

PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DI
SMA N 1 KUBU ROKAN HILIR

Wan Suci Annisya¹, Jumili Arianto²,
Supentri³

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas
Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau^{1'2'3}

wan.suci1059@student.unri.ac.id¹, jumili.arianto@lecturer.unri.ac.id²,
Supentri@lecturer.unri.ac.id³,

ABSTRACT

This research is motivated by the habit of playing online games among the community, especially students. At school, students spend their break hours playing on their smartphones. Students do many things with their smartphones, one of which is spending their break hours playing online games. Students who play online games will usually feel short of time considering the limited rest time and continue playing games during class time. If this happens continuously it will certainly have an impact on the student learning process at school. Students who play online games experience a decrease in interest in learning, for example there are students who do not complete the assignments given by the teacher, do not pay attention to the teacher when explaining the subject matter, and students do not want to express opinions and ask questions when experiencing difficulties in learning. This is because students play online games more often. The aim of this research is to find out whether there is an influence of online games on students' interest in learning at SMA N 1 KUBU Rokan Hilir. The method used in this research uses quantitative methods with a statistical approach. Based on the results of research regarding the influence of online games on students' interest in learning, it can be concluded that there is an influence of online games on students' interest in learning. This can be proven by carrying out a hypothesis test using the F test, namely obtaining an Fcount result of 20.442 and compared with an Ftable of 4.047 with a significance level of 5% and a confidence level of 95%. The results obtained were $F_{count} \geq F_{table} = 20.442 \geq 4.047$, which means that online games (Variable Furthermore, the value of the coefficient of determination and correlation (r) was obtained, there was a strong influence of online games on students' learning interest, namely 0.651 and the coefficient of determination (r -square) was 0.503 or a percentage of 50.3%, which means the influence of online games on Student Learning Interest is 50.3%.

Keywords: influence, online games, student's interest in learning

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebiasaan bermain game online di kalangan masyarakat khususnya pelajar. Di sekolah, siswa menghabiskan waktu istirahatnya dengan bermain Smartphone. Banyak hal yang dilakukan siswa dengan Smartphone, salah satunya menghabiskan waktu istirahat dengan bermain game online. Siswa yang bermain game online biasanya akan merasa kekurangan waktu mengingat terbatasnya waktu istirahat dan terus bermain game selama jam pelajaran. Jika hal ini terjadi secara terus menerus tentu akan berdampak pada proses belajar siswa di sekolah. Siswa yang bermain game online mengalami penurunan minat belajar, misalnya siswa yang tidak menyelesaikan tugas yang diberikan guru, tidak memperhatikan guru saat menjelaskan materi pelajaran, dan siswa tidak mau mengemukakan pendapat dan bertanya ketika mengalami kesulitan dalam belajar. Hal ini dikarenakan siswa lebih sering bermain game online. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh game online terhadap minat belajar siswa di SMA N 1 KUBU Rokan Hilir. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan statistik. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh game online terhadap minat belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan dengan dilakukannya uji hipotesis menggunakan uji F yaitu diperoleh hasil Fhitung sebesar 20,442 dan dibandingkan dengan Ftabel sebesar 4,047 dengan tingkat taraf signifikansi 5% dan tingkat keyakinan 95%. Diperoleh hasil $F_{hitung} \geq F_{tabel} = 20,442 \geq 4,047$, yang artinya Game Online (Variabel X) berpengaruh terhadap Minat Belajar Siswa (Variabel Y) yang artinya hipotesis pada penelitian ini diterima. Selanjutnya diperoleh nilai koefisien determinasi dan korelasi hubungan (r) terdapat pengaruh yang kuat *Game Online* terhadap Minat Belajar Siswa yaitu sebesar 0,651 dan diperoleh hasil koefisien determinasi (r -square) sebesar 0,503 atau dalam persentasenya 50,3% yang memiliki arti pengaruh *Game Online* terhadap Minat Belajar Siswa adalah sebesar 50,3%.

Kata Kunci: pengaruh, game online, minat belajar siswa

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah faktor penting penunjang kemajuan suatu negara sebagai pembentuk sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas (Supentri, 2015:40).

