

Dampak Bermain Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X Teknik Konstruksi dan Properti SMKN Solok

Cynthia Za Amri¹, Iskandar G. Rani²

^{1,2}Pendidikan Teknik Bangunan, Fakultas Teknik

Email: cynthiazaamri@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah *game online* berdampak negatif atau positif terhadap minat belajar siswa kelas X Teknik Konstruksi dan Properti SMKN 2 Solok. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Teknik Konstruksi dan Properti SMKN 2 Solok sebanyak 69 orang. Pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik *probability sampling* (*simple random sampling*). Berdasarkan rumus Slovin dengan jumlah populasi (N) 69 diperoleh sampel sebanyak 59 orang. Data kemudian dianalisis secara statistik dengan bantuan aplikasi Microsoft Excel 2019 dan SPSS 17.0 menggunakan rumus korelasi rank Spearman. Dari hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa *game online* memiliki pengaruh negatif terhadap minat belajar siswa kelas X Teknik Konstruksi dan Properti SMKN 2 Solok. Besar koefisien korelasi adalah sebesar -0,493 pada taraf signifikansi 0,05. Hasil perhitungan Nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,28 > 2,002$ yang menunjukkan *game online* berdampak negatif terhadap minat belajar siswa.

Kata Kunci : Dampak, Bermain *Game Online*, Minat Belajar

Abstract : *This study aims to determine whether online games have a negative or positive impact on learning interest in class X students of construction and property engineering at SMKN 2 Solok. This type of research is quantitative research. The population in this study were 69 students of class X construction and property engineering SMK 2 Solok. Sampling was done using probability sampling (simple random sampling). based on the Slovin formula with a population (N) 69, a sample of 59 people was obtained. The data were then analyzed statistically with the help of the Microsoft Excel 2019 and SSS 17.0 application using the Spearman rank correlation formula. From the results of data analysis, it can be concluded that online games have a negative effect on learning interest in class X construction and property engineering SMKN 2 Solok. The correlation coefficient is -0.493 at the significance level of 0.05. the results of the calculation of the value of $t_{count} > t_{table}$, namely $4.28 > 2.002$ which shows online games have a negative impact on student interest in learning.*

Keyword : *Impact, Playing Game Online, Interest in Learning*

PENDAHULUAN

Semakin berkembangnya teknologi membuat perkembangan yang begitu pesat pula pada temuan-temuan yang dapat dimanfaatkan masyarakat. Kemajuan tersebut dapat berupa kemajuan dalam dunia pendidikan, teknologi dalam kesehatan, bahkan hiburan seperti *games* baru yang lebih menarik perhatian anak-anak muda. Indonesia merupakan salah satu negara yang cukup mengikuti perkembangan teknologi, ini terlihat dengan pemerintah Indonesia yang gencar

untuk meningkatkan kualitas internet di Indonesia yang dulunya 2G/3G menjadi LTE/4G agar masyarakat Indonesia tidak ketinggalan dari masyarakat negara lain.

Perkembangan teknologi tersebut memiliki dampak tersendiri terhadap masyarakatnya. Dampak positif perkembangan teknologi adalah peningkatan kecepatan, ketepatan, akurasi dan kemudahan yang memberikan efisiensi dalam berbagai bidang, khususnya dalam masalah waktu,

tenaga dan biaya. Sedangkan dampak negatifnya membuat semakin banyak munculnya aplikasi menarik seperti YouTube, Instagram, WhatsApp, Twitter, serta *Game Online*. Dalam kurun waktu beberapa tahun terakhir ini permainan elektronik atau yang sering kita sebut dengan *game online* telah mengalami perkembangan yang amat pesat. Bahkan *game online* dapat di unduh dengan mudah pada smartphone saat ini hingga membuat mulai punahnya permainan tradisional yang dimainkan oleh anak-anak Indonesia, seperti congklak, lompat tali, yoyo, dan permainan tradisional lainnya. Hal ini dapat menimbulkan kurangnya rasa solidaritas dan kebersamaan pada anak – anak.

