



KORELASI KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN MINAT BELAJAR SISWA DI SDN 02 SITIUNG

Adek Agustin¹, Masril²

^{1,2}Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar

Email : adek.gustin30@gmail.com

Abstract: *The main problem in this research is that there are students who like playing online games. This causes students to lack concentration and are often late in completing assignments. Because of this, researchers are interested in conducting research on the relationship between online game addiction and students' interest in learning at SDN 02 Sitiung. The aim of this research is to see the relationship between online game addiction and students' interest in learning. The research method used is a quantitative method with a correlational research type. The population in this study was 56 students consisting of 3 classes, classes IV, V, and VI. Sampling used total sampling technique. The data collection technique uses a Likert scale to obtain the required data about online game addiction and students' interest in learning. The data analysis used is the Pearson Product Moment correlation technique. The research results illustrate that there is a significant relationship between online game addiction and students' interest in learning at SD N 02 Sitiung. This is proven by the results of the correlation test that r_{count} 0.351 is greater than r_{table} 0.264. Thus it can be concluded that the alternative hypothesis (H_a) is accepted and the null hypothesis (H_0) is rejected. This means that online game addiction is positively correlated with students' interest in learning.*

Key Word: *online game addiction, student interest in learning*

Abstrak: Pokok masalah dalam penelitian ini adalah terdapat siswa yang suka bermain game online. Hal ini menyebabkan siswa kurang konsentrasi dan sering terlambat mengerjakan tugas. Karna itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang hubungan kecanduan game online dengan minat belajar siswa di SDN 02 Sitiung. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat hubungan kecanduan game online dengan minat belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 56 orang siswa yang terdiri dari 3 kelas, kelas IV, V, dan VI. Pengambilan sampel menggunakan teknik total sampling. Teknik pengumpulan data menggunakan skala Likert untuk memperoleh data yang dibutuhkan tentang kecanduan game online dan minat belajar siswa. Analisis data yang digunakan yaitu teknik korelasi Pearson Product Moment. Hasil penelitian menggambarkan terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan game online dengan minat belajar siswa di SD N 02 Sitiung. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji korelasi bahwa r_{hitung} 0,351 lebih besar dari r_{tabel} 0,264. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternative (H_a) diterima dan hipotesis nihil (H_0) ditolak. Hal ini berarti kecanduan game online berkorelasi positif dengan minat belajar siswa.

Kata Kunci: kecanduan game online, minat belajar siswa.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu wadah yang berisi suatu proses belajar mengajar yang diartikan sebagai salah satu rangkaian suatu interaksi antara pendidik dan para peserta didiknya. Pendidikan juga diartikan sebagai suatu proses pertumbuhan individu yang berlangsung sepanjang hayat. Fungsi pendidikan adalah membimbing peserta didik ke arah suatu tujuan yang dinilai lebih tinggi. Pendidikan yang baik adalah suatu usaha yang membawa keberhasilan untuk semua anak didik dalam mencapai tujuannya. Pendidikan merupakan bentuk pembelajaran, sedangkan belajar adalah sesuatu yang merubah tingkah laku, dan dari perubahan tersebut akan menghasilkan tingkah laku yang lebih baik. Faktor disekolah dan dedikasi pendidik terhadap hasil belajar peserta didik, lingkungan keluarga, dan dorongan orang tua merupakan faktor-faktor yang mempengaruhi peserta didik. Tetapi, hal yang lebih penting adalah faktor dalam diri peserta didik itu sendiri, yakni dorongan kuat disertai adanya perasaan, kemauan keras, dan keinginan yang kuat untuk meningkatkan prestasi belajar, yang lebih sering dikenal dengan istilah minat (Rahman, 2021).

Slameto dalam Johan, (2019) mengatakan bahwa minat merupakan kecenderungan yang selalu tetap untuk memperhatikan dan mengenang kegiatan. Kegiatan yang diminati tersebutnakan diperhatikan terus menerus dengan diiringi rasa senang. Minat mempunyai pengaruh yang sangat besar untuk belajar, apabila materi yang akan dipelajari tidak sesuai dengan minat peserta didik, mereka pasti tidak akan belajar dengan baik.

