

PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS V SDN 2 TONDON KABUPATEN TORAJA UTARA

Irene Hendrika R¹, Charlie Baka²
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar¹,
Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris²
Universitas Kristen Indonesia Toraja^{1,2}
irenepgsdukit@gmail.com¹, charliebaka88@gmail.com²

Abstrak

Tujuan dilakukannya penelitian adalah untuk mengetahui adakah pengaruh bermain game online terhadap minat belajar siswa kelas V SDN 2 Tondon kabupaten toraja utara tahun ajaran 2021. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian korelasi Product Moment. Pengambilan data menggunakan angket dan wawancara. Subjek penelitian ialah kelas V SDN 2 Tondon dengan jumlah 15 siswa. Berdasarkan hasil uji SPSS bahwa nilai signifikansi sebesar 0,024. Oleh karena, $0,024 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat dikatakan bahwa ada pengaruh bermain game online terhadap minat belajar siswa kelas V SDN 2 Tondon. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat teoritis maupun praktik.

Kata kunci: Bermain game online, minat belajar

Abstract

The purpose of this research is to find out whether there is an effect of playing online games on the learning interest of fifth graders at SDN 2 Tondon, North Toraja Regency in the 2021 academic year. The research approach used in this study is a quantitative approach with the type of Product Moment correlation research. Collecting data using questionnaires and interviews. The research subject is class V SDN 2 Tondon with a total of 15 students. Based on the results of the SPSS test that the significance value is 0.024. Therefore, $0,024 < 0,05$ then H_0 is rejected and H_1 is accepted, so it can be said that there is an influence playing online games on the learning interest of fifth graders at SDN 2 Tondon. It is hoped that this research can provide theoretical and practical benefits.

Keywords: Playing online games, interest in learning

1. PENDAHULUAN

Game online ialah permainan terkini yang telah jadi tren pada masa saat ini dan diminati oleh anak-anak hingga orang tua. Anak muda paling sering menggunakan permainan game online daripada orang dewasa, (Ramdani, 2018). Games secara online bisa dimainkan jika tersambung dengan jaringan internet dan dapat terhubung dengan orang lain dalam radius yang jauh dan dapat pula saling berhubungan antar sesama pemain, yang termasuk contoh game online ialah mobile legend yang terkenal saat ini, serta banyak dimainkan oleh semua kalangan. Permainan game berbasis web dapat berdampak positif dan negatif.

Game online ialah permainan kekinian yang tren pada masa kini, serta peminatnya mulai dari usia dewasa sampai usia anak-anak. Anak dipandang lebih menjangkau serta secara teratur bermain game online dari pada orang dewasa, (Ramdani, 2018). Adapula dampak negatif yang ditimbulkan dari game online ialah

membuat kecanduan yang berlebihan, membuat mata rusak, membuat malas, tidak konsentrasi terhadap apa yang sedang dikerjakan, kurang tidur, dan berbohong. Dampak negatif tersebut menyebabkan persoalan minat belajar siswa menjadi rendah.

Minat merupakan dorongan yang kuat disertai dengan adanya perasaan, keinginan keras, serta kemauan yang kuat untuk meningkatkan prestasi belajar, sedangkan minat belajar ialah aspek psikologi seseorang yang nampak dalam beberapa gejala, yakni gairah, semangat, kemauan, perasaan suka untuk melakukan proses merubah perilaku melalui berbagai latihan yang menggabungkan serta mencari informasi dan pengalaman, pada akhirnya, minat dalam pembelajaran ialah pertimbangan, rasa suka, ketertarikan seseorang terhadap proses belajar yang dijalannya yang kemudian ditunjukkan melalui keantusiasan, partisipasi, dan keaktifan dalam mengikuti proses belajar yang ada, (Syaputra, 2020).

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan di kelas V SDN 2 Tondon, salah satu permasalahan yang diperoleh, yaitu rendahnya minat belajar siswa. Hal ini disebabkan karena adanya kebiasaan siswa bermain *game online*, sehingga siswa banyak menghabiskan waktu belajarnya untuk bermain *game online*.

