

Pengaruh Penggunaan Game Online Mobile Legend Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SDN Cenang 03

Lilis Widiyanti

Universitas Muhadi Setiabudi

Didik Tri Setiyoko

Universitas Muhadi Setiabudi

Muamar Muamar

Universitas Muhadi Setiabudi

Korespondensi penulis: lilis.widiya84@gmail.com

Abstract: *The aim of the research is to find out whether there is an influence of playing the online game Mobile Legends on students' interest in learning in class V of SD Negeri Cenang 03. This type of research is quantitative. The data collection techniques used in this research include: questionnaires and documentation. The method used in this research is a quantitative survey. This research instrument uses 2 online game questionnaires and a learning interest questionnaire. Analysis of this research data uses the t test. The results obtained are the Mobile Legends online game on interest in learning. The results obtained through data analysis from the t test obtained a significant probability (sig) value of $0.031 < 0.05$, which means it is smaller than 0.05. So it can be concluded that H_0 is rejected and H_a is accepted, which means there is an influence of the mobile legends online game on interest in learning. Based on the results of the research above, it can be concluded that the mobile legends online game has an influence on interest in learning in class V of SD Negeri Cenang 03, Songgom District, Brebes Regency.*

Keywords: *mobile legend online game, interest in learning*

Abstrak: Tujuan dalam penelitian adalah untuk mengetahui adakah pengaruh bermain *game online mobile legend* terhadap minat belajar siswa pada kelas V SD Negeri Cenang 03. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu meliputi: angket dan dokumentasi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini kuantitatif survei, Instrumen penelitian ini menggunakan 2 angket *game online*, dan angket minat belajar. Analisis data penelitian ini menggunakan uji t. Hasil yang diperoleh yaitu *game online mobile legends* terhadap minat belajar. Hasil yang diperoleh melalui analisis data dari uji t diperoleh nilai signifikan probabilitas (sig) sebesar $0,031 < 0,05$ yang artinya lebih kecil dari 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya ada pengaruh *game online mobile legend* terhadap minat belajar. Berdasarkan hasil penelitian tersebut diatas, dapat disimpulkan bahwa *game online mobile legend* terhadap minat belajar terdapat pengaruh di kelas V SD Negeri Cenang 03 Kecamatan Songgom Kabupaten Brebes.

Kata kunci: *game online mobile legend, minat belajar*

LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan suatu proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh pelajar dan guru untuk mencapai tujuan. Secara umum, pendidikan merupakan interaksi antara faktor-faktor yang terlibat di dalamnya guna mencapai tujuan pendidikan. Interaksi faktor-faktor tersebut secara jelas dapat tersaksidalam proses belajar, yaitu ketika pendidik mengajarkan nilai-nilai, ilmu, dan keterampilan padapeserta didik, sementara peserta didik menerima pengajaran tersebut. Keberhasilan pembelajaran dipengaruhi oleh banyak faktor, baik faktor internal dari dalam diri siswa, maupun faktor eksternal yang berasal dari luar siswa. Sebagai salah satu faktor yang mempengaruhi belajar, minat adalah kecenderungan seseorang

terhadap objek atau suatu kegiatan yang digemari yang disertai dengan perasaan senang, adanya perhatian dan keaktifan berbuat. Minat besar pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa, bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, maka siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya karena tidak ada daya tarik baginya. Siswa yang tidak berminat terhadap suatu pelajaran tidak mempunyai perhatian terhadap apa yang diajarkan guru, siswa menjadi acuh, tidak mendengarkan penjelasan guru, bahkan rebut sendiri (Kristiana, 2012).

