

Pengaruh *Game Online Mobile Legend* Terhadap Minat Belajar pada Remaja

Silvia Febiyani¹ Azhar² Dafetta Fitrilinda³

Program Studi Pendidikan Masyarakat, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau, Kota Pekanbaru, provinsi Riau, Indonesia^{1,2,3}

Email: Silvia.febiyani3952@student.unri.ac.id¹ azhar@lecturer.unri.ac.id²
dafettafitrilinda@lecturer.unri.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *game online mobile legend* terhadap minat belajar pada remaja di Desa Sialang Palas Kecamatan Lubuk Dalam Kabupaten Siak. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah tinggi pemakaian *game online Mobile Legend* di Desa Sialang Palas Kecamatan Lubuk Dalam Kabupaten Siak?, Seberapa tinggi minat belajar remaja di Desa Sialang Palas Kecamatan Lubuk Dalam Kabupaten Siak?, Apakah terdapat pengaruh *game online Mobile legend* terhadap minat belajar pada remaja di Desa Sialang Palas Kecamatan Lubuk Dalam Kabupaten Siak?. Metode penelitian ini adalah kuantitatif dengan pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumen, dan kuisioner. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara variabel *Game Online Mobile Legend* (X) terhadap Minat Belajar (Y) Pada Remaja di Desa Sialang Palas Kecamatan Lubuk Dalam Kabupaten Siak yang besar pengaruhnya 86,3%, masih terdapat 13,7% ditentukan oleh faktor lain yang tidak menjadi bagian dari penelitian ini.

Kata Kunci: *Game Online Mobile Legend*, Minat Belajar Remaja



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Menurut Fimansyah, D. (2015) mendefenisikan minat belajar sebagai suatu kebutuhan atau keinginan yang dihasilkan dari keterlibatan dan pengalaman seseorang dalam belajar. Hal ini muncul dari rasa aman dalam proses belajar mengajar, sehingga siswa menguasai pembelajaran, dalam situasi ini, guru memberikan kontribusi dalam meningkatkan minat dengan memiliki kemampuan untuk menciptakan kondisi yang diperlukan agar siswa selalu butuh dan terus ingin belajar. Minat yang berkembang sebagai hasil dari intraksi dan pengalaman belajar dikenal sebagai minat belajar. Menurut Suparman dalam Akrim, A. (2021) menyatakan bahwa minat belajar seseorang merupakan hasil dari kecakapan dalam mengorganisasikan dan mengambil informasi. Bagaimana cara siswa memperoses, mengorganisasi, dan mengaplikasikan pengetahuan yang mereka peroleh selama pendidikan, dengan demikian menentukan tingkat minat belajar mereka.

Menurut De Porter dalam Akrim, A. (2021:18) bahwa minat belajar siswa merupakan metode yang dapat digunakan untuk menyerap informasi, motivasi, dan kemampuan pemecah masalah. Untuk mempelajari tentang mengingat, berfikir dan memecahkan masalah materi dalam suatu pelajaran, siswa harus tertarik dengan apa yang mereka pelajari. Dengan demikian mereka dapat memperoleh informasi atau dorongan dari proses pembelajaran. Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa muncul dari intrakso dan pengalaman mereka dengan materi yang mereka pelajari, serta bagaimana mereka memperoses, menyimpan, dan memahaminya. *Game online mobile legend* yang dikenal dengan sebutan (ML) sangat populer di Indonesia dan berbasis jaringan internet, menurut Putri, R. C. S., & Kokotiasa, W. (2021). Populer di kalangan masyarakat, ML ini adalah sejenis *game online* yang di mainkan melalui jaringan internet.