Perkembangan teknologi informasi sangat memberikan dampak yang berarti didunia pendidikan. Pada dasarnya, internet merupakan media yang sangat baik ketika dimanfaatkan secara tepat oleh pelajar. Namun penggunaan internet dikalangan pelajar belum mampu dikatakan baik dan benar. Pelajar belum mendapatkan pemahaman mengena pemanfaatan internet dengan tepat sehingga banyak pelajar yang menggunakan internet bukan untuk keperluan pembelajaran. Tidak sedikit siswa memanfaatkan internet untuk hal-hal kurang penting seperti bermain sosial media. Internet menciptakan media sosial yang saat ini digemari oleh seluruh masyarakat seperti facabook, instagram, tuwiter, line, hingga permainan yang digemari pelajar yang disajikan di dalam komputer seperti game online (Hasmi et al., 2022).

Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Dhea Fatmawati, Mislinawati, 2024) siswa mengalami penurunan minat belajar karna menggunakan game online. Anak yang mengandalkan aktivitas permainan akan mempengaruhi minat belajarnya sehingga menurunkan konsentrasi dalam belajar.

Selanjutnya fenomena yang terjadi di lapangan berdasarkan wawancara penulis dengan salah satu guru wali kelas di kelas tinggi SDN 02 Sitiung, mengatakan bahwa terdapat siswa yang bermain game online di SDN 02 Sitiung. Tidak hanya itu, permasalahan game online ini bahkan menyangkut pada minat belajar siswa. Bagaimana tidak, disaat guru menjelaskan pelajaran, siswa lebih tertarik untuk bercerita dengan teman terdekatnya mengenai game online. Sehingga pada saat guru menegur dan memberikan pertanyaan kepada siswa mereka tidak mampu untuk menjawab, setelah di telusuri siswa tersebut menyibukkan diri dengan game online. Pada saat penulis melakukan penelitian pada hari berikutnya, penulis bercerita sambil bertanya kepada siswa yang ada di kelas tinggi. Ternyata banyak siswa yang memainkan game online seperti *free fire (FF)*, *mobile legend (ML)*, *roblox*, dan beberapa jenis game lainnya. Selain itu ketika penulis membahas game yang mereka mainkan siswa-siswa tersebut sangat antusias mendengar dan memberi jawaban tentang game online namun ketika penulis alihkan dengan pertanyaan yang terkait dengan pelajaran siswa-siswa tidak begitu semangat membahasnya, bahkan ada yang tidak memberikan feedback sama sekali.

Berdasarkan hal di atas yang menjadi ketertarikan penulis untuk melakukan penelitian tentang hubungan kecanduan game online dengan minat belajar siswa SD N 02 Sitiung. Apakah ada hubungan antara variabel X dengan variabel Y atau tidak sama sekali. Penelitian ini berjudul: **“Korelasi Kecanduan Game Online dengan Minat Belajar Siswa SDN 02 Sitiung”**.

METODE

Pada penelitian ini metode yang peneliti gunakan yaitu metode penelitian kuantitatif dengan jenis korelasional. penelitian korelasi merupakan suatu penelitian yang digunakan untuk melihat apakah ada hubungan antara variabel-variabel yang akan diteliti. Tujuan dari penelitian korelasional yaitu “untuk mengidentifikasi

hubungan prediktif dengan menggunakan teknik korelasi” (Emzir, 2008: 37). Dapat dipahami bahwa tujuan penelitian ini untuk mengetahui hubungan antara kecanduan *game online* dengan minat belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada bab ini penulis menyajikan hasil penelitian mencakup tentang hubungan antara kecanduan game online dengan minat belajar siswa di SD N 02 Sitiung. Data tentang kecanduan game online dengan minat belajar siswa diperoleh dari penyebaran skala yang penulis berikan kepada siswa yang menjadi sebagai sampel penelitian penulis.

Adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini yaitu penulis mengambil sampel kelas IV, V, dan VI. Berdasarkan sampel sebanyak 56 orang siswa maka diperoleh data tentang kecanduan game online dengan minat belajar siswa yang menggunakan rumus “*r*” product moment serta untuk mengetahui signifikan atau tidaknya hubungan antar dua variabel tersebut.