Kondisi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih, senantiasa mempengaruhi perkembangan individu dalam semua aspek. Perkembangan dan perubahan menuntut terjadinya inovasi pendidikan yang menimbulkan perubahan yang baru dan kualitas yang berbeda dengan hal yang sebenarnya. Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3 dijelaskan bahwa “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang lebih manusiawi” (Jainuddin, 2019) (Rahyuni, Yunus, & Hamid, 2021)

Perkembangan teknologi di Era digital sekarang ini sangat cepat dan pesat. Berbagai kemajuan teknologi dapat diperoleh sangat mudah. Seiring dengan perkembangan zaman dan pesatnya perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi antar manusia dapat dilakukan dengan berbagai alat atau sarana, salah satunya sarana untuk penyegaran, seperti bermain *game online*. Maraknya perkembangan dunia internet, membawa banyak pengaruh bagi pelajar. Salah satunya dengan kehadiran *game online*. Permainan ini dapat mengganggu minat belajar siswa. Hal ini karena permainan *game online* memiliki sifat adiktif atau membawa candu. Akibatnya anak yang sudah mengenal *game online* akan cenderung terpengaruh, baik secara langsung maupun tidak.

Game online sangat berkembang pesat akhir-akhir ini, semakin lama, permainannya semakin seru dan menyenangkan. Mulai dari tampilan, gaya bermain, grafis permainan, resolusi gambar dan lain sebagainya. Tak kalah juga bervariasi tipe permainan seperti permainan perang, petualangan, perkelahian dan *game online* jenis lainnya yang membuat menariknya permainan. Semakin menarik suatu permainan maka semakin banyak orang yang memainkan *game online* tersebut.

Beberapa tahun ini, permainan *game online* mengalami kemajuan yang sangat pesat ini bisa dilihat dari lingkungan sekitar. Yang mendominasi memainkan *game online* adalah kalangan anak-anak pelajar, remaja hingga orang dewasa banyak yang ikut bermain. Pelajar yang sering memainkan suatu *game online* akan menyebabkan anak menjadi ketagihan. Ketagihannya memainkan *game online* akan berdampak baginya, terutama dari segi akademik

karena masih dalam usia sekolah. Hal ini didukung dengan banyaknya *game center* dilingkungan sekitar yang menawarkan dengan harga terjangkau oleh anak-anak dan remaja. Oleh sebab itu banyak anak remaja yang menyisihkan uang sakunya untuk bermain *game online* berjam-jam hingga lama-kelamaan kecanduan *game online*. Akibat hal ini anak-anak dan remaja pun banyak melupakan hal-hal yang lebih penting seperti belajar, beribadah, bahkan kesehatan pun dilupakan.

Anak yang gemar bermain *game online* adalah anak yang sangat menyukai tantangan. Anak-anak ini cenderung tidak menyukai rangsangan yang daya tariknya lemah, monoton, tidak menantang, dan lamban. Hal ini setidaknya berakibat pada proses belajar akademis. Suasana kelas seolah-olah merupakan penjara bagi jiwanya. Tubuhnya ada di kelas tetapi pikiran, rasa penasaran, dan keinginannya ada di *game online*. Sepertinya sedang belajar, tetapi pikirannya sibuk mengolah bayang-bayang game yang mendebarkan. Kadangkala anak juga jadi malas belajar atau sering membolos sekolah hanya untuk bermain *game*.

Game merupakan aktivitas yang dilakukan untuk hiburan atau untuk bersenang-senang yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan kalah. Sehingga *game online* berpengaruh terhadap aktivitas belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti, ternyata banyak siswa yang sering bermain *game online* dengan jenis *game online mobile legend* sehingga peneliti ingin meneliti pengaruh dalam bermain *game online mobile legend* terhadap minat belajar siswa serta mengetahui faktor yang menjadi penyebab pengaruh tersebut dengan menelaah hasil-hasil penelitian yang telah ada. Berdasarkan paparan latar belakang diatas, penulis tertarik untuk meneliti dengan mengangkat judul penelitian tentang **“Pengaruh Penggunaan Game Online Mobile Legend Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SDN Cenang 03 ”**. Dengan penelitian ini diharapkan dapat membantu orang tua serta guru dalam menemukan solusi dalam memantau siswa baik selama dalam lingkup sekolah ataupun di dalam rumah sehingga perkembangan dalam belajar dapat berkembang dengan baik.