Almajid, M. R. (2019) mendefinisikan *mobile legend* sebagai permainan tim yang tujuannya adalah untuk menghancurkan menara (tower) tim lawan. Tujuan permainan ini untuk menghancurkan menara tim lawan, dan dimainkan oleh beberapa pemain yang bekerja sama dalam sebuah kelompok atau tim. Arif, M., & Aditya, S. (2022). Menyatakan *mobile legend* merupakan bentuk permainan yang sangat unik untuk gawai yang dapat dinikmati oleh semua kalangan usia. Dimainkan dengan menggunakan gawai, permainan ini adalah permainan pertarungan. *Game online mobile legend* ini dapat didefinisikan sebagai pertarungan *game* yang dimainkan secara *online* melalui jaringan internet dengan menggunakan gawai, berdasarkan beberapa sudut pandang di atas. Dua tim yang masing-masing terdiri dari lima pemain dibentuk dari sepuluh pemain, dan tujuan masing-masing tim adalah untuk merobohkan atau menghancurkan menara tim lawan. *Game* ini juga termasuk *game online* yang populer dan terkenal di semua kalangan masyarakat.

Berdasarkan data dan fakta empiris yang ditemukan peneliti serta kajian latar belakang, maka ditemukan gejala-gejala yang menjadi permasalahan penelitian ini. Dalam hal ini gejala-gejala yang muncul di Desa Sialang Palas Kecamatan Lubuk Dalam Kabupaten Siak, yaitu: 1) *Game online mobile legend* memberikan dampak negatif di kalangan remaja, 2) Kurangnya minat belajar pada remaja, dan 3) Rendahnya kesadaran akan pentingnya pendidikan pada remaja. Berdasarkan permasalahan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah 1) Untuk mengetahui tingkat penggunaan *game online Mobile Legend* di Desa Sialang Palas Kecamatan Lubuk Dalam Kabupaten Siak, 2) Untuk mengetahui tingkat minat belajar pada remaja di Desa Sialang Palas Kecamatan Lubuk Dalam Kabupaten Siak, dan 3) Untuk mengetahui pengaruh *game online Mobile Legend* terhadap minat belajar pada remaja di Desa Sialang Palas Kecamatan Lubuk Dalam Kabupaten Siak.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, bersifat *ex-post facto* yaitu penelitian dilakukan setelah kejadian. Sugiyono (2010) mendefinisikan penelitian *ex-post facto* sebagai penelitian yang dilakukan setelah suatu peristiwa terjadi dan kemudian meruntun kebelakang untuk mengetahui faktor-faktor yang dapat menimbulkan kejadian tersebut. Desain penelitian ini dipilih oleh peneliti dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana *variable dependent* – minat belajar – dipengaruhi oleh *variable independen* (*game online mobile legend*). Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan observasi, dokumentasi, dan angket. Dalam penelitian ini, 80 remaja usia sekolah dari desa Sialang Palas menjadi populasi. Sebanyak 44 remaja menjadi sampel dalam penelitian, yang diperoleh dari perhitungan yang dilakukan dengan tingkat kesalahan 10% menggunakan rumus selvin. Penelitian ini menggunakan observasi, dokumentasi, dan kuesioner sebagai metode pengumpulan data. Analisis statistik deskriptif dan analisis statistik dengan SPSS versi 23 untuk Windows dan Microsoft Excel adalah teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini. Berdasarkan informasi demografi responden, *variable*, indikator, dan item kuesioner, dilakukan analisis statistik deskriptif untuk mengkarakteristikan data biografi berupa Mean dan Standar Deviasi (DS) hasil kuesioner. Selanjutnya, analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis yang telah dikembangkan sebelumnya. Ada dua keputusan yang dibuat untuk penelitian ini yang didasarkan pada kontribusi dan mean, dibuat selama penelitian ini berlangsung. Kemudian digunakan berdasarkan rata-rata kontribusi. Berikut ini adalah penggunaan tabel interpretasi skor rata-rata untuk pengambilan keputusan penelitian berdasarkan rata-rata:

Tabel 1. Interpretasi Skor Mean

Skala	Interpretasi	Skala	Interpretasi
4,50-5,00	Sangat Tinggi	2,50-2,99	Cukup Rendah

4,00-4,49	Tinggi	2,00-2,49	Rendah
3,50-3,99	Cukup Tinggi	1,50-1,99	Sangat Rendah
3,00-3,49	Sedang	1,00-1,49	Diabaikan

Sumber: Daeng Ayub Natuna, 2018

Sementara itu, model interpretasi koefisien korelasi diterapkan untuk menghasilkan tabel berikut ini, yang menunjukkan tinggi atau rendahnya, kuat atau lemahnya korelasi antar variabel.

