

## Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMP Negeri 35 Medan

Hikmah Ramayana Sidabutar<sup>1</sup> Jesicha Nainggolan<sup>2</sup> Ratna Lolane Sianipar<sup>3</sup> Wanti Br Sihombing<sup>4</sup> Puja Astrid Sirait<sup>5</sup>

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara, Indonesia<sup>1,2,3,4,5</sup>

Email: [hikmahsidabutar@gmail.com](mailto:hikmahsidabutar@gmail.com)<sup>1</sup> [jesichanainggolan00@gmail.com](mailto:jesichanainggolan00@gmail.com)<sup>2</sup> [ratnalolane945@gmail.com](mailto:ratnalolane945@gmail.com)<sup>3</sup> [wantihombing062@gmail.com](mailto:wantihombing062@gmail.com)<sup>4</sup> [pujasirait@gmail.com](mailto:pujasirait@gmail.com)<sup>5</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai pengaruh game online terhadap minat belajar Bahasa Indonesia siswa SMP Negeri 35 Medan. Jenis penelitian ini termasuk dalam penelitian kuantitatif, dengan fokus pada pengumpulan data yaitu melakukan observasi, wawancara memberikan angket/kuesioner kepada responden, dan yang terakhir melakukan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki minat belajar Bahasa Indonesia yang tinggi, namun kebiasaan bermain game online berpotensi mengganggu konsentrasi dan partisipasi aktif siswa di kelas. Sebagian besar siswa menganggap game online sebagai sarana hiburan, namun juga sebagai media pembelajaran. Kebiasaan bermain game online siswa cukup tinggi, baik dari segi durasi maupun frekuensi, yang berpotensi mengurangi minat belajar siswa. Penelitian ini merekomendasikan beberapa upaya untuk meminimalkan dampak negatif game online dan meningkatkan minat belajar siswa, seperti penggunaan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif, pengawasan orang tua, dan manajemen waktu yang baik.

**Kata Kunci:** Pengaruh Game Online, Minat Belajar, Bahasa Siswa SMP Negeri 35 Medan

### Abstract

*This research aims to provide an overview of the influence of online games on students' interest in learning Indonesian at SMP Negeri 35 Medan. This type of research is included in quantitative research, with a focus on data collection, namely conducting observations, interviews, giving questionnaires to respondents, and finally carrying out documentation. The results of this research show that the majority of students have a high interest in learning Indonesian, but the habit of playing online games has the potential to interfere with students' concentration and active participation in class. Most students consider online games as a means of entertainment, but also as a learning medium. Students' online gaming habits are quite high, both in terms of duration and frequency, which has the potential to reduce students' interest in learning. This research recommends several efforts to minimize the negative impact of online games and increase students' interest in learning, such as using a more interactive learning approach, parental supervision, and good time management.*

**Keywords:** Influence of online games, interest in learning, language, students at SMP Negeri 35 Medan



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

## PENDAHULUAN

Pendidikan menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 merupakan suatu usaha manusia dalam rangka mewujudkan cita-cita agar dapat memiliki kemampuan yang lebih baik yang dibutuhkan dirinya maupun masyarakat, bangsa, dan negara. Hal ini dilakukan, untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya, menjadikan seseorang untuk memiliki tujuan, menjadi lebih dewasa dan memiliki kualitas serta dapat mengabdikan dirinya kepada masyarakat dan dapat berguna bagi bangsa dan negara. Seiring dengan perkembangan zaman saat ini, terkhusus pada perkembangan teknologi yang semakin hari kian

pesat dan canggih sejalan dengan proses globalisasi. Dapat dilihat bahwa, hampir di segala kehidupan menggunakan bantuan teknologi. Dengan adanya handphone dan internet banyak hal yang dapat dilakukan seseorang seperti bersosialisasi melalui sosial media, mendapatkan informasi, dan juga sebagai sarana hiburan. Dengan adanya perkembangan teknologi informasi kehidupan menjadi lebih mudah, dengan internet manusia di seluruh penjuru dunia ini dapat terhubung satu sama lain dan informasi dari berbagai belahan dunia dapat dengan cepat diketahui (Lubis, dkk, 2020). Handphone dan internet menawarkan berbagai macam hiburan. Seperti game, berbagai tontonan yang menarik, sosial media, dll.