Perkembangan teknologi yang pesat pada zaman sekarang membuat sistem komunikasi dan komputer semakin canggih. Hal ini membuat banyak penemuan-penemuan dan industri di dunia akhirnya menciptakan barang elektronik yang banyak dipakai oleh manusia. Menurut (Aziz, 2010:16) Perkembangan teknologi dan komunikasi inilah yang mendorong terbentuknya suatu cabang ilmu baru yang disebut internet. Internet merupakan hubungan dari beragam jaringan komputer diseluruh dunia yang membentuk suatu komunikasi secara global (Andoyo, A. 2021:89).

Salah satu fitur yang berkembang dari internet adalah kita dapat terhubung dengan satu sama lain tanpa terhalang oleh jarak dan waktu, kapan pun dan dimana pun kita dapat terhubung secara bersamaan dengan bermodalkan jaringan internet. Sejalan dengan berkembangnya internet yang banyak memberikan manfaat untuk kehidupan manusia, ternyata manusia juga memanfaatkan internet sebagai sarana

hiburan (Handayani, S. 2018:6). *Game online* banyak diminati oleh sejumlah pengguna internet dari anak-anak hingga orang dewasa. Menurut (Santos, 2021:70) *game online* adalah suatu permainan yang dapat dimainkan menggunakan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan refreasing. Secara singkat game merupakan permainan. Di dalam dunia teknologi informasi istilah ini digunakan untuk hiburan menggunakan perangkat elektronik (Harun, 2020:26).

Game online yang dibuat memiliki daya tarik tersendiri sehingga membuat banyak orang lebih senang menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* dari pada belajar terutama pada siswa yang masih sekolah. Menurut Lemmens (Trisna et al, 2018:27) terdapat dua faktor yang menyebabkan seseorang kecanduan dalam bermain *game online* yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang menyebabkan seseorang kecanduan bermain *game online* sebagai berikut :

- a. Rasa penasaran yang tinggi karena ingin selalu menang dalam setiap pertandingan karena *game online* dirancang sedemikian rupa untuk membuat *gamers* merasa tidak pernah puas dalam bermain.

- b. Kurang mampu dalam mengatur aktivitas apa yang ingin dikerjakan maka tak jarang ini yang menjadi penyebab seseorang melampiasikan rasa bosan dengan bermain *game online*.
- c. Kurangnya aktivitas sehingga timbul rasa bosan baik ketika berada dirumah maupun di sekolah.
- d. Kurangnya kontrol diri seseorang sehingga tidak mampu mengantisipasi dampak buruk yang timbul dari bermain *game online* secara berlebihan.

Awalnya permainan *game online* hanya dapat digunakan pada *personal computer* (PC) tetapi belakangan jenis permainan *game online* berkembang dan siapa saja bisa mengakses *game online* dengan cara mengunduh *game* tersebut di *play store* atau di *App Store* yang telah disediakan didalam perangkat *smartphone* (Harahap, 2021:5). Indonesia menduduki negara terbesar keempat dengan pengguna *smartphone* terbanyak setelah Cina didalam daftar newzoo tahun 2019 dengan jumlah pengguna 192, 15 juta pengguna *smartphone* dan kurang lebih 52 jutanya merupakan pemain *game online*. Tanpa disadari Indonesia

telah menyumbangkan sebesar USD 642 juta atau setara dengan RP. 8,7 triliun sepanjang tahun 2019. Angka yang terbilang cukup tinggi hal ini menyatakan bahwa angka pengguna *game online* di Indonesia cukup tinggi yaitu sebanyak 67% laki-laki dan 59% perempuan. Angka yang terbilang cukup tinggi hal ini menyatakan bahwa angka pengguna *game online* di Indonesia cukup tinggi yaitu sebanyak 67% laki-laki dan 59% perempuan.

