



The Influence of Online Games towards Students' Learning Interests at Grade X SMK Dara Jingga Star Up Vocational School

Zulkarnain¹, Dian Estu Prasetyo², Alchonity Harika Fitry³

*1zul400530@gmail.com

^{1,2,3} Universitas Dharmas Indonesia

Abstrak

The purpose of this study was to determine the effect of online games on student interest in learning PJOK lessons at SMK Star Up Dara Jingga. The benefits of this research are to add references to studies related to online game opium and provide input to relevant parties in implementing education, be it schools, teachers, and other researchers. The method used in this research is the Ex-post facto method. The data analysis technique in this research is the product-moment correlation. The population in this study were students of class X SMK Star Up Dara Jingga and the sample in this study were students of class X SMK Star Up Dara Jingga totaling 16 students. Based on the results of the study, it shows that there is a significant influence online games on student learning interest in learning PJOK SMK Star Up Dara Jingga from the data obtained based on the results of hypothesis testing stating that the hypothesis is accepted because the calculated r obtained is 0.8950 while the r table 0.497 with a significant 0.05 so it can be concluded that H_a is accepted.

Keywords: Online Game, Ex-post facto, Interest in Learning

Pendahuluan

Pada era yang serba digital dan modern seperti sekarang ini, sector kehidupan mengalami percepatan pertumbuhan yang begitu pesat, tidak hanya sarana teknologi, komunikasi, maupun transportasi yang mengalami perkembangan begitu pesat, fenomena ini juga berlaku pada banyak pola kehidupan. Beberapa tahun ini sedang maraknya beberapa game yang berbasis *online* yang banyak dipopulerkan oleh kalangan remaja sampai kalangan dewasa, dikarenakan perkembangan era globalisasi yang sangat pesat dan perkembangan teknologi yang semakin tahun semakin canggih, yang membuat resah dari semua kalangan lembaga pendidikan, baik lembaga pemerintahan, lembaga masyarakat dan pihak kependidikanpun yang membuat semakin hari semakin memprihatinkan terkait persoalan perkembangan prestasi akademik peserta didik.

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, game online juga mengalami perkembangan yang begitu pesat. Game online adalah game yang berbasis elektronik dan visual. Game online mempunyai perbedaan yang sangat besar dengan game lainnya yaitu pemain game tidak hanya dapat bermain dengan orang yang berada di sekelilingnya pemain lain yang berbeda lokasi, bahkan sampai di belahan bumi lainnya. Game online dapat ditandai oleh sejauh mana pemain game bermain game secara berlebihan yang dapat berpengaruh negatif bagi pemain game tersebut, namun juga dapat bermain dengan beberapa pemain lain yang berbeda lokasi, bahkan sampai di belahan bumi lainnya.



Game online dapat diartikan sebagai program permainan yang tersambung melalui jaringan internet yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja dan dapat dimainkan juga secara berkelompok dibelahan dunia dan permainan ini sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan, yang didukung oleh perangkat untuk game ini sendiri. Game online dapat dimainkan secara terhubung dengan jaringan internet yang bisa menghubungkan dengan orang lain dalam radius yang jauh dan bisa juga saling berinteraksi antar sesama pemain game. Salah satu contoh yang dapat peneliti angkat ialah seperti Game Poker, Counter Strike dan Mobile Legend yang populer sekarang ini, yang banyak dimainkan pada kalangan remaja. Permainan game online tersebut bisa diambil juga nilai positifnya maupun nilai negatifnya. Dampak positif bagi seseorang yang memainkan game online adalah untuk mendapatkan kesenangan dan kepuasan batin serta sebagai hiburan penghilang stres setelah keseharian beraktivitas. Bahkan untuk sekarang ini sudah banyak gamers (sebutan untuk pemain game) yang memanfaatkan game online tersebut untuk usaha bisnis, seperti menjual koin tertinggi yang didapatkan oleh gamers kepada pemain gamers yang lainnya dengan harga yang telah ditentukan sebelumnya.