Game online yang merupakan salah satu hiburan yang ditawarkan kini tak asing lagi dikalangan anak-anak. Game online sendiri merupakan salah satu media hiburan yang mampu mempengaruhi suatu dinamika dunia pendidikan khususnya untuk para pelajar (Mulya Sari, I. 2019). Seperti yang kita ketahui bahwa sekarang ini banyak sekali anak-anak yang mendapatkan dampak dari game online itu sendiri, baik itu dampak positif maupun dampak negatif. Game online memiliki kecenderungan menurunkan minat belajar siswa baik di rumah dan di sekolah. Dapat dilihat dalam hasil penelitian (Handayani, 2018) dan (Johan, 2019), yang menyatakan bahwa game online memiliki efek pada minat belajar peserta didik. Dari pengamatan sekilas langsung yang dilakukan penulis terhadap beberapa siswa yang setiap harinya memainkan game online tampak bahwa mereka sering tidak sungguh-sungguh dan tidak semangat mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia, terlambat untuk mengikuti pembelajaran, dan lupa membawa akan penggunaan bahasa Indonesia yang benar dan baik. Oleh karena itu penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh game online terhadap minat belajar siswa terutama pada pembelajaran bahasa Indonesia di SMP Negeri 35 Medan.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan metode penelitian kualitatif yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh game online terhadap minat belajar Bahasa Indonesia siswa SMP Negeri 35 Medan. Teknik pengumpulan data melakukan observasi ke sekolah, wawancara, memberikan angket/kuesioner pada responden, angket kuesioner ini mengacu pada variabel bebas (game online) dan variabel terikat (minat belajar Bahasa Indonesia siswa) dengan beberapa indikator untuk menyusun item-item dari instrumen berupa pernyataan, selanjutnya melakukan dokumentasi untuk mendukung hasil informasi yang relevan dengan tujuan penelitian.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini melibatkan 57 siswa SMP Negeri 35 Medan dengan distribusi jenis kelamin dan hasil survei minat belajar yang disajikan dalam tabel-tabel berikut.

Tabel 1. Jenis Kelamin Siswa

Jenis Kelamin	Jumlah Siswa	Persentase
Perempuan	37	64,9%
Laki-laki	20	35,1%
<b>Total</b>	57	100%

Berdasarkan data di atas, mayoritas responden dalam penelitian ini adalah siswa perempuan, yaitu sebanyak 64,9% Sedangkan Siswa Laki-laki sebanyak 35,1%

### Rumus Presentasi:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah Siswa (P / L)}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}} \times 100$$

Tabel 2. Minat Belajar Bahasa Indonesia

Pernyataan	SS (Sangat Setuju)	S (Setuju)	KS (Kurang Setuju)	TS (Tidak Setuju)	Total Jawaban
Saya memperhatikan pelajaran Bahasa Indonesia yang diberikan guru dengan baik	31	21	4	1	57
Saya mengobrol dengan teman ketika guru sedang menjelaskan	6	17	21	14	57

Berdasarkan data di atas:

- **Minat Memerhatikan Pelajaran:** Sebagian besar siswa (54,4%) mengaku Sangat Setuju memperhatikan pelajaran Bahasa Indonesia. Ini mengindikasikan minat yang cukup tinggi terhadap mata pelajaran ini.
- **Tingkat Keaktifan dalam Kelas:** Ada kecenderungan siswa untuk mengobrol dengan teman saat guru menjelaskan. Meskipun persentase yang Sangat Setuju atau sering mengobrol cukup tinggi, namun sebagian besar siswa (36,8%) mengaku hanya Kurang Setuju melakukan hal tersebut.

Tabel 3. Minat dan Partisipasi Belajar Bahasa Indonesia

Pernyataan	SS (Sangat Setuju)	S (Setuju)	KS (Kurang Setuju)	TS (Tidak Setuju)	Total Jawaban
Saya menyimak penjelasan guru dari awal hingga akhir pembelajaran	19	23	13	2	57
Saya mengerjakan pekerjaan lain saat guru menjelaskan	3	7	28	20	57
Saya selalu hadir mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia	17	32	7	1	57

Berdasarkan data di atas:

- **Perhatian terhadap Penjelasan Guru:** Sebagian besar siswa (63,2%) mengaku sering atau Sangat Setuju menyimak penjelasan guru dari awal hingga akhir pembelajaran. Ini menunjukkan tingkat perhatian yang cukup baik.
- **Konsentrasi Selama Pembelajaran:** Masih ada sebagian siswa (49,1%) yang Kurang Setuju atau sering mengerjakan pekerjaan lain saat guru menjelaskan. Ini mengindikasikan bahwa beberapa siswa mungkin perlu meningkatkan konsentrasi mereka selama pembelajaran.
- **Kehadiran dalam Pembelajaran:** Sebagian besar siswa (88,9%) mengaku sering atau Sangat Setuju hadir mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia. Ini menunjukkan kesadaran akan pentingnya mengikuti pelajaran secara rutin.

