

## Hubungan Game Online Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 115 Pekanbaru

Putri Athifah<sup>1</sup> Latif<sup>2</sup>

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Islam Riau, Kota Pekanbaru, Provinsi Riau, Indonesia<sup>1,2</sup>  
Email: [putriathifah@student.uir.ac.id](mailto:putriathifah@student.uir.ac.id)<sup>1</sup> [latif@edu.uir.ac.id](mailto:latif@edu.uir.ac.id)<sup>2</sup>

### Abstrak

Bermain game online dapat menimbulkan efek ketagihan yang berakibat melalaikan kehidupan nyata. Tujuan Penelitian: Untuk mengetahui hubungan game online terhadap minat belajar siswa Sekolah Dasar Negeri 115 Pekanbaru. Untuk mengetahui hubungan game online terhadap hasil belajar siswa Sekolah Dasar Negeri 115 Pekanbaru. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Penelitian dengan pendekatan kuantitatif biasanya dilakukan dengan jumlah sampel yang ditentukan berdasarkan populasi yang ada. Hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 115 Pekanbaru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hubungan game online dan minat belajar dengan prestasi belajar bersifat linier yang artinya game online memiliki hubungan signifikan dengan minat belajar siswa SDN 115 Pekanbaru

**Kata Kunci:** Game Online, Minat dan Hasil Belajar Siswa



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

### PENDAHULUAN

Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berarti harus diiringi dengan berkembangnya daya pikir dan tujuan hidup manusia untuk menyelaraskan dinamika pemikiran kearah positif, kreatif dan inovatif dapat ditentukan melalui pendidikan. Pendidikan mampu mengubah hidup seseorang karena daya pikir yang sudah maju. Pendidikan harus terdepan, oleh karena itu pendidikan harus mengikuti perkembangan zaman. Menurut Bodenheimer (1999) game online diartikan sebagai program permainan yang tersambung melalui jaringan yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja dan dapat dimainkan bersamaan secara kelompok diseluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan atau yang didukung oleh komputer. Game online pertama kali muncul kebanyakan berjenis simulasi perang atau pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang kemudian dikomersialkan. Dari hal tersebut telah menginspirasi game-game lain muncul dan berkembang dengan begitu pesat (Sholikhah, 2014: 21)

Bermain game online juga dapat menimbulkan efek ketagihan yang berakibat melalaikan kehidupan nyata, membuat orang menjadi menjauh dengan lingkungan sekitar ini karena efek terlalu seringnya bermain game sehingga lupa dengan hubungan sosial dalam kehidupannya, berakibat pada gangguan psikologisnya mempengaruhi pola pikiran untuk selalu bermain game terus-menerus, mengakibatkan pemborosan secara waktu dan ekonomi jika bermain game tidak dapat dikendalikan maka sudah berakibat kecanduan (Hilmuniati, 2011: 26). Dengan begitu siswa yang ketagihan akan mengakibatkan minat untuk belajar akan menurun. Djaali (2007: 121) berpendapat bahwa minat itu berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong seseorang untuk menghadapi atau berurusan dengan orang, benda, kegiatan, pengalaman yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Sedangkan menurut Djamarah (2011: 166) minat adalah kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas. Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang

untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya Slameto (2010: 2). Sedangkan menurut Suprijono (2009: 3) belajar merupakan kegiatan psiko-fisik sosio menuju ke perkembangan pribadi seutuhnya. Artinya, belajar mencakup tiga aspek yaitu psiko, fisik, dan sosio. Psiko yang berhubungan dengan jiwa, fisik yang berhubungan dengan keadaan fisik seseorang, dan sosio berhubungan dengan sikap terhadap masyarakat.