2. METODE

Pendekatan Penelitian yang dipakai dalam penelitian ini ialah kuantitatif. Penelitian dengan pendekatan kuantitatif merupakan penelitian yang dasarnya menggunakan pendekatan deduktif induktif, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, menggunakan instrumen penelitian untuk mengumpulkan data, dan analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, (Sugiyono, 2016). Jenis penelitian yang digunakan, yaitu Korelasi *Product Moment*. Penelitian korelasi ialah penelitian yang dilakukan untuk ingin mengetahui tingkat hubungan antara dua variabel atau lebih.

Penelitian ini menggunakan 2 variabel, yaitu variabel bebas (*independen*) dan variabel terikat (*dependen*). Variabel bebas ialah variabel yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependen, sedangkan variabel dependen ialah variabel yang menjadi adanya variabel bebas, (Sugiyono, 2016). Maka penelitian ini menggunakan dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. 1) Variabel bebas dalam penelitian ini ialah *game online* (X). 2) Variabel terikat dalam penelitian ini adalah minat belajar siswa (Y). penelitian ini dilaksanakan di SDN 2 Tondon,

Penelitian dilakukan pada tanggal 7 Juni 2021. Instrumen pengumpulan data yang digunakan ialah: **a) Angket (kuesioner)** Instrumen penelitian menggunakan lembar angket/kuesioner sebagai instrumen penelitian. Angket yang digunakan merupakan angket tertutup. Dikatakan tertutup karena sudah ada alternatif jawabannya dan responden tinggal memilih jawaban tersebut. Kuesioner (Angket) ialah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab, (Rahim, R, dkk, 2018). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan skala likert, skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala likert ini mempunyai tingkatan dari sangat positif sampai sangat negatif. Setiap pernyataan jawaban pada angket berisi empat alternatif jawaban yaitu Selalu (SL), Sering (SR), kadang-kadang (KD), dan tidak pernah (TP). **b) Dokumentasi.** Dokumentasi ialah cara yang digunakan dalam

mengumpulkan data dengan cara mengumpulkan dan menelaah dokumen-dokumen, baik dalam bentuk gambar, elektronik maupun tertulis. Metode ini dipergunakan untuk memperoleh informasi tentang aktivitas yang berhubungan dengan kondisi dan operasional dari objek penelitian, (Sugiyono, 2016). Teknik menganalisis data ialah aktivitas menganalisis data sesudah terkumpul dari responden serta sumber lain.

a. Uji Instrumen. Terdapat dua uji, yaitu uji validitas dan uji reliabilitas.

1. Uji Validitas

Uji validitas ialah salah satu alat ukur instrument yang akan digunakan untuk mengetahui tingkat validitas suatu instrumen. Validitas instrument berkaitan dengan kemampuan alat penilaian untuk mengukur isi yang semestinya. Artinya, tes ini mampu menyampaikan isi dari konsep maupun variabel yang akan diukur, (Sugiyono, 2016).

Dalam penelitian ini dilakukan validasi konstruksi. Validasi konstruksi fokus pada seberapa besar alat ukur tersebut dapat menunjukkan kesesuaian hasil pengukuran, tidak dengan menggunakan hitung korelasi *product moment* (r_{xy}) sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X) \cdot (\sum Y)}{\sqrt{\{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2\} \cdot \{n \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Dimana:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel x dan variabel y

$\sum x^2$ = Jumlah skor kuadrat skor x

$\sum y^2$ = Jumlah skor kuadrat skor y

N = Jumlah responden

Untuk menghitung validitas alat ukur dapat diperoleh dengan menggunakan rumus koefisien korelasi *Product Moment* dengan menggunakan bantuan program komputer SPSS 21.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan salah satu uji pesyaratan instrumen, (Sugiyono, 2017). Reliabilitas menunjukkan adanya konsistensi (ketetapan) dan stabilitas (kemantapan). Suatu instrument penelitian dikatakan memiliki nilai reliabilitas tinggi, jika tes yang digunakan memiliki hasil konsisten dalam mengukur yang akan diukur. Artinya, *semakin reliable* persyaratan suatu tes, maka semakin dapat dinyatakan bahwa dalam hasil suatu tes memiliki hasil yang ketika dilakukan tes kembali. Dalam menguji reliabilitas suatu tes, digunakan bantuan program komputer SPSS 21. Kriteria pengujian reliabilitas soal tes dengan harga r *Product Moment* pada tabel apabila $r_{11} <$ tabel, maka item tes yang diuji tidak reliabel.

2. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan dalam menguji suatu variabel yang diteliti apakah normal atau tidak. Apabila telah dilakukan perhitungan uji normalitas, maka dapat diketahui normal tidaknya suatu distribusi data. Data yang memiliki distribusi normal adalah syarat dilakukannya parametrik-tes. Model data dianggap baik apabila mempunyai distribusi normal atau mendekati normal dengan ketentuan normal jika $sign > 0,05$, (Sugiyono, 2017). Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan bantuan program komputer 21. Agar mempermudah perhitungan normalitas data, peneliti menggunakan program SPSS 21 untuk melakukan uji *Kolmogorov smirnov* dengan

ketentuan sebagai berikut:

- a) Jika nilai Asymp. Sig (2- tailed) < 0,05 maka data tersebut berdistribusi tidak normal
 - b) Jika Asymp. Sig (2 – tailed) > 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal
- b. Uji Linearitas

Uji linearitas digunakan untuk mengetahui apakah variabel bebas dengan variabel terikat memiliki hubungan yang linear atau tidak. Uji linearitas dilakukan dengan menghitung nilai signifikansi, (Santoso 2014). Hubungan antara variabel dikatakan linear jika signifikansi pada *Deviation From Linearity* > 0,05, sebaliknya jika signifikansi pada *Deviation From Linearity* < 0,05 maka hubungan antara variabel tidak linear. Uji linearitas dalam penelitian ini menggunakan bantuan SPSS versi 21.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis korelasi. Regresi sederhana didasarkan pada hubungan fungsional atau kausal satu variabel independen dengan satu variabel dependen, (Sugiyono,2016). Analisis Regresi Linear Sederhana merupakan bagian dari analisis regresi sederhana yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh linear antara dua variabel, yaitu variabel *independen* dengan variabel *dependen*, apabila nilai variabel *independen* mengalami kenaikan atau penurunan. Pengaruh linear tersebut dinyatakan dalam suatu persamaan yang diberi nama persamaan regresi. bentuk umum analisis regresi linear sederhana:

$$= a+bX$$

Dimana :

Y = Variabel *dependen* (nilai yang diprediksikan)

X = Variabel *independen*

a = Konstanta atau bila harga X = 0

b = Koefisien regresi (nilai peningkatan atau penurunan)

Rumus yang dapat digunakan untuk mencari a dan b adalah:

$$a = \frac{\sum y - b \sum X}{N} = \bar{Y} - b\bar{X}$$

$$b = \frac{N(\sum XY) - \sum X \sum Y}{N \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

Keterangan:

\bar{X} = Rata-rata skor variabel X

\bar{Y} = Rata-rata skor variabel

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 2

Pernyataan Saya Bermain *Game Online* lebih 2 Jam dalam Sehari

Alternatif Jawaban	Frekuensi	%
Valid		
Tidak Pernah	4	26.7
Kadang-kadang	7	46.7
Sering	1	6.7
Selalu	3	20.0
Jumlah	15	100.0

Sumber : Data Primer yang diolah dengan SPSS for windows 21

Table 3 menunjukkan bahwa siswa yang bermain *game online* lebih dari 2 jam dalam sehari yaitu siswa yang menjawab tidak pernah sebanyak 4 orang dengan presentase 26,7%, siswa yang menjawab kadang-kadang sebanyak 7 orang dengan presentase 46%,siswa yang menjawab sering sebanyak 1orang dengan presentase 6,7%, dan siswa yang menjawab selalu sebanyak 3 orang dengan presentase 20%, maka dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa kadang-kadang bermain game online lebih dari 2 jam dalam sehari.

Tabel 3

Pernyataan malas untuk mencari buku dipergustakaan

Alternatif	Frekuensi	%	
Valid	Tidak Pernah	1	6.7
	Kadang-kadang	1	6.7
	Sering	9	60.0
	Selalu	4	26.7
	Jumlah	15	100.0

Sumber : Data Primer yang diolah dengan SPSS for windows 21

Tabel 4 menunjukkan bahwa siswa malas untuk mencari buku di perpustakaan, yaitu siswa yang menjawab tidak pernah sebanyak 1 orang dengan presentase 6,7%, siswa yang menjawab kadang-kadang sebanyak 1 orang dengan presentase 6,7% , siswa yang menjawab sering sebanyak 9 orang dengan presentase 60,0%, dan siswa yang menjawab selalu sebanyak 4 orang dengan presentase 26,7%, maka dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa sering mencari buku di perpustakaan.