Tabel 4. Pemahaman dan Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pernyataan	SS (Sangat Setuju)	S (Setuju)	KS (Kurang Setuju)	TS (Tidak Setuju)	Total Jawaban
Saya tidak mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran Bahasa Indonesia	13	15	17	12	57
Saya tidak bisa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru ketika belajar Bahasa Indonesia	8	6	24	19	57
Ketika ada materi Bahasa Indonesia yang tidak saya mengerti, saya mencoba mempelajarinya dengan teliti	19	27	7	4	57

Berdasarkan data di atas:

- **Pemahaman Materi:** Sebagian besar siswa (50,9%) menyatakan sering atau Sangat Setuju tidak mengalami kesulitan dalam memahami materi Bahasa Indonesia. Ini menunjukkan pemahaman yang cukup baik secara umum.
- **Kemampuan Menjawab Pertanyaan:** Persentase siswa yang sering atau Sangat Setuju tidak bisa menjawab pertanyaan guru cukup tinggi (63,2%). Ini mengindikasikan bahwa masih ada beberapa siswa yang kurang aktif dalam berpartisipasi dalam diskusi kelas.
- **Upaya Belajar Mandiri:** Mayoritas siswa (44,7%) sering atau Sangat Setuju berusaha mempelajari materi yang belum dipahami secara mandiri. Ini menunjukkan adanya inisiatif yang baik dalam meningkatkan pemahaman.

Secara keseluruhan, siswa menunjukkan pemahaman yang cukup baik terhadap materi Bahasa Indonesia. Namun, masih ada ruang untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, seperti menjawab pertanyaan guru.

Tabel 5. Kebiasaan Belajar Siswa Bahasa Indonesia

Pernyataan	SS (Sangat Setuju)	S (Setuju)	KS (Kurang Setuju)	TS (Tidak Setuju)	Total Jawaban
Saya Tidak pernah mengecek kembali jawaban pada soal latihan yang sudah diberikan guru	7	6	21	23	57
Saya selalu konsentrasi ketika belajar Bahasa Indonesia	20	24	9	5	57
Saya mengantuk ketika belajar Bahasa Indonesia	3	13	26	15	57
Saya berusaha mencari informasi yang lebih banyak dari berbagai sumber untuk memperdalam pengetahuan tentang materi Bahasa Indonesia	20	28	6	3	57
Saya belajar Bahasa Indonesia hanya dari buku yang diberikan guru	8	13	26	10	57
Saya mudah memahami materi Bahasa Indonesia dari penjelasan guru	16	32	6	3	57

Berdasarkan data di atas:

- **Mengecek Kembali Jawaban:** Sebagian besar siswa (66,7%) mengaku Kurang Setuju atau Tidak Setuju mengecek kembali jawaban pada soal latihan. Ini menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang kurang teliti dalam mengerjakan tugas.
- **Konsentrasi:** Sebagian besar siswa (42,1%) mengaku sering atau Sangat Setuju konsentrasi ketika belajar Bahasa Indonesia. Ini menunjukkan tingkat konsentrasi yang cukup baik.
- **Mengantuk:** Sebagian besar siswa (40,4%) mengaku Kurang Setuju atau sering mengantuk ketika belajar Bahasa Indonesia. Ini mengindikasikan bahwa faktor kelelahan atau kurangnya minat belajar mungkin menjadi kendala bagi beberapa siswa.
- **Mencari Sumber Informasi Tambahan:** Sebagian besar siswa (45,6%) sering atau Sangat Setuju berusaha mencari informasi tambahan dari berbagai sumber untuk memperdalam pemahaman mereka tentang materi Bahasa Indonesia. Ini menunjukkan adanya inisiatif yang baik dalam belajar mandiri.
- **Ketergantungan pada Buku Teks:** Masih ada cukup banyak siswa (40,4%) yang hanya mengandalkan buku teks yang diberikan guru sebagai sumber belajar utama. Ini menunjukkan bahwa beberapa siswa mungkin belum terbiasa mencari sumber belajar yang lain.
- **Pemahaman terhadap Penjelasan Guru:** Sebagian besar siswa (56,1%) menyatakan mudah memahami materi Bahasa Indonesia dari penjelasan guru. Ini menunjukkan bahwa metode pengajaran guru cukup efektif.