Apapun jenis permainan *game online* tidak akan bernilai negatif jika digunakan dengan batas waktu tertentu (Fadila,2020:2). Realita yang terjadi dilingkungan sekitar kita *game online* sangat mudah dijumpai di warung internet banyak menyediakan *game online* sehingga keberadaan *game online* menjadi candu bagi beberapa orang. Ketergantungan bermain *game online* dapat terjadi dengan sendirinya tanpa disadari oleh siswa karena terlalu banyak menghabiskan waktu untuk bermain *game online* (Irawan,S. 2019:7).

Dampak bagi seorang siswa yang kecanduan bermain *game online* akan mudah lupa waktu karena terus memikirkan cara untuk memenangkan permainan *game online* tersebut

(Johan,R. 2019:12). Beberapa faktor dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Menurut (Suciati, 2013:2) bahwa minat belajar merupakan suatu tindakan perubahan perilaku yang terjadi karena adanya suatu keinginan berupa perhatian sehingga terdapat perasaan senang. Didalam dunia pendidikan, minat belajar menjadi salah satu hal yang penting untuk menunjang keberhasilan peserta didik (Pratiwi, 2017:76).

Menurut Rini (2013:11) seseorang yang kecanduan dalam bermain *game online* akan melakukan segala cara untuk bisa memainkan *game* itu untuk memuaskan dirinya karena seseorang yang sudah kecanduan tersebut akan merasa belum cukup puas atas dirinya karena belum bermain *game online*. Siswa yang ketergantungan bermain *game online* secara tidak langsung akan mempengaruhi minat belajar dan mengurangi waktu belajar serta dapat pula mengurangi konsentrasi dan fokus belajar siswa (Laksono, 2004:60). Karena pada faktanya perkembangan teknologi yang seperti ini yang membuat minat belajar mereka menurun.

Berdasarkan pra penelitian yang dilakukan peneliti diketahui bahwa siswa di SMA N 1 KUBU mengalami

penurunan minat belajar contohnya masih terdapat siswa yang tidak menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru, tidak memperhatikan guru saat menerangkan materi pelajaran, serta siswa tersebut tidak mau mengemukakan pendapat dan bertanya saat mengalami kesulitan dalam belajar (Natalia, 2017:3). Yang mana hal tersebut diakibatkan karena siswa lebih sering bermain *game online*. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengaruh *game online* terhadap minat belajar siswa.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan statistik. Menurut (Sugiyono, 2016:15), metode kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada data konkrit, data penelitian berupa angka-angka yang akan diukur menggunakan statistik sebagai alat uji perhitungan, dimana berkaitan dengan masalah yang diteliti untuk menghasilkan suatu kesimpulan. Waktu penelitian ini dilaksanakan terhitung mulai dari bulan November 2023 sampai dengan bulan Januari 2024.

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa SMA N 1 KUBU yaitu berjumlah 610 siswa. Penarikan sampel dalam

penelitian ini yaitu siswa yang bermain game online yang berjumlah 49 orang. Metode pengumpulan data yaitu observasi, kuisisioner (angket) dan dokumentasi. Data yang telah diolah menggunakan analisis statistik regresi linear sederhana dengan berbantuan berbantuan program SPSS versi 25. Sebelum menggunakan uji regresi linear sederhana, peneliti melakukan uji prasyarat analisis yakni dengan menggunakan uji normalitas dan uji linearitas.

C. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan statistik. Menurut (Sugiyono, 2016:15), metode kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada data konkrit, data penelitian berupa angka-angka yang akan diukur menggunakan statistik sebagai alat uji perhitungan, dimana berkaitan dengan masalah yang diteliti untuk menghasilkan suatu kesimpulan. Waktu penelitian ini dilaksanakan terhitung mulai dari bulan November 2023 sampai dengan bulan Januari 2024.

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa SMA N 1 KUBU yaitu berjumlah 610 siswa. Penarikan sampel dalam penelitian ini yaitu siswa yang bermain

game online yang berjumlah 49 orang. Metode pengumpulan data yaitu observasi, kuisisioner (angket) dan dokumentasi. Data yang telah diolah menggunakan analisis statistik regresi linear sederhana dengan berbantuan berbantuan program SPSS versi 25. Sebelum menggunakan uji regresi linear sederhana, peneliti melakukan uji prasyarat analisis yakni dengan menggunakan uji normalitas dan uji linearitas.