Hal inilah yang dapat berpengaruh pada hasil belajar. Hanya saja para pelajar sudah terbiasa dengan game online yang dimainkannya, dan memiliki ketagihan tersendiri (Surbakti, 2017). Sekian berpengaruh pada hasil belajar, Permainan game online juga dapat mengurangi aktivitas positif yang seharusnya dijalani oleh anak pada usia perkembangan mereka. Anak yang mengalami ketergantungan pada aktivitas *games*, akan memengaruhi dan mengurangi minat belajarnya sehingga waktu belajar dan waktu untuk bersosialisasi dengan teman sebayanya berkurang. Jika hal ini berlangsung terus - menerus maka diperkirakan anak-anak pergaulan sosialnya terganggu. Hasil belajar merupakan tujuan akhir dari proses belajar. Di lingkungan sekolah, hasil belajar dijadikan sebagai alat ukur mengenai prestasi belajar para siswa sekolah tersebut. Hasil belajar yang diperoleh oleh siswa akan digunakan untuk mengukur sampai mana pencapaian belajar siswa tersebut selama proses pembelajaran yang sudah dilalui. Selain itu, hasil belajar juga akan digunakan guru untuk mengetahui apakah tujuan pendidikan yang sudah terencana, tercapai atau tidak (Rofiqoh, 2023). Hamalik (2001: 110) menyatakan bahwa belajar tanpa adanya minat sulit untuk mencapai keberhasilan secara optimal. Minat yang kuat akan menimbulkan usaha yang gigih, serius, dan tidak mudah putus asa dalam menghadapi tantangan. Jika seorang siswa memiliki rasa ingin belajar, ia akan cepat mengerti dan mengingatnya. Elizabeth B. Hurlock menulis tentang fungsi minat bagi kehidupan anak sebagaimana yang ditulis kembali oleh Abdul Wahid (1998: 109-110) sebagai berikut: (1) Minat mempengaruhi bentuk intensitas cita-cita; (2) Minat sebagai tenaga pendorong yang kuat; (3) Prestasi selalu dipengaruhi oleh jenis dan intensitas; (4) Minat yang terbentuk sejak kecil/masa kanak-kanak sering terbawa seumur hidup karena minat membawa kepuasan.

Berdasarkan observasi awal di SDN 115 Pekanbaru, diketahui oleh Guru bahwa banyak siswa menghabiskan waktu lama bermain game online. Hal ini diperoleh dari hasil observasi yang dilakukan kepada siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa yang bermain game online dalam waktu yang berbeda dalam sehari berkisar antara satu sampai dua jam, bahkan ada yang lebih dari empat jam. Siswa yang sering bermain game online menyadari bahwa kebiasaan ini dapat mengurangi waktu belajar dan menurunkan prestasi mereka. Penurunan minat belajar dan hasil belajar akademik akibat *game online* dapat membawa dampak negatif bagi masa depan peserta didik. Mereka akan tertinggal dalam pembelajaran dan sulit untuk mencapai tujuan pendidikannya. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk mengatasi permasalahan ini, antara lain dengan meningkatkan kesadaran peserta didik tentang dampak negatif game online, memberikan edukasi kepada orang tua tentang cara mendampingi anak bermain game online dengan bijak, dan menerapkan aturan yang tegas di sekolah terkait penggunaan game online (Choi dkk., 2018).

Berdasarkan hal tersebutlah. Peneliti tertarik melakukan penelitian di SDN 115 Pekanbaru. Sehingga peneliti mengangkat judul penelitian dengan judul Hubungan Game Online Terhadap Minat Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 115 Pekanbaru. Berdasarkan latar belakang di atas maka identifikasi masalah penelitian ini adalah sebagai berikut: Kurang patuhnya siswa terhadap guru akibat permainan game online; Kurangnya minat belajar siswa di sekolah; Kurangnya sarana dan prasarana terutama perpustakaan mengakibatkan siswa kurang minat belajar; Permainan game online memiliki dampak

negatif, khususnya terhadap minat belajarsiswa di sekolah; Siswa kurang bergaul dengan lingkungan akibat permainan game online; Siswa mengalami kesulitan dalam membangun minat belajar. Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka ruang lingkup penelitian ini dibatasi masalahnya pada: Minat belajar siswa Sekolah Dasar Negeri 115 Pekanbaru; Hasil Belajar siswa pada ranah kognitif SDN 115 Pekanbaru. Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: Apakah terdapat hubungan game online terhadap minat belajar siswa Sekolah Dasar Negeri 115 Pekanbaru? Apakah terdapat hubungan game online terhadap hasil belajar siswa Sekolah Dasar Negeri 115 Pekanbaru? Apakah terdapat hubungan game online terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 115 Pekanbaru. Tujuan Penelitian: Untuk mengetahui hubungan game online terhadap minat belajar siswa Sekolah Dasar Negeri 115 Pekanbaru. Untuk mengetahui hubungan game online terhadap hasil belajar siswa Sekolah Dasar Negeri 115 Pekanbaru. Untuk mengetahui hubungan game online terhadap minat dan Hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 115 Pekanbaru.