Secara umum, siswa cenderung kurang teliti dalam mengerjakan tugas dan beberapa siswa mengalami kesulitan untuk tetap fokus selama belajar. Siswa memiliki inisiatif yang baik dalam belajar mandiri dengan mencari informasi tambahan. Namun, masih ada beberapa siswa yang perlu didorong untuk lebih aktif dalam mencari berbagai sumber belajar. Selain itu, sebagian besar siswa merasa bahwa penjelasan guru mudah dipahami.

Tabel 6. Persepsi Siswa tentang Game Online

Pernyataan	SS (Sangat Setuju)	S (Setuju)	KS (Kurang Setuju)	TS (Tidak Setuju)	Total Jawaban
Saya merasa game online hanya menghabiskan waktu	24	21	11	1	57
Saya bermain game online untuk menambah wawasan tentang ilmu teknologi	7	33	14	3	57
Game online merupakan permainan yang menyenangkan	20	24	10	3	57

Berdasarkan data di atas:

- **Persepsi Negatif:** Sebagian besar siswa (42,1%) merasa bahwa game online hanya membuang waktu. Ini mengindikasikan adanya persepsi negatif tentang game online di kalangan siswa.
- **Motivasi Belajar:** Meskipun ada persepsi negatif, namun cukup banyak siswa (57,9%) yang bermain game online untuk menambah wawasan tentang ilmu teknologi. Ini menunjukkan bahwa game online juga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menarik.
- **Aspek Hiburan:** Mayoritas siswa (66,7%) menganggap game online sebagai permainan yang menyenangkan. Ini menunjukkan bahwa game online dapat dijadikan sebagai sarana untuk bersenang-senang dan menghilangkan stres.

Persepsi siswa tentang game online cukup beragam. Di satu sisi, banyak siswa yang menganggap game online hanya membuang waktu. Di sisi lain, game online juga dilihat sebagai media pembelajaran yang menarik dan sarana untuk bersenang-senang.

Tabel 7. Kebiasaan Bermain Game Online

Pernyataan	SS (Sangat Setuju)	S (Setuju)	KS (Kurang Setuju)	TS (Tidak Setuju)	Total Jawaban
Saya rela berlama-lama menatap gadget hanya untuk bermain game online	3	4	28	22	57
Saya Sangat Setuju menghabiskan uang saku untuk bermain game online	4	5	11	37	57
Saya bermain game online saat pulang sekolah	7	22	22	7	57
Saya bermain game online untuk mengisi waktu luang	16	17	14	10	57
Saya lebih memilih game online daripada mengerjakan tugas	1	6	13	37	57
Saya memainkan game online setelah menyelesaikan tugas	16	26	10	5	57
Saya memainkan game online lebih dari 4 jam	5	7	17	29	57
Saya bermain game online setiap hari	7	10	18	22	57

Berdasarkan data di atas:

- **Waktu yang Digunakan:** Sebagian besar siswa (49,1%) mengaku Kurang Setuju atau sering rela menghabiskan waktu yang lama untuk bermain game online. Ini menunjukkan bahwa game online cukup menyita waktu luang siswa.
- **Pengeluaran Uang Saku:** Sebagian besar siswa (64,9%) mengaku Tidak Setuju atau jarang menghabiskan uang saku untuk bermain game online. Ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa tidak terlalu mengeluarkan uang untuk bermain game.
- **Waktu Bermain:** Sebagian besar siswa (38,6%) mengaku sering bermain game online saat pulang sekolah. Ini menunjukkan bahwa waktu luang setelah sekolah banyak digunakan untuk bermain game.
- **Mengisi Waktu Luang:** Sebagian besar siswa (53,5%) mengaku sering atau Sangat Setuju bermain game online untuk mengisi waktu luang. Ini menunjukkan bahwa game online menjadi salah satu pilihan utama siswa untuk menghabiskan waktu luang mereka.
- **Prioritas:** Sebagian besar siswa (64,9%) lebih memilih bermain game online daripada mengerjakan tugas. Ini menunjukkan bahwa beberapa siswa mungkin lebih memprioritaskan bermain game daripada belajar.
- **Waktu Bermain:** Sebagian besar siswa (45,6%) mengaku sering atau Sangat Setuju bermain game online setelah menyelesaikan tugas. Ini menunjukkan bahwa banyak siswa yang bermain game setelah selesai dengan kegiatan belajar.
- **Durasi Bermain:** Sebagian besar siswa (50,9%) mengaku sering atau Sangat Setuju bermain game online lebih dari 4 jam. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menghabiskan waktu yang cukup banyak untuk bermain game.
- **Frekuensi Bermain:** Sebagian besar siswa (38,6%) mengaku bermain game online setiap hari. Ini menunjukkan bahwa bermain game online sudah menjadi kebiasaan sehari-hari bagi banyak siswa.