KAJIAN TEORITIS

Pengertian *game online* berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, *game online* adalah *game online* adalah permainan. *Game online* adalah permainan yang dilakukan dengan menggunakan handphone, laptop, computer yang tersambung melalui jaringan internet. *Game online mobile legend* adalah sebuah game bergenre multiplayer online battle area (MOBA) atau Multiplayer Online Battle Area yang mirip sekali dengan game Dota bergenre role playing games (RPG) atau Role Playing Game. Multiplayer game itu sendiri adalah jenis game yang dimainkan secara bersamaan dengan lebih dari dua orang bahkan ribuan orang bila

memainkan secara online. Pemain akan berada di sebuah dunia virtual untuk melawan musuh yang menggunakan konsep strategi. (Bangun & Harahap, 2021).

DePorter dalam Muhtadi (2010) (Dr Akrim, 2021) mengungkapkan bahwa Minat belajar merupakan cara yang konsisten yang dilakukan oleh seorang siswa dalam menangkap stimulus atau informasi, cara mengingat, berpikir dan memecahkan soal Suparman (2010:63) mendefinisikan minat belajar sebagai kombinasi dari bagaimana seorang menyerap, kemampuan mengatur dan mengolah informasi dalam belajar. Sementara itu Menurut James dalam Manee et al (2013) mengungkapkan jika minat belajar mengacu pada cara belajar yang paling efisien dan efektif dari seseorang baik dalam segi penerimaan, proses, menyimpan memori dan mengingatnya kembali.

METODE PENELITIAN

I. Desain Penelitian

Desain Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif survai di mana penelitian di mulai dari pengajuan hipotesis dan pengambilan data melalui angket untuk mengetahui bagaimana dampak penggunaan *game mobile legend* (X) terhadap minat belajar (Y1) dan hasil belajar (Y2).

II. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2015:117). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Cenang 03 Kecamatan Songgom Kabupaten Brebes tahun ajaran 2022/2023 sebanyak 20 peserta didik yang terdiri dari 12 peserta didik perempuan dan 8 peserta didik laki-laki.

III. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2015:118). Berdasarkan populasi diatas maka sampel dalam penelitian ini adalah anggota dari kelas V SD Negeri Cenang 03 Kecamatan Songgom Kabupaten Brebes. Sampling jenuh sendiri menurut Sugiyono (2015:124) adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sampel jenuh digunakan apabila populasi kurang dari 100, maka sampel yang diambil adalah seluruh dari jumlah populasi yang ada. Karena dalam penelitian ini populasi berjumlah 20, maka peneliti mengambil semua siswa.

IV. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian kuantitatif ini menggunakan angket dan dokumentasi. Pengumpulan data pada variabel *game online*, minat belajar dalam penelitian ini

yaitu menggunakan metode angket. Pada angket menggunakan skala *likert* dengan 4 alternatif jawaban yang terdiri dari selalu, sering, kadang-kadang, dan tidak pernah. Dimana setiap jawaban pada item instrumen mempunyai gradasi dari positif sampai negatif. Pengisian angket ini diisi oleh responden yang harus memilih 1 diantara 4 alternatif jawaban di masing-masing item, tidak ada jawaban benar atau salah karena setiap jawaban mempunyai skor yang berbeda. Berikut adalah skor untuk jawaban setiap item instrumen *game online mobile legends*, minat belajar.

Tabel 1. Pilihan Jawaban Responden

No.	Alternatif Jawaban	Skor (+)	Skor (-)
1.	Selalu	Skor 4	Skor 1
2.	Sering	Skor 3	Skor 2
3.	Kadang-kadang	Skor 2	Skor 3
4.	Tidak Pernah	Skor 1	Skor 4

V. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan melalui metode angket dan dokumentasi.

1. Kuesioner (Angket)

Menurut Sugiyono (2015:199) kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner yang digunakan dorongan internal dan dorongan eksternal. Kuesioner ini dirancang untuk mengetahui minat belajar siswa yang sering bermain *game online mobile legend*.