Menurut Lilagame dalam Angela (2013) *game online* sendiri mulai muncul di Indonesia pada bulan Maret 2001 yaitu permainan *game online* yang masih sangat sederhana yakni Nexian online. Namun, dengan semakin majunya teknologi, *game* yang tersedia sekarang pun semakin menarik dan mudah untuk dimainkan bersama dengan teman-teman seperti Mobile Legend, PUBG, Free Fire, Line Get Rich, Hago, Call of Duty dan *game online* menarik lainnya. Kesenangan yang diberi oleh game online saat memainkannya membuatnya digemari oleh semua kalangan umur, hal ini karena game online memiliki pilihan permainan kategori umur teretntu sehingga anak usia balita pun sudah bisa memainkannya. Namun, dari kalangan umur tersebut, remajalah y rentan untuk terdampak pengaruh bermain game online. Menurut WHO, remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10 hingga 19 tahun, sedangkan Menurut Peraturan Menteri Kesehatan RI nomor 25 tahun 2014, remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10-18 tahun. Sementara itu, menurut Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional (BKKBN), rentang usia remaja adalah 10-24 tahun dan belum menikah. Dapat dilihat dari rentang umur tersebut, remaja merupakan masyarakat yang berada pada usia sekolah, dan ini merupakan usia dimana individu masih mencari jati dirinya sehingga mudah terpengaruh dengan keadaan sekitarnya.

Berdasarkan berita yang di posting pada situs detik.com (Diakses pada 23 februari 2020), terdapat sebuah kasus tentang *Game Online*, remaja Thailand yang tewas karena bermain *game* semalam suntuk. Kasus ini terjadi ketika Piyawat Harikun yang berumur 17 tahun sedang mengisi waktu liburan tengah semesternya dengan bermain *game online*, hingga pada senin sore ayahnya menemukannya tergeletak tak bernyawa terjatuh dari kursi PCnya. Tim medis yang memeriksa mengatakan Piwayat terkena stroke akibat bermain

game sepanjang malam. Walaupun tidak separah kasus di atas, kasus bermain *game online* juga terjadi di SMKN 2 Solok. Berdasarkan pengalaman penulis yang mengajar di kelas X TKP SMKN 2 Solok, terdapat beberapa siswa yang masih bermain ketika pelajaran berlangsung. Saat dilarang oleh siswa tersebut masih melanjutkan *gamenya* sehingga ia terlambat mengumpulkan tugasnya. Setelah bukti dampak negatif tersebut, *game online* juga terbukti memiliki dampak positif. Menurut berita yang diposting di situs detik.com (diakses 23 Februari 2020) seorang remaja yang masih dalam usia pelajar mengantongi uang sejumlah 42 Miliar karena memenangkan kejuaraan dunia *game* fortnite, Kyle Giersdorf yang masih berumur 16 tahun ini memecahkan rekor sebagai atlet e-Sport individual yang meraih hadiah terbanyak. Walaupun tidak sampai menghasilkan uang, tetapi berdasarkan wawancara dengan murid SMKN 2 Solok pada 20 Februari 2020 para siswa yang diwawancarai mengaku *game online* dapat membuat mereka menghilangkan jenuh setelah belajar, bahkan ada beberapa anak walaupun selalu bermain mereka tetap memiliki prestasi yang baik dan selalu memperhatikan pelajaran yang diterangkan oleh gurunya, bahkan mereka dapat menyelesaikan tugasnya. Hal ini menunjukkan *game online* tidak selalu berdampak negatif, tetapi juga memiliki dampak positif jika dapat dimanfaatkan dengan benar.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka *game online* dapat berdampak negatif maupun positif terhadap siswa. Dampak yang terjadi tergantung bagaimana pengendalian diri siswa terhadap kesenangan yang diberikan oleh *game online* dan keadaan lingkungannya, Misalnya perhatian orang tua, perilaku teman sebaya serta pengendalian gurunya saat berada di sekolah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan secara *online* dengan cara melakukan penyebaran link angket dalam grup kelas WhatsApp siswa kelas X TKP SMKN Solok pada tanggal 27 Juni hingga 7 Juli 2020. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X jurusan Teknik Konstruksi (TKP) Properti SMKN 2 Solok dengan jumlah siswa sebanyak 69 orang. Berikut data jumlah siswa kelas X Jurusan Teknik Konstruksi Properti:

Tabel 1. Jumlah Siswa kelas X TKP SMKN 2 Solok

NO	Kelas	Jumlah Siswa
1	X TKP 1	21 Orang
2	X TKP 2	19 Orang

3	X TKP 3	29 Orang
Total Siswa		69 Orang

Sumber: Ketua Jurusan Teknik Bangunan SMKN 2 Solok

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah *probability sampling* dengan cara *Simple Random Sampling*. Untuk menentukan jumlah sampel digunakan rumus Slovin, Maka jumlah sampel minimal untuk jumlah populasi sebanyak 69 orang adalah:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

$$n = \frac{69}{1 + 69(0,05)^2}$$

$n = 58,84$ dibulatkan menjadi 59

Kemudian untuk menentukan jumlah sampel pada tiap kelas digunakan rumus dibawah ini:

$$n = \frac{N_i}{N} \cdot n$$

Tabel 2. Pengambilan Sampel Pada Tiap Tingkatan Kelas

NO	Kelas dan Jurusan	Rumus Sampel $n_i = \frac{N_i}{N} \cdot n$	Jumlah Sampel
1	X TKP 1	$n_i = \frac{21}{69} \times 59$	18 Orang
2	X TKP 2	$n_i = \frac{19}{69} \times 59$	16 Orang
3	X TKP 3	$n_i = \frac{29}{69} \times 59$	25 Orang
Total Sampel			59 Orang

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan cara membagikan angket kepada siswa kelas X TKP SMKN 2 Solok. Penyebaran angket dilakukan secara *online* melalui media sosial WhatsApp dengan cara membagikan link google form pada masing-masing grup kelas atas persetujuan wali kelas terlebih dahulu. Angket disusun berdasarkan kisi-kisi instrument variabel dampak bermain *game online* dan minat belajar yang diperoleh dari kajian teori. Skala penelitian yang digunakan untuk mengukur jawaban di setiap instrument adalah skala *likert*, Skor yang digunakan untuk penelitian ini adalah sebagai berikut :

Tabel 3. Skor Skala yang Digunakan

Pernyataan	Sifat pernyataan	
	Positif	Negatif
Selalu	4	1
Sering	3	2
Kadang-Kadang	2	3
Tidak Pernah	1	4

Uji coba dilakukan kepada 30 siswa yang bukan sampel dan memiliki karakteristik yang sama dengan sampel dengan hasil uji coba terdapat 1 butir soal yang gugur pada indikator dampak positif bermain *game online*, 3 butir soal pada indikator dampak negatif bermain *game online*, dan 2 butir soal gugur pada indikator minat belajar siswa. Sedangkan untuk uji reliabilitas untuk indikator dampak positif game online diperoleh sebesar 0,828, untuk dampak negative bermain game online diperoleh sebesar 0,783, untuk minat belajar siswa diperoleh nilai sebesar 0,924 yang artinya semua item angket pada penelitian ini reliabel.

Teknik analisis data dibagi menjadi empat, yaitu:

1. Verifikasi Data
Setelah angket dikumpulkan dan diseleksi sesuai dengan sampel yang dibutuhkan, angket akan diperiksa untuk mengetahui kelengkapan data responden dan kesesuaian isi kuisisioner yang telah diisi responden.
2. Uji Pesyaratan Analisis
Pesyaratan analisis yang dilakukan dalam penelitian ini adalah uji normalitas. Uji ini dilakukan untuk mengetahui posisi populasi, apakah berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, digunakan metode Kolmogorov-Smirnov, dengan taraf signifikan 0.05, yang merupakan aturan baku untuk menentukan diterima atau ditolaknya pengujian pada normal atau tidaknya suatu distribusi. Adapun perhitungan uji normalitas dilakukan menggunakan software SPSS 17.0.
3. Analisa Deskriptif
Analisis ini akan dilakukan menggunakan aplikasi SPSS ver 17.0 yang nantinya akan didapatkan hasil nilai statistik *mean*, *median*, *standar deviasi*, *standar error*, dan frekuensi masing – masing jawaban responden.
4. Uji Hipotesis
Untuk membuktikan apakah game online memiliki dampak terhadap minat belajar siswa SMKN 2 Kota Solok dalam penelitian ini,

digunakan uji korelasi *Rank Spearman* dengan rumus sebagai berikut:

$$\rho = 1 - \frac{6\sum D_i^2}{n(n^2 - 1)}$$

Dimana :

- ρ = Koefisien korelasi *Rank Spearman*
- n = Banyaknya Ukuran Sampel
- $\sum D_i^2$ = Jumlah kuadrat dari selisih rank variable X dan rank Variabel Y

Kemudian setelah didapat nilai korelasinya, disubstitusikan kedalam rumus uji-t :

$$t = \rho \frac{\sqrt{n - 2}}{\sqrt{1 - \rho^2}}$$

Dimana :

- t = Uji signifikan korelasi
- ρ = Koefisien Korelasi Rank Sperman
- n = Banyak Ukuran Sampel

Setelah mendapatkan nilai t_{hitung} , hasil dari uji signifikan korelasi tersebut akan dibandingkan dengan nilai t_{table} . Jika $t_{hitung} \geq t_{table}$ maka terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y . Jika $t_{hitung} < t_{table}$ maka tidak ada pengaruh variabel X terhadap variabel Y. Untuk mengidentifikasi tinggi rendahnya koefisien korelasi atau memberikan interpretasi koefisien korelasi, digunakan table kriteria pedoman untuk koefisien korelasi.

