

**FREKUENSI *GAME ONLINE* DENGAN MINAT BELAJAR SISWA SMP  
KELAS VIII  
(Studi di Madrasah Tsanawiyah Negeri Plandi Jombang)**

**M.Asadul Usud<sup>1</sup>, Hindyah Ike S<sup>2</sup>, Rahaju Ningtyas<sup>3</sup>**

<sup>123</sup>STIKes Borneo Cendekia Medika Pangkalan Bun

<sup>1</sup>email : [asadulusud@gmail.com](mailto:asadulusud@gmail.com), <sup>2</sup>email : [hindyahike@yahoo.com](mailto:hindyahike@yahoo.com), <sup>3</sup>email :

[Ningtyasrahaju@gmail.com](mailto:Ningtyasrahaju@gmail.com)

**ABSTRAK**

Anak sekolah merupakan kelompok yang mudah terpengaruh oleh *game online* terutama anak Sekolah Menengah Pertama. Siswa SMP yang sering memainkan suatu *game online*, akan menyebabkan ia menjadi ketagihan. Ketagihannya memainkan *game online* akan berdampak baginya, terutama dari segi akademik. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis hubungan frekuensi *game online* dengan minat belajar siswa kelas VIIIA dan VIIIB di Madrasah Tsanawiyah Negeri Plandi Jombang. Desain penelitian *analytic correlation*, pendekatan *cross sectional*. Tempat penelitian di Madrasah Tsanawiyah Negeri Plandi Jombang. Populasi adalah seluruh siswa kelas VIII A dan VIIIB di Madrasah Tsanawiyah Negeri Plandi Jombang sebanyak 71 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *stratified random sampling* dengan jumlah sampel sebanyak 59 siswa. Variabel bebas adalah *game online* dan variabel terikat adalah minat belajar siswa. Instrumen yang digunakan yaitu kuesioner. Analisa data menggunakan uji *Chi Square*. Hasil penelitian menunjukkan 59 responden sebagian besar yaitu 35 responden (59,3%) penggunaan rendah dan hampir sebagian besarnya yaitu 23 responden (39,0%) penggunaan sedang untuk bermain *game online*. Sedangkan minat belajar siswa dari 59 responden sebagian besar yaitu 37 responden (62,7%) memiliki minat belajar sedang dan hampir sebagian besar yaitu 22 responden (37,3%) memiliki minat belajar rendah. Didapatkan hasil dari analisa uji *Chi Square* yaitu 0,001 menunjukkan nilai  $p < 0,05$  maka  $H_1$  diterima. Kesimpulannya ada hubungan antara frekuensi *game online* dengan minat belajar siswa kelas VIII A dan VIIIB di Madrasah Tsanawiyah Negeri Plandi Jombang.

**Kata Kunci:** *Game online*, Minat belajar

***FREQUENCY OF ONLINE GAMES WITH THE INTEREST OF  
LEARNINGSTUDENT IN CLASS VIII  
(Study at Madrasah Tsanawiyah Negeri Plandi Jombang)***

**ABSTRACT**

*School children are a group that is easily affected by online games, especially Junior High School children. A junior student who often plays an online game, will cause him to become addicted. His addiction to playing online games will have an impact on him, especially in academic terms. The purpose of this study is to analyze the relationship of the frequency of online games with the interest of students of class*

*VIIIA and VIIIB in Madrasah Tsanawiyah Negeri Plandi Jombang. Analytic correlation research design, cross sectional approach. Place of study in Madrasah Tsanawiyah Negeri Plandi Jombang. The population is all students of class VIII A and VIIIB in Madrasah Tsanawiyah Negeri Plandi Jombang are 71 students. The sampling technique used stratified random sampling with the number of samples were 59 students. The free variable is the online game and the dependent variable is the student's interest in learning. The instrument used is questionnaire. Data analysis using Chi Square test. The result of the research shows that 59 respondents mostly 35 respondents (59,3%) low usage and most of them are 23 respondents (39,0%) of medium usage to play online game. While the students' learning interest from 59 respondents mostly 37 respondents (62,7%) have medium learning interest and almost most of them are 22 respondents (37,3%) have low learning interest. Obtained result of Chi Square test analysis that is 0,001 show value  $p < 0,05$  then  $H_1$  accepted. Conclusion there is a relationship between the frequency of online games with the interest of students of class VIII A and VIIIB in Madrasah Tsanawiyah Negeri Plandi Jombang.*