1. Deskripsi Data *Kecanduan Game Online Siswa SDN 02 Sitiung*

Data yang penulis peroleh dari penelitian ini dapat diperoleh dengan cara memberikan Skla Likert kepada siswa di SDN 02 Sitiung. Siswa melakukan pengisian kuesioner secara langsung. Berikut tabel gambaran keseluruhan kondisi kecanduan game online dalam penelitian ini

Tabel 4.1

Presentase Kecanduan Game Online Secara

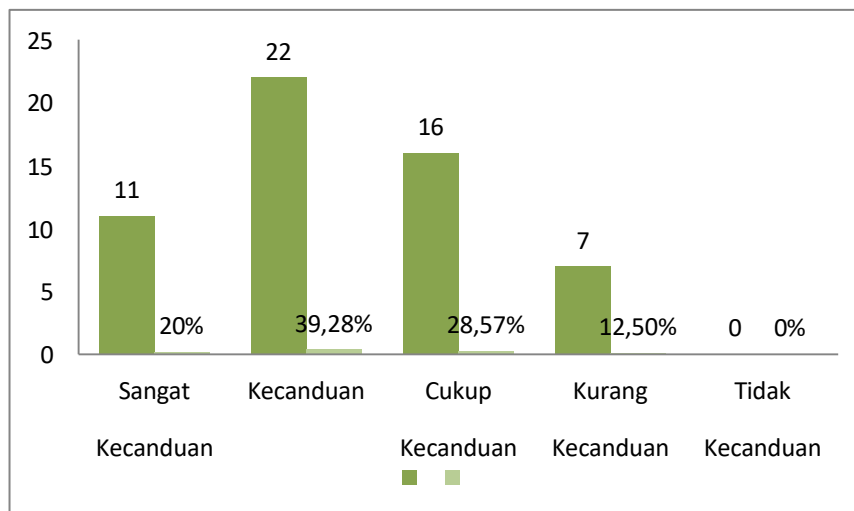
Umum Siswa SDN 02 Sitiung

Rentang Skor	Kategori	f	%
84-100	Sangat Kecanduan	11	19,64 %
68-83	Kecanduan	22	39,28%
52-67	Cukup Kecanduan	16	28,57%
36-51	Kurang Kecanduan	7	12,5%
20-35	Tidak Kecanduan	0	0%

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa kecanduan game online siswa SDN 02 Sitiung dari 56 siswa, dikategorikan sangat kecanduan 11 orang siswa (19,64 %). Kategori kecanduan 22 orang siswa (39,28%). Pada kategori cukup kecanduan 16 orang siswa (28,57%). Kategori kurang kecanduan 7 orang siswa (12,5%). Sedangkan kategori tidak kecanduan terdapat 0 orang siswa (0%). Hal ini dapat disimpulkan secara umum siswa dikategorikan kecanduan *game online*. Sajian data kecanduan game online sebagaimana hasil penelitian juga diilustrasikan dalam sebuah digram sebagai berikut :

Gambar : 4.1

Diagram Presentase Kecanduan Game Online



Berdasarkan gambar 4.1 di atas menunjukkan jumlah siswa kategori kecanduan game online pada SD N 02 Sitiung sebanyak 22 orang dengan persentase 39,28%, selanjutnya data lain juga menunjukkan terdapat sebanyak 16 siswa dengan kategori cukup kecanduan memiliki persentase 28,57%, 11 siswa lainnya mencapai kategori sangat kecanduan dengan persentase 20%, sementara siswa yang memiliki persentase 12,50% berada pada kategori kurang kecanduan, dan 0 siswa serta 0% siswa dalam kategori tidak kecanduan. Dapat disimpulkan bahwa secara umum sebagian besar siswa memiliki kecanduan dalam bermain game online.

2. Deskripsi Data Minat Belajar Siswa SD N 02 Sitiung

Data tentang minat belajar siswa yang penulis peroleh dari penelitian ini dapat diperoleh dengan cara memberikan Skla Likert kepada siswa di SDN 02 Sitiung. Siswa melakukan pengisian kuesioner secara langsung. Berikut tabel gambaran minat belajar siswa dalam penelitian ini.