Tabel 4. Pedoman Untuk Memberikan Intrepretasi Koefisien Korelasi

Interval Korelasi	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,00	Sangat Kuat

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisa Data Deskriptif

Untuk menggambarkan rata-rata (*mean*), median (Me), modus (Mo), *standar deviasi* (SD), *standar error*, dan frekuensi masing – masing jawaban responden. Penyajian data pada penelitian ini berupa tabel dan grafik setelah ditolah dengan

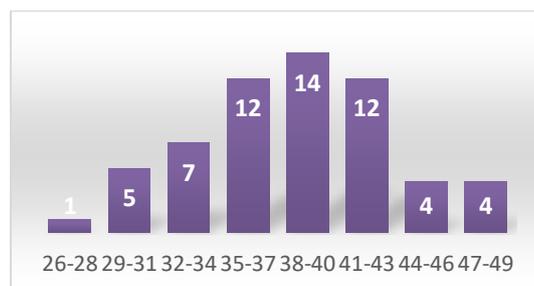
SPSS 17.0. Ouput deskripsi data dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Variabel

Statistics			
	Dampak Positif	Dampak Negatif	Minat Belajar
N Valid	59	59	59
Missing	0	0	0
Mean	38.36	22.24	68.81
Std. Error of Mean	.650	.686	1.025
Median	38.00	22.00	69.00
Mode	37	17	64
Std. Deviation	4.992	5.270	7.873
Variance	24.923	27.770	61.982
Range	23	24	38
Minimum	26	12	47
Maximum	49	36	85
Sum	2263	1312	4060

a. Deskripsi Data Dampak Positif Bermain Game Online

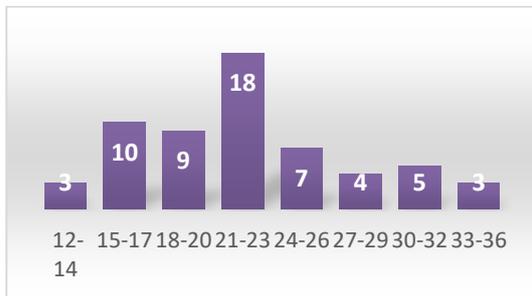
Berdasarkan data hasil pengolahan di atas angket yang diperoleh untuk indikator ini didapatkan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 38,36, nilai tengah (*median*) 38, nilai yang sering muncul (*modus*) 37, nilai *standar deviasi* sebesar 4.992, *variance* sebesar 24,923, nilai minimum 26, nilai maximum 49, dengan range sebesar 23 dan jumlah skor keseluruhan sebesar 2263.



Gambar 1. Grafik Distribusi Frekuensi Dampak Positif Bermain Game Online

b. Deskripsi Data Dampak Negatif Bermain Game Online

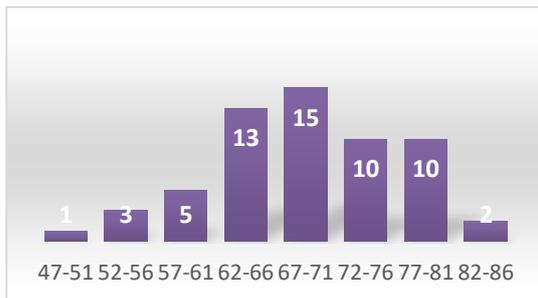
Berdasarkan data hasil pengolahan angket yang diperoleh untuk indikator ini didapatkan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 22,24, nilai tengah (*median*) 22, nilai yang sering muncul (*modus*) 17, nilai *standar deviasi* sebesar 5,270, *variance* sebesar 27,770 nilai minimum 12, nilai maximum 36, dengan range sebesar 24 dan jumlah skor keseluruhan sebesar 1312.



Gambar 2. Grafik Distribusi Frekuensi Dampak Negatif Bermain Game Online

c. Deskripsi Data Minat Belajar Siswa

Berdasarkan data hasil pengolahan angket yang diperoleh untuk indikator ini didapatkan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 68,81, nilai tengah (*median*) 69, nilai yang sering muncul (*modus*) 64, nilai standar deviasi sebesar 7,873, *variance* sebesar 61,982 nilai minimum 47, nilai maximum 85, dengan range sebesar 38 dan jumlah skor keseluruhan sebesar 4060.