Dari data di atas, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa di SMP N 35 Medan cukup sering bermain game online. Meskipun demikian, tidak semua siswa menghabiskan banyak uang untuk bermain game. Waktu yang paling sering digunakan untuk bermain game adalah saat pulang sekolah. Bermain game online merupakan aktivitas yang cukup populer di kalangan siswa SMP N 35 Medan. Banyak siswa yang menjadikan game online sebagai sarana untuk mengisi waktu luang dan rela menunda tugas demi bermain game. Kebiasaan bermain game online di kalangan siswa SMP N 35 Medan cukup tinggi, baik dari segi durasi maupun frekuensi. Hal ini mengindikasikan potensi dampak negatif terhadap kegiatan belajar dan aktivitas sosial siswa.

### **Pembahasan**

Dari Tabel 1, terlihat bahwa responden penelitian ini didominasi oleh siswa perempuan, yakni sebanyak 64,9%, sedangkan siswa laki-laki berjumlah 35,1%. Perbedaan jumlah ini berpotensi memengaruhi persepsi dan kebiasaan bermain game online, karena secara umum, penelitian menunjukkan bahwa laki-laki lebih sering dan lebih antusias bermain game online dibandingkan perempuan. Namun, komposisi ini juga menggarisbawahi bahwa meskipun lebih banyak siswa perempuan, persepsi terhadap game online secara keseluruhan tetap relevan dan berdampak signifikan pada minat belajar Bahasa Indonesia. Perlu adanya pertimbangan lebih lanjut terkait perbedaan gender dalam memahami bagaimana game online memengaruhi siswa laki-laki dan perempuan secara berbeda. Berdasarkan data pada Tabel 2, terlihat bahwa 54,4% siswa menyatakan sangat setuju bahwa mereka memperhatikan pelajaran Bahasa Indonesia, sementara 36,8% siswa menyatakan kurang setuju atau tidak setuju terhadap kebiasaan mengobrol saat guru menjelaskan. Meskipun mayoritas siswa tampak memiliki minat yang tinggi, kebiasaan mengobrol di kelas menjadi indikasi adanya distraksi yang mungkin berasal dari aktivitas di luar pelajaran, seperti bermain game online sebelum atau sesudah jam sekolah. Aktivitas bermain game online berpotensi menyebabkan siswa kehilangan konsentrasi di kelas karena lelah atau kurang tidur akibat bermain game hingga larut malam. Oleh karena itu, walaupun minat siswa terhadap Bahasa Indonesia tinggi, kualitas konsentrasi mereka dapat menurun karena game online.

Tabel 3 menunjukkan bahwa 63,2% siswa menyimak penjelasan guru dari awal hingga akhir, yang merupakan indikasi positif bahwa sebagian besar siswa mampu mempertahankan konsentrasi mereka selama pembelajaran berlangsung. Namun, ada pula sekitar 49,1% siswa yang mengaku mengerjakan hal lain saat guru menjelaskan materi. Hal ini menunjukkan adanya tantangan dalam menjaga keterlibatan siswa secara penuh selama proses pembelajaran. Faktor ini bisa dikaitkan dengan pengaruh game online, di mana siswa yang terlalu banyak bermain cenderung kehilangan fokus dan kurang berpartisipasi aktif di kelas. Meskipun 88,9% siswa sering hadir mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia, tingkat partisipasi aktif mereka mungkin terhambat oleh kebiasaan bermain game, yang menyebabkan mereka cenderung pasif atau mengerjakan hal lain selama kelas berlangsung. Pada Tabel 4, terlihat bahwa 50,9% siswa tidak mengalami kesulitan dalam memahami materi Bahasa Indonesia. Namun, yang menarik adalah sebanyak 63,2% siswa merasa kesulitan ketika diminta menjawab pertanyaan oleh guru, yang menunjukkan adanya kesenjangan antara pemahaman materi secara pasif dan kemampuan untuk berpartisipasi secara aktif dalam diskusi kelas. Kemungkinan penyebabnya adalah kurangnya kepercayaan diri atau kurangnya latihan dalam mengaplikasikan konsep yang mereka pahami. Kebiasaan bermain game online dapat menjadi salah satu faktor penyebab, di mana siswa lebih banyak menghabiskan waktu bermain daripada mengulang materi pelajaran atau mempersiapkan diri untuk partisipasi aktif di kelas. Sebaliknya, sebagian siswa yang merasa tertantang untuk mempelajari materi secara mandiri menunjukkan inisiatif yang baik, namun hal ini perlu didukung dengan dorongan untuk lebih aktif dalam interaksi di kelas.