Tabel 4.9

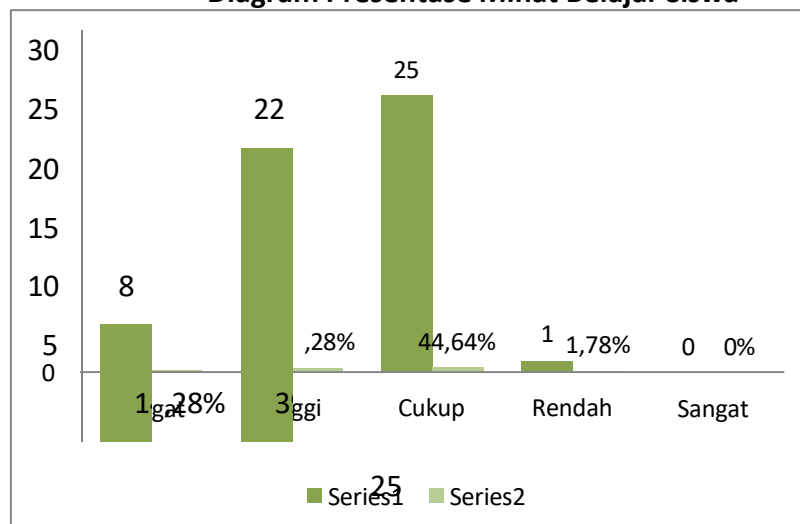
Presentase Minat belajar Siswa SD N 02 Sitiung

Rentang skor	Kategori	f	%
84-100	Sangat Tinggi	8	14,28%
68-83	Tinggi	22	39,28%
52-67	Cukup	25	44,64%
36-51	Rendah	1	1,78%
20-35	Sangat Rendah	0	0%

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa minat belajar siswa SDN 02 Sitiung dari 56 siswa, dikategorikan sangat tinggi 8 siswa (14,28%), dikategorikan tinggi 22 siswa (39,28%), dikategorikan cukup siswa 25 (44,64%), di kategori rendah 1 siswa (1,78%), dan sangat rendah siswa 0 (0%). Secara umum minat belajar yang di miliki siswa SD N 02 Sitiung di kategorikan cukup berminat. Sajian data minat belajar sebagaimana hasil penelitian juga diilustrasikan dalam sebuah digram sebagai berikut :

Gambar 4.9

Diagram Presentase Minat Belajar Siswa



Pada gambar 4.9 dapat dilihat bahwa 8 siswa dengan persentase 14,28% masuk dalam kategori sangat tinggi dalam minat belajar, sedangkan 22 siswa dengan persentase 39,28% termasuk dalam kategorin tinggi, dan kategori cukup tinggi menjadi kategori yang lebih mendominasi yaitu sebanyak 25 siswa dengan persentase 44,64%, dan hanya satu siswa yang memiliki kategori minat belajar rendah dengan persentase 1,78%. Dapat disimpulkan bahwa secara umum pada variabel Y memiliki minat yang cukup dalam melaksanakan pembelajaran.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan analisis dengan rumus korelasi *Product Moment* dari Karl Pearson karena data yang penulis peroleh adalah data bentuk interval. Penggunaan rumus-rumus korelasi ini tergantung pada jenis data yang dihubungkan, misalnya jenis data interval atau rasio dapat menggunakan rumus *Product Moment* (r). Secara umum persyaratan rumus-rumus tersebut adalah data yang dihubungkan berpola linear, berdistribusi normal, mempunyai pasangan yang sama sesuai dengan subjek yang sama (Hanafi 2015:78). Dapat dipahami bahwa syarat menggunakan rumus *Product Moment* (r), yaitu; data tersebut harus berdistribusi normal, data harus bersifat homogen, dan data harus menggunakan interval atau rasio.

Penelitian yang penulis lakukan ini sudah sesuai dengan di atas, yaitu:

1. Data Berdistribusi Normal

Penelitian ini menggunakan data yang berdistribusi normal. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut tentang uji normalitas.