Gambar 3. Grafik Distribusi Frekuensi Minat Belajar Siswa

Uji Persyaratan Analisis

Uji persyaratan analisis yang dilakukan pada penelitian ini adalah uji normalitas dengan menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov, dengan taraf signifikan 0.05. berikut hasil pengolahan uji normalitas penelitian ini:

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		59
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	6.48086659
Most Extreme Differences	Absolute	.077
	Positive	.069
	Negative	-.077
Kolmogorov-Smirnov Z		.594
Asymp. Sig. (2-tailed)		.872

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.

Berdasarkan hasil pengolahan uji normalitas di atas, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi Sig (2-tailed) sebesar 0,872. Bila dibandingkan dengan taraf signifikan 0,872 > 0,05, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa data penelitian ini berdistribusi normal.

Pengujian Hipotesis

a. Pembahasan Pertanyaan

Pada penelitian ini, sebelum dilakukan penelusuran tentang apakah game online memiliki dampak terhadap minat belajar siswa, diajukan beberapa pertanyaan untuk melihat pengetahuan siswa mengenai *game online*, berikut uraian data untuk pengetahuan siswa tentang *game online*:

1) Pembahasan Pertanyaan Apakah Anda Bermain Game Online?

Untuk pertanyaan ini, berikut tabel uraian jawaban yang dijawab oleh 59 responden:

Tabel 7. Frekuensi Jawaban Pertanyaan Apakah Anda Bermain Game Online?

Jawaban	Frekuensi	Persentase
Ya	40	67.8 %
Tidak	0	0 %
Terkadang	19	32,2 %
Tidak berminat	0	0 %

sama sekali		
-------------	--	--

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan sebanyak 67,8% dari sampel menjawab Ya bermain *game online*, 32,2 % menjawab terkadang bermain *game online*, sedangkan untuk jawaban tidak dan tidak berminat sama sekali dengan *game online* 0%.

2) Pembahasan Pertanyaan Biasanya Anda Bermain Game Online Dengan?

Untuk pertanyaan ini, berikut tabel uraian data yang dijawab oleh 59 responden:

Tabel 8. Frekuensi Jawaban Biasanya Anda Bermain Game Online Dengan?

Jawaban	Frekuensi	Persentase
Smartphone	50	84,7 %
Laptop	4	6,8 %
Tablet	1	1,7 %
Komputer	4	6,8 %

Berdasarkan uraian tabel di atas, dapat disimpulkan sebanyak 84,7% siswa bermain *game online* menggunakan smartphone, 6,8% siswa menggunakan laptop, 1,7% menggunakan tablet, 6,8% menggunakan komputer.

3) Pembahasan Pertanyaan Jaringan yang Biasa Anda Gunakan Untuk Bermain Game Online Adalah?

Untuk pertanyaan ini, berikut tabel uraian data yang dijawab oleh 59 responden:

Tabel 9. Frekuensi Jawaban Jaringan yang Biasa Anda Gunakan Untuk Bermain Game Online Adalah?

Jawaban	Frekuensi	Persentase
Wi-Fi	4	6,8 %
Paket data	49	83,1 %
Hotspot teman	5	8,5 %
IndiHome	1	1,7 %

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan 6,8% siswa menggunakan Wi-Fi untuk bermain game online, 83,1% menggunakan paket data, 8,5% menggunakan Hotspot teman, 1,7% menggunakan IndiHome.

4) Pembahasan Pertanyaan Berapa Biaya yang Anda Keluarkan Perbulannya Untuk Bermain Game Online Jika Menggunakan Paket Data?

Untuk pertanyaan ini, berikut uraian data yang dijawab oleh 59 responden:

Tabel 10. Frekuensi Jawaban Biaya yang Anda Keluarkan Perbulannya Untuk Bermain Game Online Jika Menggunakan Paket Data?

Jawaban	Frekuensi	Persentase
Rp 30,000-Rp 40,000	39	66,1 %
Rp 40,000-Rp 50,000	9	15,3 %
Rp 50,000-Rp 60,000	5	8,5 %
>Rp 60,000	6	10,2 %

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa sebanyak 66,1% siswa mengeluarkan biaya sebesar Rp 30,000-Rp 40,000 perbulan jika menggunakan paket data, 15,3 % siswa mengeluarkan biaya Rp 40,000-Rp 50,000 perbulan, 8,5 % siswa mengeluarkan biaya Rp 50,000-Rp 60,000 perbulan, dan 10,2 % siswa mengeluarkan biaya sebesar > Rp 60,000 perbulan.