Menurut Surbakti (2017) mengemukakan Aada beberapa dampak negatif yang ditimbulkan dari permainan game online adalah munculnya kekerasan dikalangan masyarakat. Anak-anak akan bertingkah laku yang buruk dikarenakan mencontoh apa yang dia lihat dalam game online tersebut yang menampilkan adegan-adegan kekerasan seperti pada Game Figther. Permainan game online juga bisa menghambat anak dalam belajar atau tidak suka membaca dikarenakan kecanduan yang berlebihan yang didapat dari game tersebut. Kecanduan yang berlebihan dapat membuat anak terkadang memunculkan sifat-sifat yang tidak diinginkan seperti kekerasan terhadap orang tua maupun terhadap orang lain

Game online ini merupakan permainan modern yang sudah menjadi trend untuk masa sekarang dan peminatnya dimulai dari anak-anak sampai usia dewasa. Anak di anggap lebih sering dan rentang terhadap penggunaan permainan game online dari pada orang dewasa. Problematika minat belajar pada siswa sekarang ini semakin kompleks termasuk candu game online berkembang pada dinamika masyarakat kita khususnya Indonesia. Asumsi yang ada minat belajar dapat dilihat dengan prestasi dan prespektif kognitif dari siswa, baik siswa sekolah dasar sampai pada mahasiswa perguruan tinggi. Status yang ada tidak dapat menimbulkan perbedaan akan minat belajar hal ini menjadi sebuah kecenderungan. Bahwa kesadaran akan motivasi belajar tidak hanya dilihat dari aspek umur dan status tetapi juga dilihat dari gaya hidup masing-masing individu.

Game online menurut seorang psikolog Rahmat (2018) mengatakan bahwa bermain game online sangat menyenangkan namun bila kita mengetahui dalam memainkannya, game online memiliki kecenderungan bersifat kecanduan bagi pemainnya ini dikarenakan dari segi permainannya, game online sendiri memiliki fitur yang menarik, berisi gambar-gambar, animasi-animasi yang mendorong anak bahkan orang dewasa tertarik bermain game, selain itu macam-macam game tersebut di rancang khusus agar anak ingin terus bermain. Waktu yang di pergunakan anakanak tersebut dari hasil pengamatan mulai dari 2 jam sampai 4 jam bahkan lebih, hal ini disebabkan permainan ini berkelanjutan sehingga mengharuskan pemainnya ingin bermain terus menerus. Beberapa sebab yang membuat remaja kecanduan game online salah satunya tantangan. "Dalam setiap game ada tantangan, yang membuat pecandunya terus merasa tertantang. Sehingga pada akhirnya, orang yang kecanduan game akan merasa ketergantungan terus menerus dan tidak bisa lepas dari game, bila pemain tidak bisa mengontrol dirinya sendiri, ia akan menjadi lupa diri dan lupa belajar, bahkan saat belajar pun ia malah mengingot-ingat permainan game.

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan pendidikan melalui aktivitas jasmani, fisik, permainan dan olahraga terpilih yang dijadikan sebagai media untuk mencapai perkembangan individu secara menyeluruh. Pelajaran penjas merupakan salah satu pelajaran

dari sekolah yang diajarkan pada sekolah menengah kejuruan bahwa sampai ke perguruan tinggi. Di sekolah menengah kejuruan pelajaran penjas merupakan pelajaran yang banyak diminati oleh siswa – siswanya, tetapi dengan semakin berkembang teknologi banyak siswa yang sudah terpengaruh dengan permainan game online sehingga siswa tersebut kurang berminat dengan pelajaran penjas