Tabel 2 Interpretasi Skor Persentase Pangaruh Antar Variabel Penelitian

Skala	Tafsiran
0,80-1,000	Sangat Kuat
0,60-0,799	Kuat
0,40-0,599	Cukup Kuat
0,20-0,399	Rendah
0,01-0,199	Sangat Rendah

Sumber: Ridwan dan Sunarto, 2017

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Tafsiran mean *game online mobile legend* berdasarkan masing-masing indikator, yaitu 1) Intensitas Penggunaan, 2) Durasi Bermain, dan 3) Kontrol Diri sebagaimana uraian berikut:

Tabel 3. Nilai Mean Variabel *Game Online Mobile Legend* (X) Berdasarkan Masing-masing Indikator

No	Indikator	Mean	Tafsiran
1	Intensitas Penggunaan	3,56	Cukup Tinggi
2	Durasi Bermain	3,40	Sedang
3	Kontrol Diri	3,42	Sedang
	Rata-Rata	3,46	Sedang

Sumber: Data Olahan 2023

Berdasarkan Tabel 3, dijelaskan tentang nilai mean variabel *game online mobile legend* berdasarkan masing-masing indikator. Nilai mean pada indikator *game online mobile legend* paling tinggi berada pada indikator intensitas penggunaan dengan nilai yang diperoleh sebanyak 3,56, diikuti oleh kontrol diri dengan nilai mean sebesar 3,42, kemudian indikator terakhir yang memiliki nilai mean terendah adalah durasi bermain yaitu sebesar 3,40. Hasil ini menjelaskan bahwa berdasarkan indikator, *game online mobile legend* memiliki nilai rata-rata sebesar 3,46 berdasarkan indikator. Hal ini menunjukkan bahwa *Game Online Mobile Legend* di Desa Sialang Palas Kecamatan Lubuk Dalam Kabupaten Siak berada pada kategori tinggi. Khususnya pada indikator intensitas penggunaan yang memiliki kategori nilai paling tinggi.

Hasil Pengujian Hipotesis

Uji Normalitas

Tujuan dari uji normalitas dalam penelitian adalah untuk mengetahui apakah sebaran data setiap variabel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas **Kolmogorov-Smirnov** digunakan untuk pengujian ini, dengan ketentuan bahwa data dianggap berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (sig) > 0,05 dan bila diperoleh nilai signifikansi (sig) < 0,05 maka data berdistribusi tidak normal.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov Variabel *Game Online Mobile Legend* (X) dan Minat Belajar (Y)

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
	<i>Game Online Mobile Legend</i> (X)	Minat Belajar (Y)
N	44	44

Normal Parameters ^{a,b}	Mean	3.4625	1,9393
	Std. Deviation	.75874	.54332
Most Extreme Differences	Absolute	.327	.274
	Positive	.252	.274
	Negative	-.327	-.153
Test Statistic		.327	.274
Symp. Sig. (2-tailed)		.200 ^c	.200 ^c
a. Test distribution is Normal			
b. Calculated from data			
c. Lilliefors Significant Correction			

Sumber: Olahan Data 2023

Berdasarkan Tabel 4, dijelaskan mengenai uji normalitas Kolmogrov-Smirnov untuk nilai signifikansi sebagai berikut:

1. Pada variabel minat belajar (Y) nilai sig 0,200 ($0,200 > 0,1$) Hal ini berarti data berdistribusi normal.
2. Pada variabel *game online mobile legend* nilai sig 0,200 ($0,200 > 0,1$) Hal ini berarti data berdistribusi normal.