5) Pembahasan Pertanyaan Durasi Waktu yang Anda Gunakan Bermain Game Online?

Untuk pertanyaan ini, berikut tabel uraian data yang dijawab oleh 59 responden:

Tabel 11. Frekuensi Jawaban Durasi Waktu yang Anda Gunakan Bermain Game Online?

Jawaban	Frekuensi	Persentase
1-2 jam	38	64,4 %
2-4 jam	15	25,4 %
4-6 jam	2	3,4 %
>6 jam	4	6,8 %

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa sebanyak 64,4 % siswa bermain *game online* selama 1-2 jam, 25,4% siswa bermain selama 2-4 jam,

3,5% bermain selama 4-6 jam, 6,8% siswa bermain lebih dari 6 jam.

6) Pembahasan Pertanyaan Banyak Uang yang Sudah Anda Keluarkan Untuk Bermain Game Online Selama Sebulan Adalah?

Untuk pertanyaan ini, berikut tabel uraian data yang dijawab oleh 59 responden:

Tabel 12. Frekuensi Jawaban Banyak Uang yang Sudah Anda Keluarkan Untuk Bermain Game Online Selama Sebulan Adalah?

Jawaban	Frekuensi	Persentase
Rp 5,000-Rp 10,000	27	45,8 %
Rp 10,000-Rp 20,000	7	11,9 %
Rp 20,000-Rp 30,000	8	13,6 %
>Rp 30,000	17	28,8 %

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa sebanyak 45,8% siswa menghabiskan Rp 5,000-Rp 10,000 untuk bermain game online dalam sebulan, 11,9% siswa menghabiskan Rp 10,000-Rp 20,000 dalam sebulan, 13,6% siswa menghabiskan Rp 20,000-Rp 30,000 dalam sebulan, dan 28,8% siswa menghabiskan > Rp 30,000 dalam sebulan.

b. Hasil Pengolahan Data Angket

Untuk mengetahui apakah terdapat dampak bermain game online terhadap minat belajar siswa maka digunakan pengolahan data dengan aplikasi SPSS 17.0. hasil pengujian hipotesis dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 13. Hasil Pengolahan Uji Hipotesis

Correlations				
		Dampak Positif	Dampak Negatif	Minat Belajar
Spearman's rho	Dampak Positif	1.000	-.237	.059
	Correlation Coefficient			
	Sig. (2-tailed)		.071	.658
	N	59	59	59
Dampak Negatif	Dampak Positif	-.237	1.000	-.493**
	Correlation Coefficient			
	Sig. (2-tailed)	.071		.000
	N	59	59	59
Minat Belajar	Dampak Positif	.059	-.493**	1.000
	Correlation Coefficient			
	Sig. (2-tailed)	.658	.000	
	N	59	59	59

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

1) Dampak Positif Bermain Game Online terhadap Minat Belajar Siswa

Berdasarkan tabel hasil pengujian hipotesis di atas dapat kita lihat nilai koefisien korelasi untuk dampak positif bermain game online sebesar 0,059 artinya tidak terdapat hubungan sama sekali dengan dampak positif bermain game online dengan minat belajar siswa, sedangkan untuk nilai signifikansinya yaitu sebesar 0,658>0,05 yang artinya tidak terdapat hubungan yang signifikan. Untuk lebih meyakinkan maka perlu

dilakukan pengujian rumus t_{hitung} sebagai berikut:

$$t_{hitung} = \rho \frac{\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-\rho^2}}$$

$$t_{hitung} = 0,059 \frac{\sqrt{59-2}}{\sqrt{1-0,059^2}}$$

$$t_{hitung} = 0,059 \frac{7,55}{0,99}$$

$$t_{hitung} = 0,45$$

Berdasarkan perhitungan di atas didapatkan nilai t_{hitung} sebesar 0,45, sedangkan untuk t_{tabel} dengan $df = n-k$ dimana n adalah jumlah sampel dan k adalah jumlah variabel penelitian, maka didapatkan df nya adalah 57, untuk signifikansi 0,05% adalah 2,002, sehingga jika dibandingkan nilai $0,45 < 2,002$ sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat dampak positif bermain *game online* terhadap minat belajar siswa. Sehingga dapat disimpulkan hipotesis *game online* memiliki dampak positif terhadap minat belajar siswa ditolak.