### **Tinjauan Pustaka Game Online**

Game online menurut Feri dalam Verdia (2012: 21) bahwa game komputer yang dapat dimainkan oleh multipemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online atau dapat diakses langsung (mengunjungi halaman web) yang bersangkutan atau melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Harsan (2011: 3) mengatakan, bahwa jenis game multiplayer online adalah game online yang melibatkan banyak pemain sekaligus untuk saling berinteraksi satu sama lain dalam waktu yang bersamaan. Armando dalam Verdia (2012: 21) menjelaskan, bahwa game online adalah sebagai salah satu bentuk dari komunitas permainan digital yang digemari dan berkembang cukup pesat dan sebuah fasilitas yang sedang menjamur serta game online tersebut tempat bermain maya yang memukau para konsumen dengan memberikan tingkat kompetensi interaksi sosial dan dorongan psikologis yang lebih luas. Sedangkan Riskun & Uce (2024:51) Pengertian Game Online atau Online Games adalah sebuah permainan (games) yang dimainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN maupun Internet). Game yang berbasis elektronik dan visual yang memanfaatkan teknologi media visual elektronik dan game online menyediakan server-server tertentu agar bisa dimainkan, Game online tidak ada akhirnya. Sebuah game online adalah permainan video yang dimainkan selama beberapa bentuk jaringan komputer, menggunakan komputer pribadi atau konsol video game. Berdasarkan pengertian diatas, maka disimpulkan bahwa game online adalah suatu bentuk berbagai permainan online yang dimainkan atau melibatkan individu atau sekelompok orang dengan aturan tertentu. Game online merupakan permainan media sosial yang dimainkan oleh semua orang bertujuan untuk menghibur diri sehingga ada yang menang dan ada yang kalah dalam permainan itu sendiri.

### **Minat Belajar**

Minat sendiri merupakan ketertarikan serta kesenangan akan satu hal dibandingkan dengan hal lain. Menurut Khairani (dalam Wirtaria, dkk, 2023: 66) mengartikan minat adalah gangguan psikologis yang ditandai dengan kurangnya perhatian terhadap suatu tugas karena sulit, rasa gentar terhadap tugas yang menjadi sasarannya, dan kurangnya keinginan untuk melaksanakan suatu tugas guna mencapai suatu tujuan. Minat adalah kecenderungan pada sesuatu yang dipadukan dengan rasa senang. Ningsih, dkk (2018: 204) minat adalah jenis motivasi tertentu yang menyebabkan seseorang memperhatikan sesuatu, Susanto (dalam

siregar, 2022: 146) mengatakan bahwa minat berarti rasa kecenderungan dan semangat yang kuat terhadap situasi tertentu. Jika terdapat siswa kurang berminat terhadap belajar, dapatlah diusahakan agar ia mempunyai minat yang lebih besar dengan cara menjelaskan hal-hal yang menarik dan berguna bagi kehidupan serta hal-hal yang berhubungan dengan cita-cita serta kaitannya dengan pelajaran yang di pelajari. Berdasarkan uraian ahli para pendapat diatas, maka dapat disimpulkan minat belajar adalah ketertarikan atau kesenangan serta kecenderungan siswa terhadap suatu pelajaran dan dalam melakukan aktivitas- aktivitas dipadukan dengan rasa senang.

### **Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah kegiatan belajar (Nugraha, 2020). Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor (Wulandari, 2021). Pendapat dari Mustakim (2020) hasil belajar adalah segala sesuatu yang dicapai oleh peserta didik dengan penilaian tertentu yang sudah ditetapkan oleh kurikulum lembaga pendidikan sebelumnya. Dari beberapa pendapat diatas hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil dari proses belajar mengajar baik kognitif, afektif, maupun psikomotor dengan penilaian yang sesuai dengan kurikulum pembelajaran lembaga pendidikan. Hasil belajar berkaitan dengan perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku dalam diri seseorang akibat pembelajaran yang dilakukannya, perubahan yang disebabkan oleh pertumbuhan bukan termasuk kedalam hasil belajar (Lestari, 2012). Menurut sudjana 2005 dalam (Firmansyah, 2015) hasil belajar merupakan perubahan yang dimiliki oleh seseorang setelah melalui proses belajarnya. Muin, 2012 mengatakan bahwa hasil belajar adalah pencapaian yang didapat oleh seseorang berupa perubahan dalam dirinya yang didapat setelah proses belajar.

### **Penelitian Relevan**

1. Penelitian Nisrinafatin (2020) dengan judul “Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa” dijelaskan bahwa game online berdampak negatif bagi motivasi belajar para siswa. Sorang anak yang sudah kecanduan game online akan mempengaruhi motivasi dalam belajarnya dan jika motivasi belajarnya terganggu maka akan mempengaruhi pula prestasi belajarnya. Seseorang yang sudah kecanduan game online membutuhkan penanganan khusus.
2. Penelitian Nurhijah, Setiyoko dan Purnomo (2023) dengan Judul “Analisis Dampak Game Online Terhadap prestasi Belajar Peserta Didik Studi Kasus di SDN Pengaradan 03 Kecamatan Tanjung Kabupaten Brebes” hasil diketahui bahwa dampak negative yang di timbulkan dalam permainan game online adalah peserta didik menjadi malas belajar lebih memilih bermain game online di dibandingkan dengan belajar, pemborosan uang yang di gunakan untuk membeli kuota agar tetap bisa bermain game online, tidak disiplin waktu dan juga perilaku pesertadidik menjadi arogan dengan meniru budaya barat melalui game online yang di mainkan, kurangnya bersosialisasi dengan teman yang ada di lingkungannya, peserta didik yangkecanduan game online akan menarik dirinya dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Hal ini menjadi perhatian khusus semua pihak baik pihak sekolah dan juga orangtua, jika hal ini terus dibiarkan begitu saja maka yang terjadi adalah menurunnyakesehatan baik secara fisik maupun mentalnya, serta pola makan dan tidur yang berubahdengan bermain game yang di lakukan dalam jangka panjang