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan untuk memperoleh foto, arsip, laporan kegiatan, peraturan-peraturan dan beberapa data lain yang dibutuhkan. Dokumentasi digunakan sebagai pencatatan peristiwa penelitian. Dokumentasi pada penelitian ini berupa gambar-gambar pada saat penelitian ini berlangsung dari awal sampai akhir. (Triputra & Kurniawan, 2019)

VI. Analisis Data

Menurut Sugiyono (2015: 207) Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Teknik analisis data yang dimaksud untuk membahas dan menjabarkan data yang diperoleh dan untuk memperjelas dari data yang diperoleh. Kemudian masalah yang ada disimpulkan agar didapatkan jawaban yang tepat. Tahap pengolahan data dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Pengujian Prasyarat Analisis

Persyaratan analisis data meliputi normalitas dan linieritas. Persyaratan analisis ini dilakukan agar dapat melakukan uji hipotesis melalui regresi linier sederhana. Sebelum dilakukan uji analisis tersebut, terlebih dahulu dilakukan pengujian analisis data yaitu uji normalitas dan uji linieritas.

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis memuat uji persial (Uji t). Uji t digunakan untuk menguji signifikansi hubungan antara variabel X dengan variabel Y secara persial apakah berpengaruh atau tidak. Dalam hal ini ada dua acuan yang dapat kita pakai sebagai dasar pengambilan keputusan, pertama dengan melihat nilai signifikansi (sig) dan kedua membandingkan antara nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} .

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Cenang 03 Kecamatan Songgom, Kabupaten Brebes. Penelitian ini mengamati tentang pengaruh penggunaan *game online mobile legend* terhadap minat dan hasil belajar siswa.

1. Hasil Uji Prasyarat Analisis

a. Normalitas

Syarat yang harus dipenuhi sebagai analisis regresi memerlukan sebuah data dan pada tahap ini memerlukan model regresi distribusi normal, pada tahapan ini penelitian memerlukan sebuah kenormalan data, dapat dilihat pada uji normalitas *Shapiro Wilk* pada tiap-tiap variabel. Untuk analisis memerlukan bantuan dalam menghitung jumlah data menggunakan program SPSS 22 yang dapat di instal melalui laptop. Pada pengambilan keputusan yang berdasarkan probabilitas. Jika probabilitas $> 0,05$ maka data penelitian berdistribusi normal. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2. Uji Normalitas Shapiro Wilk

Variabel	Shapiro-Wilk		
	Statistik	df	Sign.
Game Online (X)	.957	20	.479
Minat Belajar (Y)	.966	20	.674

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan Shapiro Wilk diketahui nilai signifikansi untuk variabel *game online* (X) yaitu 0,479, minat belajar (Y) yaitu 0,674. Syarat data dikatakan normal adalah jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Dengan demikian variabel data uji normalitas dikatakan normal karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05.

b. Linieritas

Uji linieritas dapat digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan oleh peneliti berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidaknya. Uji linieritas ini menggunakan program SPSS 22 *for windows*. Uji linieritas dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3. Uji Linieritas *Game Online* Terhadap Minat Belajar

ANOVA Table			Sum of Squares	d f	Mean Square	F	Sig.
Minat Belajar * <i>Game Online</i>	Between Groups	(Combined)	526.500	8	65.813	1.909	.158
		Linearity	55.344	1	55.344	1.605	.231
		Deviation from Linearity	471.156	7	67.308	1.952	.154
	Within Groups		379.250	11	34.477		
	Total		905.750	19			

Sumber : Hasil Olahan Komputer *SPSS 22.0 for Windows*

Uji linieritas dapat dikatakan linier jika nilai signifikansi (sig) > 0,05. Berdasarkan tabel diatas dapat dikemukakan bahwa *game online* terhadap minat belajar menghasilkan nilai signifikansi linier sebesar 0,154, hasil uji linier tersebut > 0,05 atau 0,154 > 0,05. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil uji linieritas *game online* terhadap minat belajar dikatakan linier.

2. Uji Hipotesis

Analisis yang digunakan dalam menjawab hipotesis yaitu uji regresi linier sederhana yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh independen terhadap pengaruh dependen. Uji regresi linier sederhana dalam hal ini yang dilakukan untuk menjawab sebuah hipotesis yaitu uji t.