Tabel 5 menunjukkan kebiasaan belajar siswa yang cukup beragam. Sebanyak 66,7% siswa tidak setuju mengecek kembali jawaban pada soal latihan, yang menandakan bahwa banyak siswa kurang teliti dan kurang mementingkan evaluasi diri dalam belajar. Ini adalah kebiasaan yang kurang mendukung peningkatan hasil belajar, karena siswa tidak memanfaatkan waktu untuk merefleksikan pekerjaan mereka. Sebaliknya, 42,1% siswa menyatakan mampu berkonsentrasi selama belajar, tetapi masih ada sekitar 40,4% siswa yang mengaku sering mengantuk atau kurang fokus saat belajar. Salah satu alasan yang bisa menyebabkan hal ini adalah kebiasaan bermain game online hingga larut malam, yang dapat mengganggu kualitas tidur mereka. Siswa yang bermain game terlalu lama juga mungkin tidak memiliki cukup waktu untuk mengecek kembali hasil belajarnya atau melakukan review pelajaran. Namun, 45,6% siswa berusaha mencari informasi tambahan dari sumber lain, yang menunjukkan adanya kesadaran belajar mandiri yang baik. Ini adalah indikator positif yang bisa dikembangkan, terutama dengan memperkenalkan metode pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif untuk mengimbangi ketergantungan siswa pada game online sebagai hiburan utama. Pada Tabel 6, persepsi siswa terhadap game online terlihat cukup beragam. Sebanyak 42,1% siswa merasa bahwa game online hanya membuang waktu, yang mencerminkan persepsi negatif terkait dampak game online terhadap aktivitas sehari-hari mereka. Namun, di sisi lain, 57,9% siswa menganggap bahwa game online dapat menambah wawasan tentang ilmu teknologi, menunjukkan bahwa meskipun mereka menyadari dampak negatifnya, mereka juga melihat aspek positif dari game online. Sebagian besar siswa (66,7%) menganggap game online sebagai sarana hiburan yang menyenangkan. Hal ini menunjukkan bahwa bagi sebagian besar siswa, game online adalah bentuk rekreasi yang penting, yang memungkinkan mereka bersenang-senang dan melepas stres. Meskipun demikian, game online yang terlalu menyenangkan dan adiktif dapat mengakibatkan kecenderungan siswa untuk mengabaikan tanggung jawab akademis mereka.

Tabel 7 menyoroti kebiasaan siswa dalam bermain game online. Sebanyak 49,1% siswa kurang setuju rela berlama-lama menatap gadget hanya untuk bermain game, namun realitasnya adalah sebanyak 38,6% siswa sering bermain game setelah pulang sekolah. Data ini menunjukkan adanya ketidaksesuaian antara persepsi dan praktik. Meskipun mereka merasa tidak nyaman menghabiskan waktu lama bermain game, banyak siswa tetap terlibat dalam kebiasaan tersebut, terutama setelah waktu sekolah. Sebanyak 64,9% siswa tidak setuju menghabiskan uang saku untuk bermain game, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa tidak terlalu mengalokasikan uang mereka untuk membeli item atau fitur dalam game. Hal ini bisa jadi karena keterbatasan dana, atau karena mereka lebih memilih untuk memanfaatkan fitur gratis dalam game. Yang perlu diperhatikan adalah frekuensi bermain game online yang tinggi. Sebanyak 50,9% siswa mengaku bermain game online lebih dari 4 jam dalam sehari, dan 38,6% siswa bermain game setiap hari. Hal ini menegaskan bahwa game online telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari siswa dan berpotensi mengurangi waktu mereka untuk belajar atau berinteraksi secara sosial. Terlebih lagi, sebanyak 64,9% siswa lebih memilih bermain game online daripada mengerjakan tugas, yang jelas menunjukkan bahwa game online bisa mengganggu prioritas akademis siswa.