Metode Penelitian

Rancangan penelitian adalah rencana dan struktur penyelidikan yang disusun sedemikian rupa sehingga peneliti akan memperoleh jawaban untuk pertanyaan-pertanyaan penelitiannya” (Kerlinger, 1990: 483). Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka metode dan jenis penelitian ini menggunakan penelitian Ex-Post Facto atau pengukuran sesudah kejadian dan deskriptif korelasional. Metode ini dipergunakan karena penelitian ini berusaha untuk menemukan ada tidaknya pengaruh antara pengaruh game online terhadap minat belajar PJOK siswa kelas X SMK Star Up Dara Jingga. Variabel dalam penelitian ini adalah pengaruh game online sebagai variabel bebas (X) minat belajar PJOK sebagai variabel terikat (Y). Yang menjadi subjek penelitian yaitu siswa kelas X SMK Star Up dara Jingga yang berjumlah 16 orang, terdiri dari 8 laki – laki dan 8 perempuan.

Instrumen Penelitian Dalam penelitian ini instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah : 1) Penggalan Data 2) Teknik Pemberian Skor. Adapun teknik pengumpulan data dilapangan dilakukan dengan menggunakan, beberapa teknik yaitu : 1) Observasi Lapangan, 2) Wawancara, 3) Angket dan 4) Dokumentasi.

Setelah data terkumpul maka langkah selanjutnya adalah menganalisis data untuk membuktikan hipotesis yang telah diajukan. Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Analisis data pada penelitian ini dengan analisis deskriptif kuantitatif model regresi linier sederhana. Perhitungan dilakukan dengan manual yang meliputi: 1) Uji Validitas dan 2) Uji Reliabilitas.

Hasil Penelitian

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Star Up Dara Jingga Dharmasraya yang terletak di Jl. Lintas Sumatera, Koto Padang, Sitiung, Kabupaten Dharmasraya, Sumatera Barat dimana dipimpin oleh seorang kepala Sekolah bernama Nurlela Yanti. Yang melibatkan guru 7 orang dengan jumlah siswa saat ini seluruhnya 250 orang. Yang memiliki visi terwujudnya warga Sekolah Yang Berakhlak Mulia, Berprestasi, Dan Peduli Lingkungan dan Misi yaitu Mewujudkan kompetensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, Mewujudkan prestasi siswa baik akademik maupun non akademik, memiliki keunggulan dalam meningkatkan kompetensi guru, pengembangan iptek dan imtaq, mewujudkan lingkungan sekolah yang sehat, bersih, rindang, dan asri sebagai upaya pelestarian lingkungan hidup, memiliki wawasan nasional dan internasional dengan tetap mempertahankan budaya bangsa yang dilandasi keikhlasan dalam berkarya.

SMK Start Up Dara Jingga memiliki tujuan dimana mewujudkan budaya disiplin di sekolah sehingga akan terlaksananya pembelajaran yang menyenangkan dan tersedianya sarana dan prasarana pendidikan yang sesuai dengan BSNP. Kelas X SMK Star Up Dara Jingga ini di pilih menjadi subjek penelitian tentang pengaruh game online terhadap minat belajar siswa. Di mana pada observasi awal kondisi siswa memang seringkali memanfaatkan waktu istirahat sebagai waktu. Berkumpul untuk bermain game online baik itu menggunakan handphone android temannya secara bergantian ataupun menggunakan handphone sendiri yang di bawah dari rumah. sebagai seorang anak yang umumnya memiliki rasa antusias yang besar terhadap sesuatu yang baru, sedangkan game online ini selalu membuat inovasi yang baru agar anak ini merasa tertantang dan ingin bermain terus menerus baik itu di sekolah pada saat

jam istirahat maupun, sepulang sekolah baik itu menggunakan handphone maupun warnet yang terdapat di sekitar rumah siswa.