D. Hasil Penelitian dan Pembahasan

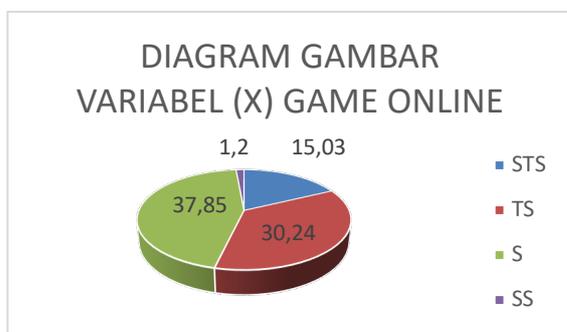
Dari hasil dan analisis data penelitian yang peneliti lakukan maka dapat disimpulkan bahwa fenomena *game online* sangat cepat mewabah dikalangan masyarakat maupun pelajar/siswa. Hal tersebut bisa dilihat dari mudahnya akses game online di handphone maupun warnet (warung internet) yang memfasilitasi untuk bermain game online kapanpun dan dimanapun.

Dalam penelitian ini data mengenai Game Online diperoleh melalui angket yang disebar kepada 49 orang responden yaitu siswa yang bermain game online di SMAN 1 KUBU. Terdapat 4 indikator dan terdapat 11 pertanyaan pada variabel game online. Indikator tersebut adalah Tempat bermain game

online, Waktu dalam bermain game online, Jenis game online, dan kecenderungan mengerjakan tugas daripada bermain game online.

1. Rekapitulasi Tanggapan Siswa Pada Variabel Game Online (X)

Berdasarkan hasil dari penelitian pada variable Game Online (X) yang diwakili sebanyak 11 pertanyaan dengan rekapitulasisebagai berikut:



Gambar 1 Rekapitulasi TanggapanSiswa pada Variabel Game Online

Berdasarkan diagram diatas diperoleh rekapitulasi jawaban siswa tentang indikator Variabel Game Online sebanyak 15,03% responden menjawab Sangat Tidak Setuju, sebanyak 30,24% responden menjawab Tidak Setuju, sebanyak 37,85% responden menjawab setuju, sebanyak 13,17% responden menjawab Sangat Setuju. Berdasarkan tolak ukur yang telah dipaparkan pada BAB III, maka hasil yang diperoleh berdasarkan rekapitulasi diatas yaitu: Sangat Setuju + Setuju = 51,02%

Dapat disimpulkan bahwa indikator variabel game online berada pada rentang **baik**.

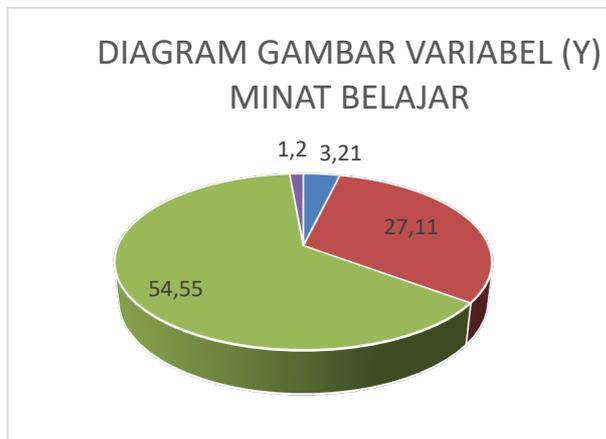
Berdasarkan tolak ukur yang digunakan sebagai acuan yaitu apabila:

- a) Apabila responden menjawab Sangat Setuju (SS) ditambah Setuju (S) Berada pada rentang 75,01%-100% = Sangat Baik
- b) Apabila responden menjawab Sangat Setuju (SS) ditambah Setuju (S) Berada pada rentang 50,01%-75% = Baik
- c) Apabila responden menjawab Sangat Setuju (SS) ditambah Setuju (S) Berada pada rentang 25,01%-50% = Cukup Baik
- d) Apabila responden menjawab Setuju (S) ditambah Tidak Setuju (S) Berada pada rentang 0,00%-25% = Tidak Baik (Arikunto, Suharsimi 2010)

Berdasarkan tolak ukur yang telah dipaparkan, maka hasil yang diperoleh berdasarkan rekapitulasi diatas yaitu: Sangat Setuju + Setuju = 51,02% Dapat disimpulkan bahwa indikator variabel game online berada pada rentang **baik**.

