat belajar siswa menurun. Yang ditunjukkan dari

koefisien determinasi sebesar 0,675, signifikan diuji melalui thitung sebesar 12,388 yang lebih besar dari ttabel sebesar 1,66. Nilai  $r^2$  (r square) sebesar 67.5% sedangkan sisanya sebesar 32.5% disebabkan oleh faktor lain yang tidak diteliti.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh antara durasi bermain *game online* terhadap minat belajar siswa kelas V SD 1 Sadang. Durasi bermain *game online* berpengaruh negatif dan signifikan terhadap minat belajar. Hal itu dibuktikan dari nilai koefisien korelasi sebesar -0,902 yang artinya hubungan atau pengaruh antara durasi bermain *game online* terhadap minat belajar siswa berada pada tingkat sangat kuat. Tanda negatif (-) menandakan arah hubungan atau pengaruh yang berkebalikan, artinya semakin tinggi durasi bermain *game online* siswa maka minat belajarnya akan semakin rendah. Besarnya pengaruh yang diberikan berdasarkan uji determinasi yaitu durasi bermain *game online* berpengaruh 81,3% terhadap minat belajar, sisanya 18,7% disebabkan oleh faktor lain yang tidak diteliti. Signifikansi dan hipotesis diuji menggunakan uji z dengan hasil z hitung  $3,83 > z$  tabel 1,96 maka hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Jadi ada hubungan / pengaruh yang signifikan antara durasi bermain *game online* terhadap minat belajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adiningtias, S. W. 2017. "Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan *Game online*". *Kopasta: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 4(1), 38–39. <https://aapanel2.unrika.ac.id/index.php/kopastajournal/article/download/1121/894>. (Diakses pada tanggal 20 Maret 2021).
- Afidatama, M. F. (2020). *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Pada Program Studi Bimbingan Konseling Tahun Akademik 2019-2020 Universitas Pancasakti Tegal* (Doctoral dissertation, Universitas Pancasakti Tegal). <http://repository.upstegal.ac.id/2682/>. (Diakses pada tanggal 28 Mei 2021).
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Azwar, Syaifuddin. 2010. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Gustika, Y. (2020). *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*. (Doctoral dissertation, IAIN Bengkulu). <http://repository.iainbengkulu.ac.id/6385/>. (Diakses pada tanggal 10 Juni 2021).
- Rudhiati, F., Apriany, D., & Hardianti, N. (2015). Hubungan durasi bermain video game dengan ketajaman penglihatan anak usia sekolah. *Jurnal Skolastik Keperawatan*, 1(2), 12-17. <https://jurnal.unai.edu/index.php/jsk/article/view/83> (Diakses pada tanggal 5 Maret 2022).

Malih Peddas. 9(1). Juli 2019. Achmad Bagus Baskoro, Riris Setyo Sundari, Henry Januar Saputra

Iqbal. F. 25 Desember 2021. “Melihat Mineski Indonesia Menjadi Gerbong Penggerak e-Sport”.

<https://www.kompasiana.com/fajarliiqbal6332/61c6bbba9bdc4042a22639b2/melihat-mineski-indonesia-menjadi-gerbong-penggerak-e-sport>. (Diakses pada tanggal 3 Januari 2022).

Januar M. Iwan dan E.F. Turmudzi. 2006. *Game Mania*. Jakarta: Gema Insani.

Johan, R. 2019. “Pengaruh *Game online* Terhadap Minat Untuk Belajar Peserta Didik Kelas X di MA Al Hidayah Depok”. *Research and Development Journal of Education*, 5(2), 12-25.

<https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/RDJE/article/view/3748>. (Diakses pada tanggal 18 April 2021).

Kamus. 2016. KBBI Daring. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/durasi>. (Diakses pada tanggal 16 Maret 2021).

Nisrinafatim, N. 2020. “Pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa”. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 135-142. <https://ummaspul.e-journal.id/JENFOL/article/view/427>. (Diakses pada tanggal 2 April 2021).

Nizar, A., & Hajaroh, S. (2019). Pengaruh Intensitas Penggunaan Game Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa. *El Midad*, 11(2), 169-192. <https://journal.uinmataram.ac.id/index.php/elmidad/article/view/1901>. (Diakses pada tanggal 2 Juni 2021).

Saputra, H. J., & Harjanti, Y. N. 2015. “Implementasi Pembelajaran Berbasis Lingkungan Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Di Kelas IV SD”. In SEMINAR NASIONAL PGSD 2015. <http://prosiding.upgris.ac.id/index.php/pgsd2015/pgsd2015/paper/view/565>. (Diakses pada tanggal 7 April 2022).

Sari, A. P., Sundari, R. S., & Saputra, H. J. 2019. “Analisis Dampak Perhatian Orang Tua terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Tlogosari Wetan 01 Semarang”. In *Seminar Pendidikan Nasional (SENDIKA)* (Vol. 1, No. 1, pp. 189-200). <http://conference.upgris.ac.id/index.php/sendika/article/view/373>. (Diakses pada tanggal 13 April 2022).

Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta

Slameto. 2013. *Hubungan Kesiapan Belajar Siswa dengan Prestasi Belajar*. Jakarta: Rhineka Cipta.

Sudaryono. 2017. *Metodologi Penelitian*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: PrenadaMedia Group.