3. Penelitian Tarigan dkk., (2023) dengan judul “Dampak Permainan Game Online Terhadap Minat Belajar pada Siswa SD Negeri 060934 Kota Medan” dijelaskan bahwa game online memang ada yang berdampak positif maupun negatif akan minat belajar siswa SD yang berada di Medan. Ini menunjukkan adanya korelasi yang erat antara kedua variabel yang dikorelasikan, yakni semakin tinggi atau semakin banyak waktu yang digunakan untuk bermain game online maka semakin rendah waktu yang akan digunakan untuk bermain game online. Melalui hal ini banyaknya rata-rata waktu yang dipakai dan dipakai siswa untuk belajar dan bermain game berkisar dua hingga tiga jam sesuai dengan paket yang tersedia di tempat atau android game center. Waktu yang dipakai siswa untuk belajar di rumah berbeda, yakni seperlunya saja jika memang tidak ada pekerjaan rumah (PR), siswa akan melakukan permainan game setelah menyelesaikan pekerjaan rumah bukan hanya itu menjelang ulangan siswa akan berhenti untuk bermain game dan akan menunggu sampai hasil ulangan atau ujian berakhir maka siswa akan melanjutkan bermain game

Dari ketiga penelitian di atas dapat saya tarik kesimpulan bahwa perbedaan penelitian saya dengan penelitian sebelumnya terletak pada judul penelitian, penelitian sebelumnya mengangkat judul penelitian “Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa”, kemudian penelitian ke dua berjudul “Dampak Permainan Game Online Terhadap Minat Belajar pada Siswa SD Negeri 060934 Kota Medan” dan penelitian ke tiga berjudul Judul “Analisis Dampak Game Online Terhadap prestasi Belajar Peserta Didik Studi Kasus di SDN Pengaradan 03 Kecamatan Tanjung Kabupaten Brebes. Sedangkan pada penelitian saya mengangkat judul tentang “Hubungan Game Online Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 115 Pekanbaru”. Selain judul yang berbeda, perbedaan selanjutnya terletak pada lokasi penelitian, dimana penelitian sebelumnya berlokasi di luar daerah dan sekolah yang berbeda. Sedangkan dalam penelitian saya berlokasi di SDN 115 Pekanbaru. Selain itu pada hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa game online memberikan dampak negatif yang cukup besar terhadap motivasi dan hasil belajar siswa, sedangkan dalam penelitian yang saya lakukan di dapatkan hasil bahwa game online memiliki dampak positif terhadap minat belajar dan prestasi belajar siswa.

#### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Penelitian dengan pendekatan kuantitatif biasanya dilakukan dengan jumlah sampel yang ditentukan berdasarkan populasi yang ada. Perhitungan jumlah sampel yang dilakukan dengan menggunakan rumus tertentu. Pemilihan rumus yang akan digunakan, kemudian disesuaikan dengan jenis penelitian dan homogenitas populasi (Priyono, 2008). Dalam pengambilan data penelitian ini memakai metode Observasi. Observasi adalah penelitian dengan mengumpulkan informasi dari suatu sampel dengan menanyakan melalui angket atau interview supaya nantinya menggambarkan berbagai aspek dari populasi (Fraenkel dan Wallen:1990). Penelitian ini menggunakan metode Observasi, metode Observasi ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh game online dan mengukur responden mengenai seberapa besar pengaruh game online terhadap minat belajar siswa dan pencapaian hasil belajar siswa yang diukur melalui indikator ketertarikan untuk belajar, perhatian dalam belajar, motivasi belajar dan pengetahuan (Nurhasanah dan Sobandi, 2016:131). Penulis melakukan penelitian di SDN 115 Pekanbaru yang berlokasi di Jl. Kaharuddin Nst No. 266, Maharatu, Kec. Marpoyan Damai, Kota Pekanbaru, Provinsi Riau, Alasan memilih SDN 115 Pekanbaru sebagai tempat penelitian, karena ditemukannya permasalahan-permasalahan yang cocok untuk dijadikan sebuah kajian dalam penelitian ini. Waktu penelitian dilakukan pada tanggal Januari 2024 sampai 1 April 2024.