2. Rekapitulasi Tanggapan Siswa pada Variabel Minat Belajar (Y)

Berdasarkan hasil dari penelitian pada variabel Minat Belajar (Y) yang diwakili sebanyak 7 pertanyaan dengan rekapitulasi sebagai berikut:



Gambar 2 Rekapitulasi Tanggapan Siswa pada Variabel Minat Belajar

Berdasarkan diagram di atas, diperoleh rekapitulasi jawaban siswa pada variabel Minat belajar (Variabel Y) sebanyak 3,21% siswa menjawab Sangat Tidak Setuju, sebanyak 27,11% siswa menjawab Tidak Setuju, sebanyak 54,55% siswa menjawab setuju, sebanyak 15,16% siswa menjawab Sangat Setuju. Berdasarkan tolak ukur yang telah dipaparkan, maka hasil yang diperoleh berdasarkan rekapitulasi diatas yaitu: Sangat Setuju + Setuju = 69,68% Dapat disimpulkan bahwa indikator variabel game online berada pada rentang baik.

3. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		49
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.28749771
Most Extreme Differences	Absolute	.123
	Positive	.123
	Negative	-.098
Test Statistic		.123
Asymp. Sig. (2-tailed)		.062 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas, menggunakan pedoman sebagai berikut:

Jika nilai signifikansi > 0,05 maka nilai residual berdistribusi normal. Jika nilai signifikansi < dari 0,05 maka nilai residual tidak berdistribusi normal. Berdasarkan table gambar di atas menunjukkan hasil pengujian normalitas data dengan IBM SPSS berdasarkan uji kolmogrov-smirnov yaitu Dari tabel di atas diperoleh hasil data dengan nilai signifikansi 0,062 lebih besar dari (>) 0,05, maka dapat disimpulkan, bahwa secara statistik telah berdistribusi secara normal dan layak digunakan sebagai penelitian.

b. Uji Linearitas

Berdasarkan hasil pengujian linieritas

dengan IBM SPSS dengan Uji Linearity Deviasi Diperoleh nilai signifikansi 0,342 (\geq) 0,05, yang artinya Game Online memiliki hubungan secara signifikan terhadap Minat Belajar Siswa, sehingga kedua antara variabel memiliki hubungan yang linear.

4. Uji F (Anova)

Uji F digunakan untuk melihat apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel independen terhadap variabel dependen.

Tabel 2. Tabel Anova Uji F

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	109.241	1	109.241	20.442	.000 ^b
	Residual	251.167	47	5.344		
	Total	360.408	48			

a. Dependent Variable: Minat Belajar
 b. Predictors: (Constant), Game Online

Berdasarkan tabel 4.35 hasil output IBM SPSS Versi 25 tabel anova di atas, diperoleh nilai signifikansi yaitu, 0.000 dan diperoleh hasil Fhitung sebesar 20,442 dan dibandingkan dengan Ftabel dengan tingkat taraf signifikansi 5% dan tingkat keyakinan 95%. Maka hasil Ftabel diperoleh nilai sebesar 20,442 yang dapat dilihat dari hasil perolehan sebagai berikut:

R

$$Df1 = k-1$$

$$= 2-1$$

$$= 1$$

$$Df2 = n-k$$

$$= 49-2$$

$$= 47 = 4,047$$

Berdasarkan hasil di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Fhitung \geq Ftabel yaitu sebesar $20,442 \geq 4,047$ dan nilai signifikansi $0,000 < 0,005$. Sehingga berdasarkan perhitungan Ftabel tersebut maka Fhitung \geq Ftabel = $20,442 \geq 4,047$, yang artinya Game Online (Variabel X) berpengaruh terhadap Minat Belajar Siswa (Variabel Y) maka hipotesis pada penelitian ini diterima.