Minat belajar PJOK kecenderungan siswa untuk tetap memperhatikan sesuatu dengan rasa senang hal ini yang terjadi pada siswa kelas X SMK Star Up Dara Jingga ketika siswa merasa proses pembelajaran tersebut menarik aka minat belajar pjok siswajuga tinggi sedangkan jika proses pembelajaran kurang men menarik maka minat belajar siswa juga rendah, hal ini disebabkan karena siswa bermain game online makan minat belajarnya juga akan berkurang karena hanya memikirkan permainan terus menerus terlebih lagi ketika permainan tersebut terus memberikan tantangan di setiap levelnya.

Deskripsi Data Penelitian

Deskripsi Variabel

Variabel X dalam penelitian ini adalah Pengaruh *game online* dan variable Y yaitu minat belajar PJOK sdan untuk mengetahui pengaruh tersebut peneliti melakukan survei dengan mengambil data melalui angket dengan jumlah poin angket 30 item yang sudah tergabung antara variabel X dan variabel Y pada kelas X yang jumlah siswanya sebanyak 16 orang siswa yang terdiri dari laki – laki 8 orang dan perempuan 8 orang. Untuk mengetahui validitas dari suatu instrumen peneliti menggunakan rumus metode *pearson products moment* dari sugiyono (2012:455) sehingga memperoleh hasil yang valid dari setiap poin pertanyaan yang di mana pada variabel X ini terdapat 15 poin pertanyaan dan variable Y 15 pertanyaan, sebelum menentukan valid atau tidaknya poin pertanyaan tersebut terlebih dahulu peneliti menentukan r tabel sebagai patokan dari r hitung. Sehingga dapat di ketahui r tabel (<) atau (>) dari r hitung.

Deskripsi Data Angket

Berdasarkan data yang di peroleh dari hasil pembagian angket terhadap 16 orang siswa dimana akan diberikan skor terhadap alternative jawaban yang terhadap pada angket yaitu dimana jawaban Sangat Setuju (SS) diberi skor 5, jawaban Setuju (S) diberi skor 4, jawaban Ragu – Ragu (RR) diberi skor 3, jawaban Tidak Setuju (TS) diberi skor 2, dan Jawaban Sangat Tidak Setuju (STS) diberi skor 1. Hal ini akan memberikan kemudahan terhadap peneliti dalam mengelola data.

Pengujian Hipotesis Penelitian

Analisis Uji hipotesis digunakan untuk menguji kebenaran hipotesis yang diajukan yaitu, terdapat pengaruh *game online* terhadap minat belajar siswa kelas X SMK Star Up Dara Jingga. Pada penelitian ini analisis data yang digunakan yaitu dengan korelasi product-moment.

$$r_{xy} = \frac{n\sum xy - \sum x \sum y}{\sqrt{[(n\sum x^2) - (\sum x)^2][(n\sum y^2) - (\sum y)^2]}}$$

Dimana X sebagai data variabel *Game online* dan Y sebagai data variabel Minat belajar. Norma yang berlaku dalam analisis korelasi dapat dilihat pada tabel correlationpada nilai Sig. jika nilai probabilitas $\leq 5\%$ maka hubungan kedua variabel signifikan. Sebaliknya jika nilai probabilitas $\geq 5\%$ maka menunjukkan tidak ada hubungan antara kedua variabel. Jika rhitung \geq rtabel pada taraf signifikan 5% maka H0 ditolak dan Ha diterima.

Analisis Data Dan Hasil Penelitian

Uji Validitas Instrumen

Menurut Sugiyono (2012:455) validitas menunjukan derajat ketepatan antara data yang sesungguhnya terjadi pada objek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Data yang terkait dengan pengaruh *game online* terhadap Minat belajar diperoleh dengan membagikan angket kepada siswa kelas X sebanyak 16 siswa . Angket penelitian yang di dalamnya terdapat 40 item pertanyaan tentang *game online* dan tentang Minat belajar Pembahasan hasil uji validitas instrumen dari kedua variabel Untuk mencari nilai korelasinya penulis menggunakan rumus metode Pearson Product Moment dengan rumus sebagai

berikut :