## Populasi dan Sampel

Populasi berarti kesatuan subjek dan objek pada wilayah tertentu. Swarjana (2022:4) menyatakan populasi adalah seluruh rangkaian individu, kelompok, atau hal-hal yang ingin diterapkan pada temuan penelitian. Berangkat dari pengertian tersebut, dapatlah dipahami bahwa populasi merupakan individu-individu atau kelompok atau keseluruhan subjek dan objek yang akan diteliti dalam suatu penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SDN 115 Pekanbaru yang berjumlah 125 orang siswa, terdaftar sebagai populasi dalam penelitian ini. Sampel adalah bagian dari populasi yang mempunyai ciri-ciri atau keadaan tertentu yang akan diteliti. Everitt & Sronchal (dalam Swarjana, 2022: 12) menyatakan bahwa sampel adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan bagian yang diambil dari suatu populasi yang dipilih melalui sejumlah prosedur dengan tujuan untuk mengidentifikasi atau mempelajari spesifik dari populasi induk. Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan metode *sample random sampling*.

## Teknik Pengumpulan Data

1. Kuesioner/Angket. Kuesioner/angket adalah daftar pertanyaan yang diberikan kepada responden yang bersedia memberikan respons sesuai dengan permintaan peneliti. Angket atau kuesioner merupakan metode pengumpulan informasi melalui daftar pertanyaan dan pernyataan yang dibagikan dan disebarkan kepada responden untuk diisi/dijawab (Yudi M & Sari, S., 2022). Dalam penelitian ini, peneliti memberikan kuesioner yang sudah berisikan pernyataan yang berkaitan dengan penelitian.
2. Tes Tertulis. Tes tertulis adalah tes yang soal-soalnya harus dijawab peserta didik. Menurut Nurhasanah (2015) Tes tertulis adalah tes yang diberikan kepada peserta didik dan dijawab secara tertulis. Penulisan tes tertulis merupakan kegiatan yang paling penting dalam menyiapkan bahan ujian. Setiap butir soal yang ditulis harus berdasarkan rumusan indikator yang sudah disusun dalam kisi-kisi. Penggunaan bentuk soal yang tepat dalam tes tertulis, sangat tergantung pada perilaku/kompetensi yang akan diukur. Instrumen yang digunakan dalam tes tertulis ini meliputi pre-test dan post-test tujuan dari pre test adalah untuk menentukan kemampuan dasar dari peserta didik, dan post-test digunakan untuk menentukan bagaimana perbedaan kemampuan setelah pembelajaran dari peserta didik. Dalam penelitian ini penulis menggunakan tes tertulis dengan bentuk soal objektif.
3. Dokumentasi. Dokumentasi adalah teknik untuk menyimpan informasi, mencari informasi tentang barang atau variabel berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, risalah rapat, lengger, agenda, dan sumber lainnya (Purwono, 2010). Peneliti mengumpulkan sebanyak mungkin bukti yang mendukung penelitian ini dengan menggunakan teknik dokumentasi ini, sehingga banyak topik yang relevan dapat didiskusikan dan didokumentasikan, serta validitas dan kemurnian penelitian ini dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Game Online adalah sebuah game yang dimana terdapat seseorang atau lebih untuk memainkan game tersebut yang terkoneksi dengan internet dan di dalam game tersebut kita bisa berkomunikasi satu dengan yang lain. Menurut Anggita (2023) Pada dasarnya permainan game online diciptakan sebagai media untuk menghilangkan stress atau penat yang dialami seseorang. Intensitas bermain game online ini pun semakin terlihat dari waktu ke waktu. Game online sangat berpengaruh terhadap pemainnya sehingga membuat betah berlama-lama berhadapan dengan handphone, laptop, bahkan komputer. Daya tarik yang begitu menghibur membuat para pemainnya melupakan waktu khususnya bagi siswa, waktu belajar mereka menjadi berkurang dan melupakan lingkungannya. Menurut Ahmad (2022)

Kebiasaan bermain game online yang berlebihan akan dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa. Kebiasaan tersebut dapat memunculkan sifat malas pada siswa yang dimana hal tersebut merimbas pada hasil belajar. Hasil belajar pada hakikatnya merupakan cerminan dari usaha belajar. Semakin bagus usaha dalam belajar semakin baik pula hasil yang dicapai. Keberhasilan dari hasil belajar ini ditentukan oleh banyak faktor diantaranya faktor internal, faktor yang ada pada diri individu seperti sikap, minat, dan bakat. Sedangkan faktor eksternal yaitu faktor dari luar individu seperti keluarga, lingkungan sekolah, dan masyarakat sekitar.