5. Koefisien Determinasi

Adapun analisis Koefisien determinasi dilakukan untuk melihat berapa besar sumbangan/pengaruh variabel independen kepada variabel dependen. Koefisien determinasi didapat dengan mengkuadratkan koefisien korelasi. Koefisien korelasi merupakan koefisien yang menggambarkan kedekatan hubungan antara variabel independen dengan satu dependen.

Tabel 3. Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.651 ^a	.503	.188	2.212

a. Predictors: (Constant), Game Online

b. Dependent Variable: Minat Belajar

Berdasarkan gambar di atas, diketahui bahwa hasil output menggunakan *IBM SPSS Version 25*, diperoleh besarnya nilai korelasi atau hubungan (*r*) sebesar 0,651 dan memperoleh nilai koefisien determinasi (*R-Square*) sebesar 0,503 atau dalam presentase 50,3%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengaruh Game Online (*X*) terhadap Minat Belajar Siswa (*Y*) adalah sebesar 50,3%, sedangkan 49,7% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti pada penelitian ini. Sehingga dapat dikatakan bahwa keeratatan atau kekuatan hubungan yaitu **Kuat** antara variabel Game Online terhadap Minat Belajar siswa di SMA N 1 KUBU.

Dari hasil dan analisis data penelitian yang peneliti lakukan maka dapat disimpulkan bahwa fenomena *game online*

sangat cepat mewabah dikalangan masyarakat maupun pelajar/siswa. Hal tersebut bisa dilihat dari mudahnya akses game online di handphone maupun warnet (warung internet) yang memfasilitasi untuk bermain game online kapanpun dan dimanapun.

Dalam penelitian ini data mengenai Game Online diperoleh melalui angket yang disebar kepada 49 orang responden yaitu siswa yang bermain game online di SMAN 1 KUBU. Terdapat 4 indikator dan terdapat 11 pertanyaan pada variabel game online. Indikator tersebut adalah Tempat bermain game online, Waktu dalam bermain game online, Jenis game online, dan kecenderungan mengerjakan tugas dari pada bermain game online.

Berdasarkan hasil uji prasyarat yaitu uji normalitas diperoleh nilai signifikansi 0,062 lebih besar dari (>) 0,05, yang artinya data berdistribusi Normal.

Berdasarkan hasil uji linearitas diperoleh hasil nilai signifikansi 0,342. Yang artinya 0,342 (\geq) 0,05, maka Game Online memiliki hubungan secara signifikan terhadap Minat Belajar Siswa, sehingga kedua antara variabel memiliki hubungan yang linear.

Berdasarkan uji hipotesis yang dilakukan diperoleh nilai signifikansi yaitu, 0.000 dan hasil *F*hitung sebesar 20,442 dan dibandingkan dengan *F*tabel

dengan tingkat taraf signifikansi 5% dan tingkat keyakinan 95%. Maka hasilnya $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ yaitu sebesar $20,442 \geq 4,047$ dan nilai signifikansi $0,000 < 0,005$. yang artinya Game Online (Variabel X) berpengaruh terhadap Minat Belajar Siswa (Variabel Y) maka hipotesis pada penelitian ini diterima.

Berdasarkan uji korelasi atau hubungan (r) yang dilakukan nilai yang didapat sebesar 0,651 dan nilai koefisien determinasi (R-Square) sebesar 0,503 atau dalam presentase 50,3%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengaruh Game Online (X) terhadap Minat Belajar Siswa (Y) adalah sebesar 50,3%, sedangkan 49,7% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti pada penelitian ini. Sehingga dapat dikatakan bahwa keeratan atau kekuatan hubungan yaitu Kuat antara variabel Game Online terhadap Minat Belajar siswa di SMA N 1 KUBU.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan yaitu tentang "Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa di SMA N 1 KUBU" peneliti merumuskan masalah yaitu apakah terdapat pengaruh Game Online terhadap minat belajar siswa di SMA N

1 KUBU. Berdasarkan hasil olahan data diperoleh hasil nilai signifikansi sebesar 0,000 yang artinya lebih kecil dari 0,05 atau ($0,000 < 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa Game Online (Variabel X) berpengaruh terhadap Minat Belajar Siswa (Variabel Y).