Uji t dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikansi antara ketiga variabel. Dalam penelitian ini uji t menggunakan bantuan program *SPSS 22 for windows*.

Uji t dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara kedua variabel.

Ho1: tidak ada pengaruh *game online mobile legend* dengan minat belajar siswa kelas V di SDN Cenang 03.

Ha1: ada pengaruh *game online mobile legend* dengan minat belajar siswa kelas V di SDN Cenang 03.

Asumsi uji t dalam penelitian ini dengan taraf signifikansi 5% (0,05) adalah jika nilai signifikansi probabilitas (sig) > 0,05 maka H_0 ditolak, artinya tidak ada pengaruh *game online* terhadap minat belajar. Sedangkan jika nilai signifikansi probabilitas (sig) < 0,05 maka H_0 diterima, artinya ada pengaruh *game online* terhadap minat belajar, seperti pada tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Uji-t Game Online Terhadap Minat Belajar

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	109.713	27.806		3.946	.001
Game Online	-2.085	.892	-.483	-2.339	.031

a. Dependent Variable: Minat Belajar

Sumber : Hasil Olahan Komputer SPSS 22.0 for Windows

Berdasarkan hasil uji hipotesis tabel dapat diperoleh nilai signifikan (sig) sebesar 0,031 < 0,05 yang artinya lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya ada pengaruh *game online mobile legends* dengan minat belajar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada penelitian ini, maka kesimpulannya adalah terdapat pengaruh *game online mobile legends* terhadap minat belajar di kelas V SD Negeri Cenang 03, dimana nilai signifikan probabilitas (sig) sebesar 0,031 < 0,05 yang artinya lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya ada pengaruh *game online mobile legend* dengan minat belajar.

Bagi guru diharapkan dalam menerapkan pembelajaran dengan inovasi yang lebih menarik supaya dapat menarik minat siswa dalam belajar tujuannya agar dapat membangkitkan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas serta dapat memberi motivasi dan arahan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Bagi peneliti selanjutnya di harapkan dapat memiliki wawasan seputar penelitian *game online* terbaru serta dapat mengkaji lebih lanjut yang belum ada pada penelitian ini.

DAFTAR REFERENSI

- Amirudin, A., Sundari, R. S., & Saputra, H. J. (2023). Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Anak Di Sdn Gayamsari 02 Semarang. Wawasan Pendidikan .
- Bangun, D. P., & Harahap, E. I. (2021). Fenomena Bermain Online Mobile Legend Terhadap Perilaku Komunikasi Antar Pribadi Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Darma Agung Medan. SOCIAL OPINION: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi .
- Dr. Akrim, S. M. (2021). Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa Belajar PAI Mencetak Karakter Siswa. MEDAN.

- Haqqy, I. M. (2019). Relasi Budaya Pop Game Online Dengan Pembentukan Makna (Studi Analisis Pemain Game Online Di Ngaliyan).
- Kristiana, N. (2012). Pengaruh Game Online Sara's Cooking Class Terhadap Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Jasa Boga Pada Mata Pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental. *eprints.uny.ac.id* .
- Kurnada, N., & Iskandar, R. (2021). Analisis Tingkat Kecanduan Bermain Game Online terhadap Siswa Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU* .
- Kustiawan, A. A., & Utomo, A. W. (2019). Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan.
- Rahyuni, Yunus, M., & Hamid, S. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo. *Bosowa Journal of Education* .
- Sitokkonni, R. L. (2020). Analisis Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung.
- (Triputra & Kurniawan, 2019). Implementasi Media Pembelajaran Vlog Materi Dakwah Pada Mahasiswa Berdasarkan Aspek Keterampilan Berbahasa. *Jurnal KONTEKSTUAL*.
- Yulianti, H., Iwan, C. D., & Millah, S. (2018). Penerapan Metode Giving Question and Getting Answer untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* .
- Zakiah, P. L. (2022). Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sdn Melayu 2 Banjarmasin.