2) Dampak Negatif Bermain Game Online terhadap Minat Belajar Siswa

Berdasarkan tabel hasil pengujian hipotesis di atas dapat kita lihat nilai koefisien korelasi untuk dampak negatif bermain *game online* sebesar -0,493 yang artinya terdapat hubungan yang sedang antara dampak negatif bermain *game online* dengan minat belajar siswa, dari tandanya diketahui negatif artinya jika semakin meningkat siswa bermain *game online* maka minat belajar siswa akan semakin menurun sedangkan untuk nilai signifikansinya yaitu sebesar $0,00 < 0,05$ yang artinya terdapat hubungan yang signifikan. Untuk lebih meyakinkan maka perlu dilakukan pengujian rumus t_{hitung} sebagai berikut:

$$t_{hitung} = \rho \frac{\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-\rho^2}}$$

$$t_{hitung} = 0,493 \frac{\sqrt{59-2}}{\sqrt{1-0,493^2}}$$

$$t_{hitung} = 0,493 \frac{7,55}{0,87}$$

$$t_{hitung} = 4,28$$

Berdasarkan perhitungan di atas didapatkan nilai t_{hitung} sebesar 4,28, sedangkan untuk t_{tabel} dengan $df = n-k$ dimana n adalah jumlah sampel dan k adalah jumlah variabel penelitian, maka didapatkan df nya adalah 57, untuk signifikansi 0,05% adalah 2,002, sehingga jika dibandingkan nilai $4,28 > 2,002$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat dampak negatif bermain *game online* terhadap minat belajar siswa.

Pembahasan

Dari uji persyaratan analisis, pada uji normalitas didapatkan data untuk masing-masing instrumen dalam penelitian ini berdistribusi normal dengan nilai signifikansi sebesar 0,872. Hal ini berarti $0,872 > 0,05$ yang berarti data pada penelitian ini berdistribusi normal. Setelah dilakukan uji persyaratan analisis penelitian ini dilanjutkan dengan melakukan uji hipotesis untuk melihat apakah terdapat dampak bermain *game online* terhadap minat belajar siswa.

Sebelum dilakukan pengolahan hipotesis, pada angket juga diberikan pertanyaan untuk mengetahui pengetahuan responden bermain *game online* dan didapatkan hasil sebagai berikut:

1. Sebanyak 67,8% siswa memilih jawaban ya mereka bermain *game online* dan 32,2% siswa menjawab terkadang mereka bermain *game online*.
2. Sebanyak 84,7% bermain *game online* menggunakan *smartphone*, 6,8% siswa menggunakan laptop, 1,7% menggunakan tablet, 6,8% menggunakan komputer.
3. Sebanyak 6,8% siswa menggunakan Wi-Fi untuk bermain *game online*, 83,1% siswa menggunakan paket data, 8,5% siswa menggunakan Hotspot teman, 1,7% siswa menggunakan IndiHome.
4. Sebanyak 66,1% siswa mengeluarkan biaya sebesar Rp 30,000-Rp 40,000 perbulan membeli paket data untuk bermain *game online*, 15,3 % siswa mengeluarkan biaya Rp 40,000-Rp 50,000 perbulan, 8,5 % siswa mengeluarkan biaya Rp 50,000-Rp 60,000 perbulan, dan 10,2 % siswa mengeluarkan biaya sebesar > Rp 60,000 perbulan.
5. Sebanyak 64,4 % siswa bermain *game online* selama 1-2 jam, 25,4% siswa bermain selama 2-4 jam, 3,5% bermain selama 4-6 jam, 6,8% siswa bermain lebih dari 6 jam.
6. Sebesar 45,8% siswa menghabiskan Rp 5,000-Rp 10,000 untuk bermain *game online* dalam sebulan, 11,9% siswa menghabiskan Rp 10,000-Rp 20,000 dalam sebulan, 13,6% siswa menghabiskan Rp 20,000-Rp 30,000 dalam

sebulan, dan 28,8% siswa menghabiskan > Rp 30,000 dalam sebulan.

Kemudian dari hasil pengolahan data hipotesis penelitian ini didapatkan bahwa *game online* tidak menguntungkan terhadap minat belajar siswa, hal ini dibuktikan dengan nilai t_{hitung} dampak negatif bermain *game online* lebih besar dari t_{tabel} , yaitu $4,28 > 2,002$ dengan signifikansi $0,00 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan dampak negatif bermain *game online* lebih berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar siswa kelas X TKP SMKN 2 Solok daripada dampak positif. Dari tanda nilai koefisien korelasi rank Spearman yang bertanda negatif menandakan hubungan yang berbanding terbalik antara kedua variabel, artinya semakin sering siswa bermain *game online* maka minat belajar siswa akan semakin menurun.