Berdasarkan analisis data dari Tabel 1 hingga Tabel 7, dapat disimpulkan bahwa kebiasaan bermain game online siswa di SMP Negeri 35 Medan cukup tinggi. Game online memiliki daya tarik yang besar sebagai sarana hiburan, tetapi juga dapat memberikan distraksi yang signifikan terhadap minat dan partisipasi belajar siswa, terutama dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Meskipun beberapa siswa mengaku mampu membatasi waktu bermain game dan tetap memprioritaskan tugas sekolah, mayoritas siswa menghabiskan waktu yang cukup lama bermain game, yang berdampak pada konsentrasi, partisipasi, dan kualitas belajar mereka.

Untuk mengurangi dampak negatif ini, perlu ada upaya dari sekolah, guru, dan orang tua untuk mengedukasi siswa tentang manajemen waktu yang baik dan pentingnya mengutamakan tugas akademis sebelum bermain game. Game online juga bisa dimanfaatkan secara lebih positif sebagai media pembelajaran jika dikombinasikan dengan metode yang mendukung minat siswa terhadap teknologi dan inovasi.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh game online terhadap minat belajar Bahasa Indonesia siswa di SMP Negeri 35 Medan, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Minat Belajar Bahasa Indonesia Sebagian besar siswa menunjukkan minat yang cukup tinggi terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia. Meskipun demikian, partisipasi aktif di kelas masih terganggu oleh kebiasaan bermain game online. Sebagian siswa cenderung melakukan aktivitas lain di kelas, seperti bermain ponsel atau mengobrol, yang mengindikasikan adanya pengaruh negatif game online terhadap konsentrasi belajar mereka.
2. Persepsi Siswa tentang Game Online Sebagian besar siswa memiliki persepsi campuran terhadap game online. Siswa menyadari dampak negatif dari game online, seperti membuang waktu, namun juga menganggap game online sebagai media hiburan dan pembelajaran teknologi. Sebagian siswa berpendapat bahwa game online dapat menambah wawasan tentang ilmu teknologi, tetapi lebih banyak siswa menganggap game online sebagai sarana bersenang-senang.
3. Kebiasaan Bermain Game Online Kebiasaan bermain game online siswa cukup tinggi, baik dari segi durasi maupun frekuensi. Sebagian siswa menghabiskan lebih dari 4 jam per hari untuk bermain game online, dan banyak siswa mengakui bermain game setiap hari. Kebiasaan ini menyebabkan gangguan terhadap prioritas akademis mereka, dengan banyak siswa lebih memilih bermain game daripada mengerjakan tugas sekolah.
4. Pengaruh Game Online terhadap Minat Belajar Kebiasaan bermain game online yang tinggi memiliki potensi untuk mengurangi minat belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Meskipun ada beberapa siswa yang mampu membatasi waktu 36 bermain dan tetap fokus pada belajar, sebagian besar siswa lebih rentan terpengaruh oleh game online dalam hal menunda pekerjaan sekolah dan mengurangi partisipasi aktif di kelas

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Rahman. 2021. Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa SD Negeri 2 Serigeni. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*. Vol 1(2).
- Asari., A, (2023). *Pengantar Statistika*. Solok: Mafy Media Literasi Indonesia.
- Dos Santos, M. H., 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.
- Heri Rusli Effendi, Siminto, Muslimah. 2023. Peran orang tua dan pendidik dalam Pendampingan anak di era gadget.
- Maftuh Bastul Birri. Muhajir. Ikha Listyarini. 2022. Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 11 Semarang. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah*. Vol 3(2).
- Rizkiah, M. T. (2023). Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar Kabupaten Sigi, Sulawesi Tengah.
- Samsudin, S. N., & Tasrim, I. W. (2023). Dampak game online terhadap minat belajar dan prestasi belajar siswa SMP Negeri 1 Totikum dalam tinjauan manajemen Pendidikan islam. *Journal of Educational Management and Islamic Leadership (JEMIL)*, 2(1), 77-92.