Tabel 4.14

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

N		56
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	11,01594767
Most Extreme Differences	Absolute	,051
	Positive	,051
	Negative	-,046
Test Statistic		,051

Asymp. Sig. (2-tailed)	,200 ^{c,d}
------------------------	---------------------

a. Test distribution is Normal.

Data akan memiliki distribusi normal jika $p \geq 0,05$. Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa variabel kecanduan game online dengan variabel minat belajar memiliki distribusi data yang normal.

2. Data harus homogen

Data dalam penelitian ini sudah bersifat homogen. Hal ini terbukti dengan hasil homogenitas yang dicapai yaitu 0,940. Dalam menentukan homogenitasnya suatu data harus besar dari 0,05. Adapun hasil dari homogenitas data dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.15

ANOVA					
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	3591,389	34	105,629	,552	,940
Within Groups	4021,450	21	191,498		
Total	7612,839	55			

Berdasarkan output SPSS 26 dapat diketahui bahwa nilai signifikansi variabel game online dengan minat belajar $0,940 > 0,05$. Maknanya data variabel X memiliki varian yang sama dengan variabel Y.

Setelah data di atas didapatkan, selanjutnya data tersebut dikorelasikan dengan mrnggunakan rumus *Product Moment* sebagai berikut:

$$N = 56$$

$$\sum x = 3984$$

$$\sum y = 3875$$

$$\sum xy = 278745$$

$$\sum x^2 = 293452$$

$$\sum y^2 = 275749$$

$$r_{xy} = \frac{N \cdot (\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \cdot \sum x^2 - (\sum x)^2][N \cdot \sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

$$\begin{aligned}
 & \frac{\sqrt{[N \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2][N \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}{56(278745) - (3984)(3875)} \\
 = & \frac{\sqrt{[56 \cdot 293452 - (3984)^2][56 \cdot 275749 - (3875)^2]}}{15609720 - 15438000} \\
 = & \frac{\sqrt{[16433312 - 15872256][15441944 - 15015625]}}{171720} \\
 = & \frac{\sqrt{(561056)(426319)}}{171720} \\
 = & \frac{239188832864}{171720} \\
 = & \frac{4890693534}{171720} \\
 = & 0,351
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan menggunakan SPSS 26 diperoleh hasil r sebagai berikut:

Tabel 4.30
Correlations

		X	Y
X	Pearson Correlation	1	,351**
	Sig. (2-tailed)		,008
	N	56	56
Y	Pearson Correlation	,351**	1
	Sig. (2-tailed)	,008	
	N	56	56

Berdasarkan perhitungan tersebut maka $r_{xy} = 0,351 > r_{tabel} (0,264)$ pada (db) 54, pada taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian hipotesis H_0 ditolak, artinya terdapat korelasi yang signifikan antara kecanduan game online dengan minat belajar siswa kelas tinggi di SDN 02 Sitiung. Artinya makin tinggi kecanduan game online makin tinggi pula minat belajar.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh nilai r_{hitung} lebih besar daripada r_{tabel} pada taraf signifikansi 5%, yaitu $0,351 > 0,264$. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang berarti terdapat korelasi antara kecanduan game online dengan minat belajar siswa SDN 02 Sitiung pada taraf signifikansi yang ditetapkan. Dengan demikian, kedua variabel ini memiliki hubungan yang signifikan dan saling mempengaruhi satu sama lain. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa tingkat kecanduan game online pada siswa secara keseluruhan berada pada kategori kecanduan, sedangkan minat belajar siswa berada pada kategori cukup berminat. Korelasi positif yang ditemukan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat kecanduan game online, semakin tinggi pula minat belajar siswa.