**Keywords:** *Online games, interest in learning*

## PENDAHULUAN

Anak sekolah merupakan kelompok yang mudah terpengaruh oleh *game online* terutama anak Sekolah Menengah Pertama. Siswa SMP yang sering memainkan suatu *game online*, akan menyebabkan ia menjadi ketagihan. Ketagihannya memainkan *game online* akan berdampak baginya, terutama dari segi akademik karna ia masih dalam usia sekolah. Siswa SMP biasanya menyukai permainan yang mempunyai peraturan dan bernuansa persaingan sehingga membuat pemainnya akan bermain terus-menerus tanpa memperdulikan berapa lama waktu yang dipergunakan (Nurdiani, 2016, 20). *Game online* juga sebagai media pembelajaran tetapi penggunaan *game online* dapat membuat kecanduan sehingga akan menyita banyak waktu hanya untuk bermain *game* daripada waktu untuk belajar, sehingga minat belajar siswa menurun dan membuat prestasi siswa di akademik pun menjadi menurun.

Data Kemdikbud tahun 2015 menyebutkan di Indonesia terdapat 45.236.833 siswa (Kemdikbud, 2016, 76). Jumlah pelajar di Jawa Timur sendiri sudah mencapai 1.168.269. Kabupaten Jombang memasuki urutan ke 17 dengan jumlah pelajar 40.963 siswa setingkat SMP (BPS Jawa Timur, 2015). Penelitian yang dilakukan (Copertino, 2015, 3), tentang pengaruh penggunaan *game online* terhadap minat belajar siswa SMP di Kelurahan Maguwoharjo, Kecamatan Depok, kabupaten Sleman Yogyakarta. Didapatkan hasil semakin tinggi penggunaan *game online*, maka semakin rendah minat belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian tersebut *game online* sangat berpengaruh negatif terhadap minat belajar siswa. Studi Pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti dengan cara wawancara kepada 10 siswa di Madrasah Tsanawiyah Plandi didapatkan hasil seluruh siswa bermain *game online* maupun *offline*, baik melalui komputer maupun smartponenya. 10 siswa yang bermain *game* didapati 5 siswa mendapat HER

atau remidi saat ulangan tengah semester.

Terdapat dua faktor yang dapat mempengaruhi proses belajar seseorang yaitu, faktor baik dari dalam diri maupun dari luar. Salah satu faktor dari dalam diri seseorang yang dapat mempengaruhi keberhasilan belajar adalah minat belajar. Banyak hal yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa menjadi turun seperti, kondisi fisik dan perkembangan teknologi. Kurangnya minat siswa untuk belajar dapat membuat siswa menjadi apatis atau merasa malas untuk belajar. Salah satu penyebab turunnya minat belajar pada siswa seperti perkembangan teknologi yang dapat mempengaruhi minat untuk belajar, salah satunya adalah *game online*, yang dapat menyita banyak waktu untuk bermain game dari pada waktu untuk belajar. Hal ini yang nantinya dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa, sehingga akan menurunkan tingkat prestasi dan pengetahuan siswa baik akademik dan non akademik (Firmansyah, 2015, 38).

Permasalahan mengenai minat dalam belajar pada siswa semakin rumit ditambah lagi dengan kemunculan dari *game online*. Minat atau motivasi belajar dapat dilihat dengan prestasi dan perspektif kognitif dari peserta didik. Paradigma dalam sebuah perkembangan teknologi adalah untuk membantu dan menstimulus minat belajar baik aspek kognitif maupun psikomotor para peserta didik di era modernisasi sekarang. Dampak dari munculnya *game online* ini adalah menurunnya kemauan atau minat belajar pada siswa. Upaya untuk mengatasi masalah penurunan minat belajar pada siswa yang dikarenakan *game online* sebaiknya pihak sekolah menerapkan unsur-unsur teknologi

informasi, dan komunikasi dalam proses pembelajarannya seperti dalam bentuk *game online* (Nurdiani, 2016, 56).