Uji Linearitas

Uji linieritas bertujuan untuk mengetahui apakah data variabel mempunyai hubungan yang linear atau tidak secara signifikan.

Tabel 5. Hasil Uji Linearitas Of Variance Variabel Minat Belajar (Y) dan Game Online Mobile Legend (X)

Variabel	Sig
Minat Belajar dan <i>Game Online Mobile Legend</i>	0,545

Sumber: Olahan Data 2023

Pada Tabel 5, di atas menjelaskan nilai signifikan (sig) Deviation from linearity Minat Belajar di Desa Sialang Palas Kecamatan Lubuk Dalam Kabupaten Siak dengan *Game Online Mobile Legend* 0,545 lebih besar dari 0,1 Maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan linier secara signifikan antara Minat Belajar dan *Game Online Mobile Legend*.

Tabel 6. Uji Korelasi Pearson antara Variabel Game Online Mobile Legend (X) dan Minat Belajar (Y)

Variabel	N	Korelasi Pearson	Sig)2-tailed)
x-y	44	-0,929	0,000
**, Correlation is significant at the 0,01 level (2-tailed),			

Sumber: Data Olahan 2023

Berdasarkan tabel 6, di atas dijelaskan tentang uji korelasi pearson antara Minat Belajar (Y) dan *Game Online Mobile Legend* (X). koefisien korelasi yang digunakan untuk menghitung hasil korelasi Pearson yaitu sebesar -0,929. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif dan signifikan antara Minat Belajar dan *Game Online Mobile Legend*. dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kedua variabel, dengan P value/Sig yaitu 0,000 yaitu ($0,000 < 0,1$).

Tabel 7. Uji t Hitung Koefisien Variabel Minat Belajar (Y) dan Game Online Mobile Legend (X)

Variabel	B	Sig.
Konstanta	4.242	0.000
<i>Game Online Mobile Legend</i>	-0,665	0.000

Sumber: Data Olahan 2023

Berdasarkan table 7, di atas menjelaskan tentang koefisien variabel Minat Belajar (Y) dan *Game Online Mobile Legend* (X), didapat persamaan regresinya menjadi $Y=4,242-0,665X$ setelah nilai $a=4,242$ dan $b= -0,665$ ditentukan. Hal ini menunjukkan hubungan negative, dignifikan, dan linier antara kedua variabel. Berdasarkan konstanta (a) sebesar 4,242, Minat Belajar sebesar 4,242 satu satuan. Koefisien regresi (b) sebesar -0,665 menunjukkan bahwa Minat Belajar menurun sebesar -0,665 untuk setiap kenaikan satu satuan pada variabel *Game Online Mobile Legend*.

Tabel 8. Pengaruh Variabel Dukungan Orang Tua (X) Terhadap Prestasi Belajar (Y)

R	R Square	Sig. F Change	Kontribusi (%)	Tafsiran
0,929 ^a	0,863	0,000	86,3%	Tinggi
1. Predictors: (Constant): (X) <i>Game Online Mobile Legend</i>				
2. Dependent Variable: (Y) Minat Belajar				

Sumber: Data Olahan 2023

Pada Tabel 8, di atas menjelaskan tentang korelasi antara *game online mobile legend* terhadap minat belajar adalah 0,929. Kemudian, *R square* (r^2) atau koefisien determinasi diperoleh sebesar 0,863 atau 86,3% yang menunjukkan bahwa *game online mobile legend* memberikan pengaruh yang kuat terhadap minat belajar di Desa Sialang Palas Kecamatan Lubuk Dalam Kabupaten Siak. Sedangkan faktor lain di luar lingkup penelitian ini menentukan sisanya sebesar 13,7%. Hal ini mengindikasikan bahwa pengaruh variabel *game online mobile legend* terhadap minat belajar tergolong tinggi. ini berarti bahwa bermain *game online mobile legend* berpengaruh signifikan terhadap minat belajar.