Berdasarkan hasil $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ yaitu sebesar $20,442 \geq 4,047$ dan nilai signifikansi $0,000 < 0,005$. Sehingga berdasarkan perhitungan F_{tabel} tersebut maka $F_{hitung} \geq F_{tabel} = 20,442 \geq 4,04$, yang artinya Game Online (Variabel X) berpengaruh terhadap Minat Belajar Siswa (Variabel Y) maka hipotesis pada penelitian ini diterima. Selanjutnya hasil uji korelasi atau hubungan (r) sebesar 0,651 dan memperoleh nilai koefisien determinasi (R-Square) sebesar 0,503 atau dalam presentase 50,3%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengaruh Game Online (X) terhadap Minat Belajar Siswa (Y) adalah sebesar 50,3%, sedangkan 49,7% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti pada penelitian ini. Sehingga dapat dikatakan bahwa keeratan atau kekuatan hubungan yaitu Kuat antara variabel Game Online terhadap Minat Belajar siswa di SMA N 1 KUBU.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Aziz, Ibnu. 2010. *Panduan praktis menguasai internet*. Yogyakarta: Citra Media.
- Andoyo, A. (2021). Sosialisasi dampak positif dan negatif game online bagi anak sekolah dasar. *Jurnal pkm pemberdayaan masyarakat*, 2(3), 89-95.
- Fadila, E., Robbiyanto, S. N., Handayani, Y. T., Change, B., & Perilaku, P. (2022). *Jurnal ilmiah kedokteran dan kesehatan*. 1(2).
- Handayani, S. (2018). *Analisa Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa*. 10(2), 1–6.
- Harahap, S. H., & Ramadan, Z. H. (2021). *Jurnal basicedu*. 5(3), 1304–1311.
- Harun, F., & Arsyad, L. (2020). Dampak Game Online Dan Implikasinya Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di Mi Al Anshar Kecamatan Hulonthalangi. *Educator (Directory of Elementary Education Journal)*, 1(2), 26–37.
- Irawan, S. (2021). Faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan game online peserta didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7(1).
- 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. <https://doi.org/10.30998/rdje.v5i2.3748>.
- J. S. Lemmens, P. M. Valkenburg, J. Peter, *Development and validation of a game addiction scale for adolescents*. *Media Psychology*, 12 (1), 77-95. doi: 10.1080/15213260802669458 2009.
- Laksono, Y. S., & Dkk. (2004). Hubungan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Menggunakan Komik. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 1(2), 60–64.
- Natalia, Frensisca Refenny. “Hubungan Antara Kompetensi Sosial Dengan Kecanduan Game Online Pada Remaja.” *Jurnal* 03, no. 2 (2017).
- Pratiwi, N. K. (2017). Pengaruh Tingkat

- Pendidikan, Perhatian Orang Tua, Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Smk Kesehatan Di Kota Tangerang. *Pujangga*, 1(2), 31. <https://doi.org/10.47313/pujangga.v1i2.320>.
- Santos, M. H. Dos, Harliawan, M., & Ismail, M. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Penjas Siswa Smp Frater Makassar. *Tadulako Journal Sport Sciences and Physical Education*, 9(1), 70–79. <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/PJKR/index>.
- Sugiyono. 2012. Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Supentri S & Arianto J. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Type Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Kuliah Pendidikan IPS Di Prodi PPKn Fkip UR. *JURNAL PPKn & HUKUM*, VOL. 10, 40–57.
- Suciati, S. (2013). Konseling Keluarga I-Cacho-E Untuk Mengurangi Kecanduan Bermain Game. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 2(2).
- Rini, M. K., & Huriah, T. (2020). Prevalensi dan Dampak Kecanduan Gadget Pada Remaja: Literature Review. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, 5(1).