Dengan demikian kecenderungan siswa memainkan game online, saat ini akan berpengaruh terhadap kemauan dan hasrat untuk belajar. Apalagi ditambah dengan adanya berbagai macam game yang tersedia di sela-sela kemalasan yang membuat siswa pasif dalam memahami pelajaran yang disampaikan. Banyak upaya yang dilakukan siswa ketika memainkan game online tanpa mengganggu hasil belajarnya. Namun diketahui bahwa game online yang dimainkan di luar jam pembelajaran membutuhkan waktu yang sangat banyak, tetapi di sisi lain pembelajaran di kelas membutuhkan konsentrasi penuh. Jadi hasil belajar secara tidak langsung dipengaruhi oleh intensitas bermain game online yang berlebihan. Berdasarkan hasil uji hipotesis menunjukkan nilai pearson correlation variabel game online (X) ialah sebesar 0.584 dan nilai signifikansi 0,000. Maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima karena nilai  $\text{sig. } 0,000 < 0,05$  dan nilai pearson correlation sebesar  $0.584 > r$  tabel 0,344. Berdasarkan hasil penelitian diketahui untuk nilai angket variabel X (Game Online) didapatkan nilai angket terendah yaitu 281, dan nilai angket tertinggi yaitu 0,563.

Dari data item soal pertanyaan didapatkan 4 nomor soal item tertinggi yaitu 6, 8, 10, dan 11 ketiganya memiliki skor yang tidak berbeda jauh dan relatif tinggi menunjukkan bahwa pengaruh bermain game online memiliki dampak yang signifikan untuk siswa. Walaupun bersifat positif tetapi perlu diingat bahwa bermain game online harus ada batas waktu yang jelas, agar tidak menjadikan siswa lupa dengan pekerjaan sekolah apalagi hingga lupa bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Peran orangtua dirumah sangat diperlukan untuk dan membatasi intensitas bermain game online. Selanjutnya dari data item soal pertanyaan didapatkan 3 nomor soal item terendah yaitu 1, 5 dan 12, ketiganya memiliki skor yang tidak berbeda jauh dan relatif rendah menunjukkan bahwa bermain game online bersifat negatif atau cenderung tidak berpengaruh, tetapi perlu diingat bahwa harus ada batasan dalam bermain game online jika sudah mengarah pada uang taruhan|| sebaiknya dihindari karena semakin lama akan menjadi judi online. Dan tindakan berbohong kepada orangtua juga harus dihindari karena kebohongan kecil lama kelamaan akan menjadi kebiasaan menjadikan siswa tidak jujur dan melakukan sesuatu yang buruk. Dengan demikian walaupun ada pengaruh positif dan negatif siswa diharapkan melakukan upaya untuk tetap menjaga hasil belajar yang diperoleh baik. Upaya yang bisa dilakukan oleh siswa yaitu salah satunya adalah yang pertama tetap menjaga hasil belajar yang maksimal yang dimana harus dibarengi dengan kemauan belajar, tetap mengerjakan PR, dan mengurangi kegiatan bermain game online yang berlebihan. Upaya selanjutnya yang bisa dilakukan yaitu mengurangi intensitas bermain game online jika sudah terlalu malam, jika tidak akan berakibat buruk misalnya terlambat ke sekolah atau mengantuk saat guru di kelas sedang menjelaskan materi. Penelitian ini berupaya menjawab rumusan masalah yaitu: Apakah ada hubungan game online terhadap minat belajar dan prestasi belajar siswa SDN 115 Pekanbaru? Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh game online terhadap minat belajar dan prestasi belajar siswa. Meskipun pengaruh antara kedua variabel tersebut tergolong sedang, namun hal tersebut tidak boleh diabaikan karena game online berpengaruh pada prestasi belajar siswa. Jika tidak dilakukan berbagai upaya maka akan berakibat buruk bagi hasil belajar yang diraih oleh siswa. Dengan adanya permainan game online di kalangan siswa ada beberapa hal

yang harus dihindari agar tercapainya hasil belajar yang maksimal. Agar siswa tetap dapat bermain game online guna mengurangi stress atau kejenuhan dalam belajar tetapi tidak melupakan apa yang harus dicapai disekolah. Orangtua dan guru memiliki peran penting guna memantau intensitas bermain game online.