Pembahasan

1. Tingkat Pemakaian *Game Online Mobile Lagend* di Desa Sialang Palas Kecamatan Lubuk Dalam Kabupaten Siak. Sebagaimana hasil penelitian didapatkan nilai *game online mobile legend* dilihat dari faktor demografi responden yaitu sebesar 3,47. Remaja laki-laki menjadi yang paling banyak bermain *game online mobile legend* terutama umur 13-15 tahun dengan mean 3,58. Dengan demikian bisa dilihat bahwa remaja di Desa Sialang Palas Kecamatan Lubuk Dalam Kabupaten Siak memiliki tingkat pemakaian dalam kategori tinggi. Hal ini selaras dengan pendapat Ondang, G. L., Mokal, B. J., & Goni, S. Y. (2020) menjelaskan. Anak-anak akan cepat mengerti dan suka bermain, bergerak serta menyukai sesuatu yang memiliki peraturan serta bernuansa persaingan, hal ini membuat pemain ingin selalu bermain.
2. Tingkat Minat Belajar Remaja di Desa Sialang Palas Kecamatan Lubuk Dalam Kabupaten Siak. Sebagaimana hasil penelitian didapatkan nilai minat belajar dilihat dari faktor demografi responden yaitu sebesar 1,96. Remaja laki-laki menjadi yang paling sedikit memiliki minat belajar terutama umur 13-15 tahun dengan mean 1,95. Dengan demikian bisa dilihat bahwa remaja di Desa Sialang Palas Kecamatan Lubuk Dalam Kabupaten Siak memiliki tingkat minat belajar rendah. Selaras dengan pendapat Steinberg dalam Amandha & Ifdil. (2015) mengatakan bahwa remaja pada usia 15-18 tahun mendapatkan banyak perubahan secara mental dan sosial, mereka akan memikirkan banyak hal, dan secara emosional akan lebih sensitive dan lebih sering menghabiskan waktu dengan teman-temannya. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa salah satu faktor minat belajar rendah karena faktor psikologis dan faktor lingkungan. Salah satu faktor rendahnya minat belajar pada remaja adalah faktor sekolah. Dalam hal ini guru berperan penting dalam peningkatan minat belajar pada remaja. Selaras dengan pendapat Angeli Selvia, Azhar, Gimin (2021) menjelaskan bahwa kinerja guru yang baik maka akan mendorong tercapainya tujuan pendidikan yang bermutu. Akan tercapainya mutu pendidikan apabila

ada dukungan dari seluruh anggota dalam pendidikan yang terorganisir dengan baik Mulyasa dalam Ellianis, Gimin, Azhar (2022). Hal ini sesuai dengan apabila sekolah ataupun guru mampu menciptakan suasana pembelajaran dan suasana lingkungan sekolah yang menyenangkan maka akan meningkat pula minat belajar remaja, namun apabila guru ataupun lingkungan sekolah tidak mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan maka rendah pula minat belajar pada remaja dan tidak akan tercapainya tujuan pendidikan yang bermutu.

3. Pengaruh Game Online Mobile Legend Terhadap Minat Belajar Pada Remaja di Desa Sialang Palas Kecamatan Lubuk Dalam Kabupaten Siak. Diperoleh pengaruh antar variabel X dan Y sebesar 86,3% dengan tafsiran tinggi. Karen masih terdapat sebesar 13,7% yang ditentukan oleh faktor lain dan tidak menjadi bagian dari penelitian ini. setiap kenaikan satu satuan pada variabel X diikuti dengan penurunan variabel Y sebesar -0,665 satu satuan. Dengan nilai korelasi pearson produk momen antara kenakalan remaja dan media sosial sebesar -0,929 dan sig (2- Tailed) 0,00.