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian *non eksperimental* yang bertujuan untuk menganalisis dari frekuensi *game online* dengan minat belajar siswa di Madrasah Tsanawiyah Negeri Plandi. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *analytic correlation* dengan pendekatan *cross sectional*, dimana penelitian ini untuk mengetahui hubungan antar variabel, data yang akan diambil dari variabel bebas dan variabel tergantung diambil dalam waktu yang bersamaan (Suparyanto, 2011, didalam Sujarweni, 2014, 174). Populasi seluruh siswa yang mempunyai *handphone* di Madrasah Tsanawiyah Negeri Plandi Jombang, kelas 8A dan 8B sebanyak 71 siswa. Teknik *sampling* berupa *Probability Sampling* dengan metode *Stratified Random Sampling*. Jumlah sampel sebanyak 59 siswa dibagi menjadi dua kelompok kelas yaitu kelas 8A sebanyak 29 siswa dan 8B sebanyak 30 siswa. Alat pengambilan data berupa kuesioner yang telah diuji validitas dan reliabilitas. Variabel independen dalam penelitian ini adalah frekuensi bermain *game online* dan variabel dependen adalah minat belajar siswa. Analisa data menggunakan uji *Chi Square*.

## HASIL PENELITIAN

### Data Umum

Tabel 1 Distribusi frekuensi berdasarkan jenis kelamin di Madrasah Tsanawiyah Negeri Plandi Jombang bulan juli 2017

No	Jenis kelamin	Jumlah	Persentase (%)
1.	Laki-laki	21	35,6%
2.	Perempuan	38	64,4%
Total		59	100%

Sumber : Data primer

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel 1 menunjukkan sebagian besar berjenis kelamin perempuan sejumlah 38 responden (64,4%).

Tabel 2 Distribusi frekuensi berdasarkan umur di Madrasah Tsanawiyah Negeri Plandi Jombang bulan juli 2017.

No	Umur (Tahun)	Jumlah	Persentase (%)
1.	13	17	28,8%
2.	14	32	54,2%
3.	15	10	17%
Total		59	100%

Sumber : Data primer

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel 2 menunjukkan hasil sebagian besar berumur 14 tahun sejumlah 32 responden (54,2%).

**Data Khusus**

Tabel 3 Distribusi frekuensi tentang penggunaan *game online* di Madrasah Tsanawiyah Negeri Plandi Jombang bulan juli 2017.

No	Game online	Jumlah	Persentase (%)
1.	Tinggi	1	1,7%
2.	Sedang	23	39%
3.	Rendah	35	59,3%
Total		59	100%

Sumber : Data primer

Berdasarkan pada tabel 3 distribusi frekuensi menunjukkan hasil penggunaan *game online* adalah sebagian besar rendah berjumlah 35 responden (59,3%).

Tabel 4 Distribusi frekuensi tentang minat di Madrasah Tsanawiyah Negeri Plandi Jombang bulan juli 2017.

No	Minat belajar	Jumlah	Persentase (%)
1.	Sedang	37	62,7%
2.	Rendah	22	37,3%
Total		59	100%

Sumber : Data primer

Berdasarkan pada tabel 4 distribusi frekuensi menunjukkan hasil minat belajar adalah sebagian besar berjumlah 37 responden (59,3%).

**Analisa frekuensi *game online* dengan minat belajar siswa**

Tabel 5 Distribusi frekuensi tentang minat di Madrasah Tsanawiyah Negeri Plandi Jombang bulan juli 2017.

Minat belajar	Game online						Total	
	Tinggi		Sedang		Rendah			
	N	%	N	%	N	%	N	%
Sedang	1	27	21	56,8	15	40,5	37	100
Rendah	0	0	2	9,1	20	90,9	22	100
Total	1	1,	23	39,0	35	59,3	59	100

7

*Uji Chi Square : p = 0,001*

Sumber :Data primer

Berdasarkan pada tabel 5 distribusi frekuensi hasil menunjukkan frekuensi *game online* dengan minat belajar sejumlah 59 responden sebagian besar memiliki kebiasaan bermain *game online* rendah yaitu 35 responden (59,3%), sedangkan hampir setengahnya memiliki minat belajar sedang yaitu 23 (39,0%). Hasil uji statistik menggunakan analisis uji *chi square* didapatkan hasil 0,001 yang menunjukkan bahwa nilai  $p < 0,05$ . Maka H1 diterima dan H0 ditolak.