## KESIMPULAN

Penelitian ini dilaksanakan untuk menguji hubungan game online terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa kelas V SDN 115 Pekanbaru, Dari hasil dan analisis data serta pembahasan pada bab sebelumnya dapat disimpulkan sebagai berikut: Berdasarkan hasil pengujian didapatkan nilai deviation from linearity sebesar 0,280 antara game online dengan minat belajar, dan sebesar 0,493 antara minat belajar dengan prestasi belajar. Hal ini terbukti bahwa deviation from linearity antara variabel bebas dengan variabel terikatnya adalah lebih besar terhadap taraf signifikansinya (0.05), maka dapat disimpulkan bahwa hubungan game online dan minat belajar dengan prestasi belajar bersifat linier yang artinya game online memiliki hubungan signifikan dengan minat belajar siswa SDN 115 Pekanbaru. Berdasarkan hasil pengujian terdapat hubungan game online terhadap minat belajar dan prestasi belajar siswa kelas V SDN 115 Pekanbaru. Hal ini terbukti dari hasil penelitian yang dinyatakan signifikan jika nilai  $t$  hitung  $>$   $t$  tabel dan nilai sig lebih kecil dari 0.05 ( $\text{Sig} < 0.05$ ) Dari hasil uji- $t$  dapat dilihat bahwa  $t$  hitung 0,584 dan  $t$  tabel ( $df$  78) 0.344 dengan nilai signifikansi  $p$  sebesar 0,000. Oleh karena  $t$  hitung 0.584  $>$   $t$  tabel 0.344, dan nilai signifikansi 0,000  $<$  0,05, maka hasil ini menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan. Artinya bahwa terdapat hubungan antara game online dengan minat dan prestasi belajar siswa. Berdasarkan pengujian yang dilakukan oleh peneliti di SD 115 pekanbaru terdapat pengaruh game online terhadap minat belajar dan prestasi belajar siswa. Meskipun pengaruh antara kedua variabel tersebut tergolong sedang, namun hal tersebut tidak boleh diabaikan karena game online berpengaruh 68 pada prestasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat Berdasarkan hasil uji hipotesis menunjukkan nilai pearson correlation variabel game online (X) ialah sebesar 0.584 dan nilai signifikansi 0,000. Maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima karena nilai sig. 0,000  $<$  0,05 dan nilai pearson correlation sebesar 0.584  $>$   $r$  tabel 0,344. Berdasarkan hasil penelitian diketahui untuk nilai angket variabel X (Game Online) didapatkan nilai angket terendah yaitu 281, dan nilai angket tertinggi yaitu 0,563. Dari data item soal pertanyaan didapatkan 4 nomor soal item tertinggi yaitu 6, 8,10, dan 11 ketiganya memiliki skor yang tidak berbeda jauh dan relatif tinggi menunjukkan bahwa pengaruh bermain game online memiliki dampak yang signifikan untuk siswa. Dari hal tersebut dapat ditarik Kesimpulan terdapat hubungan game online terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa SDN 115 Pekanbaru.

Saran: Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang diperoleh dalam penelitian ini, maka peneliti memberikan saran yang dapat peneliti berikan untuk pihak guru, siswa dan peneliti sebagai berikut: Kepada pihak sekolah; Kepada sekolah disarankan untuk mengaktifkan dan menambah ekstrakurikuler sesuai minat dan bakat siswa guna untuk mengalihkan game online dan dapat meningkatkan pengawasan agar siswa dapat tenang serta focus, dengan memperhatikan dan tenang tentunya kita bisa memahami dan meningkatkan proses pembelajaran sehingga siswa dapat meningkatkan minat belajar siswa. Kepada Siswa; Kepada siswa disarankan untuk lebih selektif dalam mengakses segala web dan game online dan lebih bertanggung jawab atas diri sebagai pelajar agar mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Kepada orang tua; Kepada orang tua diharapkan untuk dapat *memonitoring* dan mengontrol hasil belajar anak selama disekolah dan menyalurkan minat bakat yang dimiliki.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akrim, A. (2022). Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa (Belajar Pai Mencetak Karakter Siswa). Aksaqila Jabfung.
- Arikunto, S. (2013b). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Rineka Cipta, Jakarta.
- Asri, A. R. (2022). Kecanduan Game Online Siswa Dan Penanganannya Pada Era Pandemi Di Sma Negeri 13 Bone (Studi Kasus Sma Negeri 13 Bone).
- Choi, C., Hums, M. A., & Bum, C. H. (2018). Impact Of The Family Environment On Juvenile Mental Health: Esports Online Game Addiction And Delinquency. *International Journal Of Environmental Research And Public Health*, 15(12), 2850.
- Fadila, E., Robbiyanto, S. N., & Handayani, Y. T. (2022). Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja. *Jurnal Ilmiah Kedokteran Dan Kesehatan*, 1(2), 17-31. <https://doi.org/10.55606/Klinik.V1i2.531>
- Harsan, A. (2011). Jago Bikin: Game Online. Media Kita.
- Helmawati. (2018). Mendidik Anak Berprestasi Melalui 10 Kecerdasan. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya.
- Kadir. (2015). Statistika Terapan Konsep, Contoh Dan Analisis Data Dengan Program Spss/Lisrel Dalam Penelitian. Jakarta: Pt. Raja Grafindo Persada
- Manita, Y. A., Rahayu, C. D., Setyawati, A., Alviana, F., & Purnamasari, I. (2023). Hubungan Durasi Bermain Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja Dalam Tinjauan Qs Arrum: 23. *Jurnal Ilmiah Kesehatan*, 13(2), 47-55.
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal Of Primary Education*, 3(1), 20-28.
- Muhibbin Syah. (2013). Psikologi Belajar. Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada.
- Munir, M., & Rizqi, A. (2022). Peran Orang Tua Dalam Menanggulangi Kebiasaan Anak Yang Bermain Game Online Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Di Kelurahan Bakalan Kecamatan Bugul Kidul Kota Pasuruan. *Risda: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 6(1), 69-86.
- Ndraha, I. S., & Mendrofa, R. N. (2022). Analisis Hubungan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Matematika. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 672-681.
- Ningsih, N. L. P. R., Darsana, I. W., & Abadi, I. G. S. (2018). Korelasi Antara Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Ips. *Mimbar Pgsd Undiksha*, 6(3), 202-209.
- Nisrinafatin, N. (2020). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 135-142.
- Nugroho, M. A., Muhajang, T., & Budiana, S. (2020). Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (Jppguseda)*, 3(1), 42-46.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128.
- Nurhijah, N., Setiyoko, D. T., & Purnomo, H. A. (2022). Analisis Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik (Studi Kasus Di Sdn Pengaradan 03 Kecamatan Tanjung Kabupaten Brebes). *Cendekia: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 2(3), 17-34.
- Oktafia, D. P., Triana, N. Y., & Suryani, R. L. (2021). Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Pada Anak Usia Prasekolah: Literatur Review. *Borneo Nursing Journal*, 4(1), 31-47.
- Priyono. (2008). Metode Penelitian Kuantitatif. Zifatama Publishing
- Purwono. (2010). Dokumentasi. Yogyakarta: Graha Ilmu.