RUMUS PERSON PRODUCTS MOMENT

$$r = \frac{n (\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n\sum X^2 - (\sum X)^2][n\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:
 r : koefisien korelasi
 $\sum X$: jumlah skor item
 $\sum Y$: jumlah skor total item
 n : jumlah responden

Berdasarkan pengolahan SPSS diperoleh hasil uji validasi sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil Uji Validasi Instrumen Pengaruh Game Online terhadap Minat Belajar

No	r table	r hitung	Keterangan
1.	0.4973	0.20	Tidak Valid
2.	0.4973	0.876446	Valid
3.	0.4973	0.637535	Valid
4.	0.4973	0.532877	Valid
5.	0.4973	0.674035	Valid
6.	0.4973	-0.26703	Tidak Valid
7.	0.4973	0.133986	Tidak Valid
8.	0.4973	0.333881	Tidak Valid
9.	0.4973	0.708314	Valid
10.	0.4973	0.730719	Valid
11.	0.4973	0.629487	Valid
12.	0.4973	0.741495	Valid
13.	0.4973	0.343085	Tidak Valid
14.	0.4973	0.460526	Tidak Valid
15.	0.4973	0.75908	Valid
16.	0.4973	0.398479	Tidak Valid
17.	0.4973	0.63445	Valid
18.	0.4973	0.4998	Valid

19.	0.4973	0.661661	Valid
20.	0.4973	0.67134	Valid
21.	0.4973	0.699668	Valid
22.	0.4973	0.764857	Valid
23.	0.4973	0.463516	Tidak Valid
24.	0.4973	0.696354	Valid
25.	0.4973	0.685226	Valid
26.	0.4973	0.556423	Valid
27.	0.4973	0.758649	Valid
28.	0.4973	0.858888	Valid
29.	0.4973	0.807779	Valid
30.	0.4973	0.781433	Valid
31.	0.4973	0.876127	Valid
32.	0.4973	0.800308	Valid
33.	0.4973	0.702536	Valid
34.	0.4973	0.838152	Valid
35.	0.4973	0.468008	Tidak Valid
36.	0.4973	0.532233	Valid
37.	0.4973	0.503623	Valid
38.	0.4973	0.396359	Tidak Valid
39.	0.4973	0.720517	valid
40.	0.4973	0.754216	valid

Sumber : SPSS 16.0

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa variabel pengaruh game online terhadap minat belajar pjok yang terdiri dari pertanyaan yang valid sebanyak 30 butir pernyataan Dan yang tidak valid terdapat 10 buah butir pernyataan. Untuk mengetahui valid tidaknya suatu instrumen dilihat dari r hitung $>$ r table (0.4973). Sedangkan untuk penelitian, yang digunakan untuk penelitian adalah pernyataan yang sudah valid, untuk itu peneliti menggunakan 30 pernyataan.

Uji Reliabilitas

Menurut Sukaji (2000) Reliabilitas yaitu seberapa besar derajat tes mengukur secara konsisten sasaran yang di ukur. Jadi untuk mengetahui derajat kestabilan dari pertanyaan tersebut diperlu-kan uji reliabilitas instrumen. Mencari reliabilitas untuk keseluruhan pernyataan dengan menggunakan rumus spearman brown seperti yang dinyatakan oleh Sugiyono (2012 :122) sebagai berikut.

Berdasarkan pengolahan SPSS 16.0 diperoleh hasil uji reliabilitas sebagai berikut :

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.963	30

Koefisien Cronbach's Alpha pengaruh game online terhadap minat belajar .963 sementara koefisien dalam tabel pada taraf signifikan 0,5% adalah 0,4973 dengan demikian koefi-sien Cronbach's Alpha lebih besar dari koefisien table maka instru-ment dinyatakan reliable.