## PEMBAHASAN

### *Game online*

Berdasarkan pada tabel 3 distribusi frekuensi menunjukkan hasil penggunaan *game online* adalah sebagian besar rendah berjumlah 35 responden (59,3%). Hal ini didasarkan pada nilai indikator rata-rata terendah pada kuesioner *game online* pada parameter durasi (1,41%), dan frekuensi (1,54%) dengan kategori tidak setuju terhadap pernyataan yang diberikan.

Menurut peneliti berdasarkan jawaban responden dari kuesioner yang diberikan dapat dikategorikan tidak setuju. Hal tersebut dikarenakan sebagian besar responden memiliki sudut pandang tersendiri terhadap *game online* tersebut, karena bermain *game online* dengan waktu yang cukup lama dapat menyebabkan kecanduan dan lupa waktu. Hal tersebut menunjukkan sebagian besar responden sudah memikirkan atau mengetahui tentang dampak terlalu lama bermain *game online*. Berdasarkan kategori dari jawaban responden menunjukkan aspek durasi yang dimiliki responden tentang bermain *game online* tersebut rendah, maka akan menimbulkan sisi positif responden untuk mengurangi bermain *game online* atau tidak akan bermain *game online*.

Alasan seseorang bisa ketagihan bermain *game* tersebut sengaja dirancang agar pemainnya semakin sering bermain *game*. Komputer dan *game* adalah hal yang umum dari kehidupan remaja masa kini. Bagi kebanyakan anak remaja, bermain *game* *dicomputer*, konsol atau perangkat lain adalah salah satu kegiatan rutin yang mereka lakukan

setiap hari. Sebenarnya tidak masalah selama masih batas wajar, tetapi bagaimana juga mereka hidup dan berkembang dizaman serba teknologi (Firmansyah, 2015, 41).

### **Minat belajar**

Berdasarkan pada tabel 4 distribusi frekuensi menunjukkan hasil minat belajar adalah sebagian besar berjumlah 37 responden (59,3). Hal ini didasarkan pada nilai indikator rata-rata sedang pada kuesioner minat belajar pada parameter kognitif (3,84%) dengan kategori berdasarkan atas pengalaman pribadi, pemahaman, dan pengetahuan yang pernah dipelajari baik di rumah, sekolah dan masyarakat serta dan berbagai jenis media massa.

Menurut peneliti minat belajar siswa di pengaruhi oleh pengalaman yang dirasakan siswa tersebut, misalkan guru yang disukai atau pelajaran di gemari selain itu di pengaruhi oleh bagaimana siswa itu paham terhadap suatu pelajaran yang dia tidak harus berulang kali yang mengakibatkan siswa tersebut bosan terhadap suatu pelajaran yang dikiranya sulit untuk dipahami. Hal ini didasarkan pada nilai indikator rata-rata terendah pada kuesioner minat belajar pada parameter afektif (3,02%), dan psikomotor (3,19%) dengan kategori tidak setuju dengan pernyataan yang di berikan. Hal tersebut menunjukkan pada pernyataan keusioner dengan parameter psikomotor, dengan inti dari pernyataannya adalah mutu minat belajar siswa. Hasil data yang sudah terkumpul dari jawaban responden, dapat dikatagorikan berdasarkan jawaban responden, adalah tidak setuju terhadap pernyataan yang diberikan berdasarkan parameter psikomotor, hal tersebut menunjukkan sebagian siswa tidak memikirkan atau

mengetahui dan mempermasalahakan tentang minat belajarnya.

Minat timbul tidak secara tiba-tiba atau spontan melainkan timbul akibat partisipasi, pengalaman, kebiasaan pada waktu belajar atau bekerja. Jadi jelas soal minat akan berkait dengan soal kebutuhan dan keinginan oleh karena itu yang penting bagaimana menciptakan kondisi tertentu agar siswa itu selalu butuh dan ingin terus belajar (Sardiman, 2007, 25). Belajar yang baik dapat dicapai dengan adanya perhatian dan minat siswa. Sebaliknya, tanpa minat seseorang tidak mungkin melakukan sesuatu (Usman, 1994, 22).