- Putri, C. D., Pursitasari, I. D., & Rubini, B. (2019). Problem Based Learning Terintegrasi Stem Di Era Pandemi Covid-19 Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jipi (Jurnal Ipa & Pembelajaran Ipa)*, 4(2), 193-204.
- Riskun, R. R. R., & Uce, L. U. L. (2024). Studi Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Nusantara*, 9(1), 46-60.
- Rofiqoh, R. (2023). Pengaruh Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti (Paibp) Kelas Xi Sma N 2 Ungaran Tahun Pelajaran 2022/2023. (Doctoral Dissertation, Upt. Perpustakaan Undaris).
- 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(01), 77-92.
- Setiawan, A., Nugroho, W., & Widyaningtyas, D. (2022). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Vi Sdn 1 Gamping. *Tanggap: Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 92-109.
- Setiawan, H. R., & Abrianto, D. (2021). *Menjadi Pendidik Profesional (Vol. 1)*. Umsu Press.
- Siregar, Y. S., Darwis, M., Baroroh, R., & Andriyani, W. (2022). Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Yang Menarik Pada Masa Pandemi Covid 19 Di Sd Swasta Hkbp 1 Padang Sidempuan. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 69-75.
- Slameto, S. (2015). Pembelajaran Berbasis Riset Mewujudkan Pembelajaran Yang Inspiratif. *Satya Widya*, 31(2), 102-112.
- Suciyati, S., & Mariamah, M. (2018). Hubungan Antara Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas V Sd Negeri 04 Sila. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 8(2), 142-149.
- Sugiyono, (2013), *Memahami Penelitian Kuantitatif*, Bandung: Alfabeta
- Sumanto, M. A. (2014). *Pisikologi Umum*. Media Pressindo.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1).
- Swarjana, I. K., & Skm, M. (2022). *Populasi-Sampel, Teknik Sampling & Bias Dalam Penelitian*. Penerbit Andi.
- Taufik. S. W. 2014. Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online Dan Motivasi Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas V Pada Mata Pelajaran Ips Di Sdn 1 Sokaraja Wetan. (Skripsi).
- Verdia, R. K; 2012, *Studi Kuantitatif Tentang Motivasi Belajar Pada Remaja Pengguna Game Online Di Kecamatan Padamara Kabupaten Purbalingga*, Skripsi, Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
- Wallen, N. E., & Fraenkel, J. R. (1990). *Educational Research: A Guide To The Process*. Routledge.
- Wirtaria, R., Aniswita, A., & Elmita, E. (2023). Pengaruh Minat Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Va Sdn 10 Sapiran Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk)*, 5(1), 3865-3871.
- Yusuf, M. (2018). *Pengantar Ilmu Pendidikan*