1. Hasil Uji Validitas Angket Penggunaan Gadget dan Minat Belajar Siswa.

a. Angket bermain *game online*

Hasil uji coba angket bermain *game online*. Variabel ini terdiri dari 36 butir item pernyataan. Berdasarkan analisis dan uji validitas yang menggunakan *Microsoft Excel* dan SPSS 21 diperoleh dari hasil 36 butir item pernyataan yang diajukan diperoleh 29 item pernyataan yang valid dan 7 item pernyataan yang tidak valid. Item pernyataan yang tidak valid yaitu item 7,9, 12, 14, 16, 18 dan 22. Dari hasil uji coba angket bermain game online tersebut item yang dinyatakan tidak valid selanjutnya tidak digunakan lagi, karena dianggap indikatornya sudah dapat mewakili dari item pernyataan yang lain.

b. Angket minat belajar siswa

Hasil uji coba angket minat belajar siswa. Variabel ini terdiri dari 32 butir item pernyataan. Berdasarkan analisis dan uji validitas yang menggunakan *Microsoft Excel* dan SPSS 21 diperoleh dari hasil 32 butir item pernyataan yang diajukan diperoleh 24 item pernyataan yang valid dan 8 item pernyataan yang tidak valid. Item pernyataan yang tidak valid yaitu item 3, 4, 7, 8, 14, 15,25 dan 29. Dari hasil uji coba angket minat belajar siswa tersebut item yang dinyatakan tidak valid selanjutnya tidak digunakan lagi, karena dianggap indikatornya sudah dapat mewakili dari item pernyataan yang lain.

c. Uji reliabilitas

Dalam pengujian reliabilitas peneliti menggunakan uji *Alpha Cronbach* dengan aplikasi SPSS versi 21. Dengan ketentuan jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka angket tersebut reliabel,

begitupu sebaliknya jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka angket tersebut tidak reliabel. Dari hasil uji SPSS diketahui $r_{tabel} = 0,514$ dengan taraf signifikansi 5%, sehingga uraian tersebut menunjukkan hasil uji reliabilitas semua pernyataan $> r_{tabel}$, sehingga disimpulkan kalau semua butir pernyataan reliabel.

2. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Adapun maksud dari pengujian normalitas data ialah mengetahui kenormalan data dari variabel pengaruh bermain *game online*(X) dan variabel minat belajar siswa (Y) yang sudah terkumpul dan akan diuji normalitasnya. Uji normalitas data dilakukan untuk menguji apakah data yang digunakan dalam penelitian berdistribusi yang normal atau tidak. Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas adalah jika nilai signifikansi (sig), lebih besar dari 0,05 maka data penelitian berdistribusi normal dan begitupun sebaliknya, jika nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 maka data penelitian tidak berdistribusi normal. Pengujian normalitas pada penelitian ini menggunakan uji normalitas dengan metode lilliefors dengan bantuan program SPSS versi 21. Dengan signifikansi 5% *kolmogorov smirnov*. Berdasarkan hasil output SPSS 21, diketahui bahwa data bermain game online dan minat belajar diperoleh nilai signifikan $0.957 > 0,05$ maka ditariksebuah kesimpulan bahwa nilai tersebut berdistribusi normal.

b. Uji Linearitas

Uji dimaksud untuk mengetahui pola hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat apakah linear atau tidak. Dalam melakukan uji linearitas data diolah dengan bantuan program SPSS 21 dengan menggunakan *tes for linearty* pada taraf signifikansi 0,05. Kedua variabel dikatakan memiliki hubungan yang linear kalau nilai signifikansi (*linearity*) lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Sebaliknya jika nilai sigmifikansi (*linearity*) lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, maka kedua variabel tersebut memiliki hubungan yang tidak linear. Yang dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 5 Hasil Uji Linearitas
ANOVA Table**

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
MINAT BELAJAR *	Between Groups	(Combine d)	1306.733	10	130.673	.867	.613
GAME ONLINE		Linearity	328.987	1	328.987	2.182	.214
		Deviation from Linearity	977.746	9	108.638	.721	.687
	Within Groups		603.000	4	150.750		
	Total		1909.733	14			

Sumber : Data Primer yang diolah dengan SPSS *for windows* 21

Berdasarkan hasil analisis pada tabel 4.16 maka dapat diketetahui bahwa nilai signifikansi pada *linearty* sebesar 0,687. Nilai tersebut lebih besar dari taraf signikansi yang ditentukan yaitu 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa hubungan variabel bermain *game online* dengan variabel minat belajar bersifat linear.

3. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan buat meyakinkan benar tidaknya hipotesis yang diajukan. Sebab pada dasarnya hipotesis ialah dugaan yang sifatnya sementara. Demikian hipotesis dalam riset ini memakai analisis korelasi, regresi simpel. Ada pula hipotesis yang diuji yaitu:

H_1 : "Ada pengaruh bermain *game online* dengan minat belajar siswa kelas V SDN 2 Tondon".

H_0 : "Tidak ada pengaruh bermain *game online* dengan minat belajar siswa kelas V SDN 2 Tondon".

a) Uji korelasi *Product Moment*

Koefisien korelasi digunakan buat menguji hipotesis dengan memandang seberapa besar ikatan bermain *game online* (X) terhadap minat belajar siswa (Y). Bersumber pada tabel analisis regresi linear sederhana pada tabel *coefficients*, sehingga diperoleh persamaan regresinya, yaitu:

$$\text{Nilai constant (a)} = 149.746$$

$$\text{Nilai (b)} = -689$$

$$\hat{Y} = a + bx$$

$$\hat{Y} = 149.746 + (-689)$$

Angka-angka ini bisa diartikan, sebagai berikut:

- a. Konstanta sebesar 149.746, maksudnya bila bermain *gameonline* (X) nilainya ialah 0, atensi belajar (Y) nilainya positif 149.746.
- b. Koefisien regresi variabel X sebesar -689, maksudnya tiap akumulasi 1% nilai variabel X, hingga variabel Y akan hadapi penambahan sebesar -689. Koefisien regresi tersebut bernilai negatif, sebab nilai koefisien regresi bernilai negatif menampilkan kalau hubungan antara variabel X serta Y bertentangan arah.

Guna mengenali apakah koefisien regresi tersebut signifikan ataupun tidak (variabel X mempengaruhi variabel Y) bisa dicoba dengan menyamakan nilai signifikan (sig) dengan probabilitas 0,05. Ada pula dasar pengambilan keputusan dalam analisis regresi dengan memandang nilai signifikan hasil output SPSS 21 ialah:

- Bila nilai signifikan (sig) < 0,05 memiliki makna terdapat pengaruh bermain *game online* (X) terhadap minat belajar siswa (Y)
- Jika nilai signifikan (Sig) > 0,05 maka mengandung arti bahwa tidak ada pengaruh bermain *game online* (X) terhadap minat belajar siswa (Y).

Berdasarkan hasil output diperoleh nilai signifikan (sig) 0,024 < 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang artinya bahwa "Ada Pengaruh Bermain *Game Online* (X) Terhadap Minat Belajar Siswa (Y).

PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini dilakukan uji hipotesis menggunakan *regresi linear* sederhana untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh bermain *game online* terhadap minat belajar siswa. Dari hasil perhitungan diperoleh nilai sig 0,024 > 0,05, sesuai dengan dasar pengambilan keputusan, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang artinya terdapat pengaruh bermain *game online* terhadap minat belajar siswa kelas V SDN 2 Tondon Kabupaten Toraja Utara.

Bermain *gamonline* berpengaruh terhadap minat belajar siswa, dimana bermain *gameonline* memberikan dampak negatif terhadap siswa. Hal ini terlihat dari hasil kuesioner dan wawancara yang menyatakan bahwa sebagian besar siswa kadang-kadang bermain *game online* daripada bermain dengan teman sebayanya, siswa bermain *game online* sampai larut malam, sehingga membuat mengatuk pada saat di sekolah dan tidak

ada minat belajar. Namun, ada juga sebagian siswa yang menggunakan *game online* hanya sebagai sarana hiburan disela-sela kesibukan belajar daring. Walaupun, begitu siswa tetap melakukan kewajibannya sebagai seorang pelajar. Hal ini dapat disebabkan oleh banyak faktor baik dari dirinya sendirimaupun lingkungan.