Analisis Deskriptif

Metode kualitatif menurut Sugiyono (2012: 14) adalah metode penelitian yang

berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek alamiah. Hasil pengoprasian variabel disusun dalam bentuk pertanyaan atau pernyataan (kuesioner/angket), dimana variabel (X) game online dan (variabel Y) minat belajar siswa. Setiap item dari kuesioner tersebut memiliki 5 jawaban dengan bobot/nilai yang berbeda. Untuk menjawab deskripsi tentang masing-masing variabel penelitian, digunakan rentang kriteria penilaian rata-rata. Kriteria penilaian rata-rata tersebut menggunakan interval.

Tabel 3. Hasil Penyusunan Kelas Interval

Interval		Frekuensi	Persentasi
85	89	2	6.67%
90	94	3	10.00%
95	99	0	0.00%
100	104	3	10.00%
105	109	0	0.00%
110	114	3	10.00%
115	119	1	3.33%
120	124	0	0.00%
125	129	5	16.67%
130	134	2	6.67%
135	139	5	16.67%
140	144	5	16.67%
145	149	1	3.33%
Total		30	100.00%

Dari hasil penyusunan kelas interval terdapat 12 kelas interval, 5 panjang kelas interval dengan total frekuensi 30 dan persentase 100.00%.

Analisis Korelasi *Pearson Product Moment*

Kuat lemahnya hubungan antara variabel X dan variabel Y dalam penelitian ini, dibuktikan dengan menggunakan analisis korelasi pearson product moment, karena dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian analisis deskriptif dan skala pengukuran rasio berikut hasil korelasi game online dan minat belajar siswa :

Tabel 4. Korelasi Product Moment

No	Nama Siswa	game online (x)	Minat Belajar (Y)	X ²	Y ²	XY
1		58	56	3364	3136	3248
2		53	39	2809	1521	2067
3		49	36	2401	1296	1764
4		47	44	2209	1936	2068
5		60	55	3600	3025	3300
6		60	43	3600	1849	2580

7		73	67	5329	4489	4891
8		74	71	5476	5041	5254
9		71	70	5041	4900	4970
10		70	60	4900	3600	4200
11		69	70	4761	4900	4830
12		67	64	4489	4096	4288
13		68	70	4624	4900	4760
14		70	68	4900	4624	4760
15		66	59	4356	3481	3894
16		69	57	4761	3249	3933
Total		1024	929	66620	56043	60807

Analisis Uji Hipotesis

Analisis uji hipotesis digunakan untuk menguji kebenaran hipotesis yang diajukan yaitu, terdapat pengaruh game online terhadap minat belajar PJOK siswa Kelas X SMK Stard Up Dara Jingga.

Pembahasan Data Penelitian Intensitas Bermain Game Online

Di era globalisasi, ilmu pengetahuan dan teknologi semakin berkembang. Dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini mulai bermunculan jenis produk-produk yang berbasis teknologi yang canggih. Tentunya produk-produk teknologi tersebut untuk memenuhi keperluan manusia baik dibidang ilmu pengetahuan, kesehatan, pertanian, ekonomi, hiburan, dan masih banyak lagi. Fenomena game online sangat cepat mewabah dikalangan masyarakat dan pelajar. Hal tersebut bisa dilihat dari warnet (warung internet) yang memfasilitasi untuk bermain game telah menjamur di sekeliling lingkungan masyarakat, bahkan ada warnet yang menyediakan musholah dan warung makan agar pemain tidak perlu lagi pulang ke rumah untuk sekedar makan ataupun sholat demi bermain game online. Adapun Definisi *game online* menurut (Young, 2005) *game online* adalah “permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual” “Game online adalah game yang berbasis media elektronik visual. Game online dapat dimainkan dengan menggunakan media visual elektronik seperti computer” (Dani, 2014: 5). Hasil penelitian mengenai pengaruh game online pada siswa kelas X SMK Star Up Dara Jingga yaitu, tingkat bermain game online siswa dalam kelas interval 125 – 129 dengan jumlah 16 siswa dan frekuensi 17 %. Sedangkan nilai meannya 85. Berarti nilai tersebut artinya tingkat game online siswa pada frekuensi sedang.