KESIMPULAN

Diperoleh tingkat *game online mobile legend* sebesar 3,46 pada tafsiran tinggi yang artinya masih terdapat 0,75 disebabkan oleh faktor lain yang tidak menjadi bagian dalam penelitian ini, faktor demografi usia dan jenis kelamin dan usia. Responden remaja yang memiliki tingkat *game online mobile legend* lebih tinggi yaitu remaja laki-laki dengan usia 13-15 tahun. Dengan demikian temuan ini menyimpulkan bahwa tingginya *game online mobile legend* dapat mempengaruhi minat belajar remaja di Desa Sialang Palas Kecamatan Lubuk Dalam Kabupaten Siak berada pada kategori sangat tinggi. Diperoleh tingkat minat belajar remaja di Desa Sialang Palas Kecamatan Lubuk Dalam Kabupaten Siak sebesar 1,96 yang artinya masih terdapat 0,54 disebabkan oleh faktor lain yang tidak menjadi bagian dari penelitian ini. Artinya minat belajar remaja itu rendah dilihat dari variansi minat belajar. Terdapat pengaruh antara *Game Online Mobile Legend* (X) Minat Belajar (Y). semakin tinggi *game online mobile legend* pada remaja di Desa Sialang Palas Kecamatan Lubuk Dalam Kabupaten Siak maka semakin rendah minat belajar remaja di Desa Sialang Palas Kecamatan Lubuk Dalam Kabupaten Siak. Pengaruh penggunaan *game online mobile legend* terhadap minat belajar remaja yang mana pengaruhnya 86,3% dengan tafsiran cukup tinggi, dan selebihnya 13,7% ditentukan oleh faktor lain yang tidak menjadi bagian dari penelitian ini. Artinya *game online mobile legend* memiliki pengaruh terhadap minat belajar remaja di Desa Sialang Palas Kecamatan Lubuk Dalam Kabupaten Siak.

Rekomendasi: Kepada remaja di Desa Sialang Palas Kecamatan Lubuk Dalam Kabupaten Siak diharapkan mengurangi bermain *game online mobile legend* agar minat belajar menjadi lebih baik dari sebelumnya. dipertahankan bahkan ditingkatkan lebih tinggi pada sebelumnya. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan untuk meneliti dalam lagi mengenai dukungan orang tu yang berkaitan dengan prestasi belajar. Kepada remaja di Desa Sialang Palas Kecamatan Lubuk Dalam Kabupaten Siak agar minat belajar dapat ditingkatkan dari sebelumnya. Untuk peneliti selanjutnya untuk meneliti lebih dalam lagi atau memperluas cakupan penelitian, serta menggunakan metode lain dalam penelitian agar mendapat hasil yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Akrim, A. (2022). *Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa (Belajar PAI Mencetak Karakter Siswa)*. Aksaqila Jabfung.
- Amandha & Ifdil. (2015). Konsep Body Image Remaja Putri. *Jurnal konseling dan pendidikan*. Vol. 3, No. 2.

- Angeli Selvia, Azhar, Gimin. Pengaruh Motivasi dan Disiplin Kerja terhadap Kinerja Guru di Sekolah Menengah Pertama Negeri se Kecamatan Tempuling Kabupaten Indragiri Hilir. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. Vol. 5.
- Daeng Ayub Natuna. 2018. *Kontribusi Akuntabilitas Guru dalam Pelaksanaan Pembelajaran Terhadap Penerapan Nilai Kewirausahaan di SMA Negeri Tambang*, Kabupaten Kampar. Pelanbaru : Pascasarjana Universitas Riau
- Ellianis, Gimin, Azhar. 2022. Manajemen Kepala Sekolah Dalam Upaya Meningkatkan Mutu Pendidikan Sekolah Dasar Negeri 004 Kecamatan Salo Kabupaten Kampar. *Jurnal JUMPED (Jurnal Manajemen Pendidikan)*. Vol 10.
- Fimansyah, D. (2015). Pengaruh Strategi pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika. *Judika (Jurnal Pendidikan UNSIKA)*, 3(1).
- Ondang, G. L., Moku, B. J., & Goni, S. Y. (2020). Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi FISPOL UNSRAT. *HOLISTIK, Journal Of Social and Culture*.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, Bandung.