Hasil penelitian ini diperkuat dengan hasil penelitian Suparni dan Handayani (2018) dengan judul “Analisa Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Minat Belajar Siswa”. Penelitian ini memberikan kesimpulan bahwa Keakuratan hipotesis dalam penelitian ini diuji dengan menggunakan uji “t” dan diperoleh t_{hitung} adalah sebesar 6.946 dan t_{tabel} 1,662 karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $6.946 > 1,662$ pada taraf signifikan 5 % maka hipotesis H1 dapat diterima, dan hipotesis H0 ditolak. Jadi dapat diputuskan bahwa hipotesis penelitian (H1) yang menyatakan “Ada pengaruh *game online* terhadap minat belajar siswa SMK N 57 Jakarta” Diterima dan hipotesis penelitian (H0) yang menyatakan “Tidak ada pengaruh *game online* terhadap minat belajar siswa SMK N 57 Jakarta” Ditolak.

Hasil penelitian ini yang menyatakan *game online* berdampak negatif terhadap minat belajar siswa juga di perkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Meiriyati (2011) dengan judul “Pengaruh *Game Online* terhadap Minat Belajar Siswa di SMP Negeri 8 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2010/2011” memberikan kesimpulan bahwa berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan, bahwa semakin tinggi atau banyak waktu yang digunakan untuk *game online* maka semakin rendah minat belajar siswa.

KESIMPULAN

Dari hasil pengolahan data dan pembahasan penelitian ini, maka disimpulkan bahwa bermain *game online* berdampak negatif terhadap minat belajar siswa kelas X TKP SMKN 2 Solok. Ini terbukti dengan harga $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,28 > 2,002$, dengan tanda pada angka koefisien korelasi Spearman yang negatif membuktikan

bahwa semakin sering siswa bermain *game online*, makin menurun pula minat belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Al fuad, Zaki. Zuraini. Tanpa Tahun. *Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Kelas I SDN 7 Kute Panang*. Banda Aceh: E-Journal STKIP Bina Bangsa Getsempena
- Angela. 2013. *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir*. Samarinda: E-Journal Ilmu Komunikasi
- Budiarti, Lisna. 2018. *Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Prestasi Nilai Hasil Belajar*. Bandung: E-Journal Universitas Pasundan
- Darmawan, Ricky. 2015. *Pengaruh Minat Belajar dan Perhatian Orang Tua terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Tinggi*. Surakarta: E-Journal Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2015. *Bermain dan Permainan Anak*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka
- Mustika, Juitaning. 2016. *Psikologi Pendidikan*. Lampung: STKIP Kumala Metro Lampung
- Oktavianti, Eko Widya. 2017. *Hubungan Frekuensi Bermain Game Online Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Remaja di Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga*. Purwokerto: E-Journal Universitas Muhammadiyah Purwokerto
- Pitaloka, Ardanareswari Ayu. 2013. *Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar*. Solo: E-Journal Universitas Sebelas Maret
- Pratiwi, Pradipta Christy, dkk. 2012. *Perilaku Adiksi Game-online Ditinjau dari Efikasi Diri Akademik dan Keterampilan Sosial pada Remaja di Surakarta*. Solo: E-Journal Psikologi Fakultas Kedokteran Universitas Sebelas Maret
- Safi’i, Muhammad Fahrur. 2019. *Terlalu Lama Bermain Game Online, Pemuda 22 Tahun Ini Alami Stroke*. <https://hot.liputan6.com/read/4012575/terlalu-lama-bermain-game-online-pemuda->

22-tahun-ini-alami-stroke?source=search.
(14 November 2019)

Sugiyono. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan (pemdekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta

_____. 2015. *Metodologi Penelitian Pendidikan (pemdekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta

Wikipedia. 2019. *Permainan daring*.
https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_daring. (17 November 2019)

Tedjasaputra, Mayke S.. 2001. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Grasindo

Beck, John C. Wade, Mitchell. 2007. *Gamers Juga Bisa Sukses*. Diterjemahkan oleh: Suryaman, Isman H. Jakarta: Grasindo

Surbakti, Krista. 2017. *Pengaruh Game Online terhadap Remaja*. Medan : Jurnal Curere