Siswa yang tertarik pada sesuatu biasanya akan menunjukkan ketertarikan dan suka pada apa yang diminatinya, dan mereka juga akan berusaha untuk menunjukkan bahwa mereka menyukai apa yang diminatinya. Oleh karena itu, minat dapat dipahami sebagai kecenderungan jiwa dan daya gerak yang mendorong seseorang untuk merasa tertarik dan senang kepada seseorang, objek, atau kegiatan tertentu. Selain itu, minat adalah motif yang menunjukkan arah perhatian seseorang terhadap sesuatu yang menarik dan menyenangkan. Adanya perhatian dan kesenangan menunjukkan minat seseorang terhadap sesuatu.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Dhea Fatmawati, Mislinawati, 2024) yang mana hasil dari peneliana menunjukkan hubungan yang positif juga antara game online dan minat belajar siswa, yang menyatakan game online bisa menjadi sebuah rasio yang meningkatka minat belajar, hal itu bisa saja terjadi jikalau game online bisa menjadi hiburan ditengah padatnya jadwal belajar pada siswa. Salah faktor pendukung dalam pengaruh game online terhadap minat belajar siswa adalah teman sebaya.

Beberapa faktor yang mempengaruhi kecanduan game online dan minat belajar siswa antara lain: faktor Psikologis, kecanduan game online dapat disebabkan oleh kebutuhan akan kepuasan instan, stres akademik, serta kurangnya keterampilan pengelolaan waktu. Faktor Lingkungan, dukungan keluarga, teman sebaya, serta pengaruh teknologi di lingkungan sekitar memiliki dampak besar terhadap perilaku

siswa dalam bermain game online dan minat belajar mereka. Faktor Teknologi, kemudahan akses terhadap perangkat dan internet tanpa batas dapat meningkatkan peluang siswa untuk lebih banyak bermain game dibandingkan belajar. Faktor Akademik, motivasi intrinsik siswa terhadap belajar, metode pembelajaran yang menarik, serta peran guru dalam membimbing dan memotivasi siswa berpengaruh terhadap minat belajar mereka.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah penulis lakukan tentang korelasi atau hubungan kecanduan game online dengan minat belajar siswa SDN 02 Sitiung maka dapat penulis simpulkan bahwa analisi korelasi *product moment* diketahui r_{xy} sebesar 0,351 seterusnya setelah dikonsultasikan dengan r_{tabel} pada taraf signifikan 0,05 sebesar 0,264. Dengan begitu, hipotesis alternatif H_a di terima, dinyatakan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan game online dengan minat belajar siswa SDN 02 Sitiung. Sedangkan hipotesis nihil H_0 ditolak, yang dikatakan bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan game online dengan minat belajar siswa SDN 02 Sitiung.

REKOMENDASI

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian ini, maka peneliti mengemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kepada siswa, agar dapat mengurangi atau membatasi aktivitas bermain game online.
2. Kepada orang tua, agar bisa mengawasi kegiatan-kegiatan atau aktivitas anak-anaknya dalam menggunakan *gadget*. Sebagai orang tua hendaknya mengajarkan anak untuk mengelola waktu dan prioritas.
3. Kepada sekolah, di harapkan pihak sekolah selalu mengingatkan siswa dan memberikan dampak dari kecanduan game online, dan selalu memberikan motivasi kepada anak agar tetap semangat dalam mengikuti proses belajar.
4. Bagi penulis selanjutnya, agar bisa menggali faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa selain game online.



DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R., & Hayati, F. (2020). Variabel Belajar: Kompilasi Konsep. In CV. Pusdikra MJ.
- Birri, M. B., Muhajir, M., & Listyarini, I. (2022). Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Sd Muhammadiyah 11 Semarang. *Dwjaloka Jurnal Pendidikan Dasar & Menengah*, 3(2), 239–243. <http://jurnal.unw.ac.id/index.php/dwjaloka/index>
- Dhea Fatmawati, Mislinawati, F. (2024). Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Di SD Negeri 4 Banda Aceh. *Elementary Education Research*.
- Hasmi, F., Muzakkir, & Haska, Y. (2022). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Menurunnya Tingkat Minat belajar dan kesehatan pada pelajar. *Jurnal.Stikesnh.Ac.Id*,
- 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>
- Rahman, A. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa SD Negeri 2 Serigeni. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1, 89.
- Siagian, E. (2022). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Minat Belajar Anak Usia Sekolah di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7593–7599. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3090>
- Slameto(2010). Belajar dan *Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.