### **Hubungan *game online* dengan minat belajar siswa**

Berdasarkan pada tabel 5 distribusi frekuensi hasil menunjukkan hubungan *game online* dengan minat belajar sejumlah 59 responden sebagian besar memiliki kebiasaan bermain *game online* rendah yaitu 35 responden (59,3%), sedangkan hampir setengahnya memiliki minat belajar sedang yaitu 23 (39,0%). Hasil uji statistik menggunakan analisis uji *chi square* didapatkan hasil 0,001 yang menunjukkan bahwa nilai  $p < 0,05$ . Maka  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak atau ada hubungan antara *game online* dengan minat belajar siswa kelas 8A dan 8B di Madrasah Tsanawiyah Negeri Plandi Jombang.

Menurut peneliti minat itu sangat penting karena tanpa minat kita tidak dapat mencapai tujuan yang ingin di capai. Ketika minat atau keinginan seseorang akan ketertarikan *game* semakin kuat maka semakin berkurang untuk minat belajarnya yang dapat berpengaruh terhadap dirinya, orang lain, dan lingkungannya. Sehingga

memberikan dampak terhadap motivasi dan minat belajar siswa. Oleh karena itu pengguna pengawasan dan pemberian edukasi mengenai dampak-dampak dari bermain *game* sangat perlu diberikan kepada siswa yang mengalami kecanduan.

Intensitas penggunaan permainan *game online* atau jejaring *social* dalam kurun waktu lebih 4 hari per seminggu dan durasi bermain lebih dari 4 jam per hari menimbulkan ketergantungan. Sedangkan terdapat dua hal mendasar yang harus diamati untuk mengetahui intensitas penggunaan *game online* seseorang yakni frekuensi yang sering digunakan dan lama menggunakan tiap kali mengakses *game online* yang dilakukan oleh pengguna (Nurdiani, 2016, 21).

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

1. Minat belajar siswa kelas VIII A dan VIII B di Madrasah Tsanawiyah Negeri Plandi Jombang adalah sedang (39,0%).
2. Frekuensi bermain *game online* siswa kelas VIII A dan VIII B di Madrasah Tsanawiyah Negeri Plandi Jombang adalah rendah (59,3%).
3. Ada hubungan frekuensi *game online* dengan minat belajar siswa kelas VIII A dan VIII B di Madrasah Tsanawiyah Negeri Plandi Jombang ( $p = 0,001$ ).

### **Saran**

1. Bagi responden

Diharapkan responden tidak lagi bermain atau mengurangi waktu bermain *game online*, dan memiliki pemahaman tentang dampak yang ditimbulkan dari bermain *game online* bagi minat belajar dan bagi kesehatan seperti mata minus, nyeri punggung, dan kurang istirahat.

2. Petugas kesehatan atau sekolah  
Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan salah satu intervensi nonfarmakologis dan bagi petugas sekolah diharapkan untuk memberikan hukuman untuk siswa apabila bermain *game online* di sekolah.
3. Peneliti selanjutnya  
Peneliti selanjutnya dapat menjadikan penelitian ini sebagai rujukan dan sumber informasi serta dapat membandingkan efektifitas berbagai bentuk terapi nonfarmakologis lainnya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Usma., Moh. Uzer, 1994. “*Menjadi Guru Profesional*”. Bandung : PT. RemajaRosda Karya.
- Nurdiani, Yayang Siti. 2016. “*Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa*”. FKIP UNPAS diakses pada 15 Juli 2017. <http://repository.unpas.ac.id/13046/>
- Roswendi, Achmad Setya. 2010. “*Hubungan Durasi Bermain* BPS Provinsi Jawa timur. 2015. “*Jawa timur dalam angka 2015*”. Surabaya: CV. Media Konstruksi
- Copertino, J. and Yosef, V. 2015. “*Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Smp Di Kelurahan Maguwoharjo, Kecamatan Depok Kabupaten Sleman Yogyakarta*. Doctoral dissertation, UPN" Veteran" Yogyakarta. Diakses 15 Juli 2017.
- Firmansyah , 2015 “*Belajar dan Pembelajaran*”. Bandung : Remaja Rosda karya.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. *Ikhtisar Data Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2015/2016*. Jakarta: Sekretariat Jendral Pusat Data dan Statistik Pendidikan dan Kebudayaan.
- Game Online dengan Motivasi Belajar pada Siswa Kelas VII Dan VIII Di SMPN 1 Cimahi*”.
- Sardiman, 2007. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Sujarweni, V. Wiratna. 2014. “*Metodologi Penelitian Keperawatan*”. Yogyakarta: Gava Media