Minat Belajar PJOK Siswa

Dari uraian diatas, dapat diartikan bahwa Minat belajar adalah keseluruhan daya penggerak atau pendorong untuk melakukan sesuatu aktivitas-aktivitas tertentu yang terdapat dari dalam diri seseorang maupun dari luar sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai. Dalam Minat belajar dorongan merupakan kekuatan mental untuk melakukan kegiatan dalam rangka pemenuhan harapan dan dorongan dalam hal ini adalah pencapaian tujuan dalam belajar. Minat belajar adalah keseluruhan daya penggerak atau pendorong untuk melakukan sesuatu aktivitas-aktivitas tertentu yang terdapat dari dalam diri seseorang maupun dari luar sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai.

Hasil dari Minat belajar pada siswa kelas X SMK Star Up Dara Jingga, dalam kelas interval 124 - 129 dengan jumlah 16 siswa dan frekuensi 17 % yaitu pada frekuensi sedang, sedangkan jika melihat hasil nilai mean 85.00. Dengan ini dapat dikatakan bahwa minat

belajar siswa dalam kategori sedang. Dapat disimpulkan bahwa Minat belajar siswa bervariasi, mulai dari tingkat aktivitas yang rendah, sedang, dan tinggi.

Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Pada Pembelajaran PJOK Siswa Kelas X SMK Star Up Dara Jingga. Hasil analisis dari interpretasi data diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh game online terhadap Minat belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji hipotesis yang mana di peroleh r hitung keseluruhan yaitu $0,8950 > r$ tabel $0,4973$ dengan signifikan $0,05$ dan jika di lihat dari tabel intepretasi koefisien korelasi maka tingkat hubungannya berada pada skala kuat. maka dari itu H_a diterima ada pengaruh game online terhadap Minat belajar siswa. Dari hasil penelitian ini terdapat pengaruh game online terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran PJOK khususnya.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan, bahwa game online berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa kelas X SMK Star Up Dara Jingga. Tahun pelajaran 2020/2021. Ini menunjukkan ada korelasi yang erat antara kedua variabel yang dikorelasikan, yakni semakin tinggi atau banyak waktu yang digunakan untuk game online maka semakin rendah minat belajar siswa. Dalam hal ini rata-rata waktu yang digunakan siswa untuk bermain game online berkisar dua sampai tiga jam dengan sistem paket yang tersedia di tempat game center. Waktu belajar yang digunakan siswa untuk belajar dirumah relatif yakni hanya seperlunya saja jika mendekati ujian atau ulangan.

Daftar Pustaka

- Abror, Abdul Ranchman. 1993. Psikologi Pendidikan. Yogyakarta : Tiara Wacana Arikunto, Suharsimi 2014, Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik I, Jakarta: Rineka Cipta.
- Asra, Abuzar, 2016, *Pengantar Statistika I*, Depok: PT Grafindo Persada. Arifin, M., & Asfani, K. (2014). *Instrumen penelitian*. 1–38.
- A Rini, *Menanggulangi Kecanduan Game On-Line Pada Anak*. Jakarta: Pustaka Mina, 2011.
- Aditia, Rivan. *Dampak Positif dan Negatif Bermain Game online*. (Online). 2015 Tersedia: <https://www.gudangilmukomputer.com/2015/01/dampak-positif-dan-negative-bermain-game>. Htm
- Neurmann, J. Von And O. Morgenstern. 1953. Theory of games and economic behavior. <http://tutoriaalkuliah.blogspot.com/2009/05/dasar-dasarteori-permainan-game.html>. 28 januari 2011.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (19th ed.). Alfabeta, Cv.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (24th ed.). Alfabet, cv.
- Sudjana. 2004. *Metoda statistika*. Bandung: Tarsito
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 01(01), 28–3