Hal tersebut sejalan pendapat Ike Mulya Sari (2019) dimana bermain *game online* memiliki dampak positif dan negatif, dampak positif yaitu:

1. Dapat mengambil keputusan lebih cepat
Daya pikir berkembang, seorang pemain game dalam permainannya dituntut untuk berpikir secara cepat. Hal ini mampu meningkatkan kemampuan analisis situasi, pemecahan masalah dan membuat keputusan secara cepat.
2. Membuat lebih pintar berbahasa Inggris
Mengasah kemampuan Dalam berbahasa asing terutama bahasa Inggris. Mayoritas dalam sebuah *game* adalah menggunakan bahasa Inggris. Hal tersebut secara tidak langsung melatih pemain *game* berbahasa asing.
3. Mengurangi stres
Sebagai hiburan, bermain game merupakan salah satu bentuk *refreshing* untuk mengalihkan perhatian dari suatu masalah dan mengurangi stres.
4. Mendapat teman baru
Dalam bermain *game online*, individu berinteraksi dengan orang baru yang belum dikenal sebelumnya.

Adapun dampak negatif seringnya bermain *game* dari segi jasmani dapat mengakibatkan menurunnya kesehatan mata. Adapun dari segi rohani/psikis mempengaruhi kestabilan emosi. Begitupula dampak lainnya boros dari segi waktu dan materi juga mempengaruhi prestasi di sekolah. Pengaruh bermain *gameonline* pada anak sangat terasa, jika hal tersebut mempengaruhi kondisi anak ketika belajar, seperti saat anak menerima pelajaran di sekolah, anak cenderung tidak bersemangat dan lesu, hal ini bisa terjadi ketika di rumah anak-anak bermain *game online* hingga larut malam dan para orangtua tidak mengawasi penggunaan *gadget*. Untuk itu, penggunaan *gadget* harus digunakan sewajarnya dan seperlunya. Jangan menggunakan *gadget* secara berlebihan untuk bermain *game online*, karena tidak baik untuk kesehatan dan perkembangan motorik anak, jika anak sudah kecanduan bermain *game online*, maka dapat mempengaruhi minat belajarnya.

4. PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh bermain *game online terhadap* minat belajar siswa kelas V SDN 2 Tondon tahun pelajaran 2020/2021. Hal ini dibuktikan dari hasil korelasi, yaitu $0,024 < 0,05$ yang artinya H_1 diterima dan H_0 ditolak.

B. Saran

1. Bagi Guru
Diharapkan guru terus melakukan edukasi dan sosialisasi kepada siswa mengenai dampak bermain *game online terhadap* minat belajar siswa.
2. Bagi Siswa
Diharapkan siswa bisa mengatur waktu bermain *game online* di rumah dan mengetahui batas-batas bermain *game* yang baik, sehingga siswa tidak malas belajar.

3. Bagi Orang Tua

Diharapkan orang tua dapat membatasi dan mengontrol anaknya dalam penggunaan hp.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [2]Helaluddin, dkk. (2020). *Penelitian dan Pengembangan: Sebuah Tinjauan Teori dan Praktik dalam Bidang Pendidikan*. Serang: Media Madani.
- [3]Muri, Y. (2017). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*: Kencana.
- [4]Rahim, R, dkk. (2020). *Metodologi Penelitian: Teori Dan Praktik*. Tasikmalaya: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia (PRCI).
- [5]Ramdani, N. (2018). *Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Bawakaraeng 1 Kota Makassar*. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- [6]Sari, I. M. (2019). *Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Prilaku Siswa di Kelas V SDN 99 Kota Benngkulu*. Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.
- [7]Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- [8]Sugiyono.(2017).*Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- [9]Syaputra, E. (2020). *Snowball Throwing Tingkatan Minat dan Hasil Belajar*. Sukabumi: Haura PUBLISHING.
- [10]Taufik. S. W. (2014).*Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online dan Motivasi Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas V Pada Mata Pelajaran IPS Di SDN 1 Soekaraja Wetan*: UMP.
- [11]Yusup, dkk. (2021). Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa SMP. *Jurnal Educatio* 7(1).