

PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA SMP MUHAMMADIYAH 3 YOGYAKARTA

Kurniawan Agung Pradhana dan Dr. Muh Samsudin S.Ag., M.Pd.

Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, Jl. Brawijaya, Geblagan, Tamantirto,
Kec. Kasihan, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55183

Email: kurniawan.apradhana@gmail.com

muhsam29@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui tingkat intensitas bermain game siswa SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta, (2) mengetahui tingkat minat belajar siswa SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta dan (3) mengetahui tingkat pengaruh intensitas bermain game terhadap minat belajar siswa SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif deskriptif. Sampel berjumlah 180 siswa SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta yang terdiri 66 siswa dari kelas VII, 64 siswa dari kelas VIII dan 50 siswa dari kelas IX. Pengumpulan data menggunakan metode angket atau kuesioner. Pengujian prasyarat analisis meliputi uji validitas, uji reliabilitas dengan formulasi koefisien alpha, uji heterokedastitas, uji normalitas dan uji linieritas. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis regresi linear sederhana untuk menguji hipotesis satu dan dua. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) tingkat intensitas bermain game pada siswa SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta memiliki intensitas rendah sebesar 44,4%, (2) tingkat minat belajar siswa SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta menunjukkan hasil yang sangat tinggi sekitar 45,6% dan (3) hasil perhitungan dengan SPSS terlihat bahwa nilai F hitung adalah sebesar 152.308 dengan nilai probabilitas sebesar 0.000 yang lebih kecil dari nilai alpha (0,05). Disimpulkan bahwa pengaruh intensitas bermain game terhadap minat belajar bersifat signifikan dengan nilai R square 0,461. Maka pengaruh intensitas bermain game terhadap minat belajar siswa SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta sebesar 46,1% sedangkan 53,9% dipengaruhi oleh variabel lain.

Kata kunci: Bermain, Minat Belajar

Abstract

This research aims to: 1) find out the intensity of playing games among students of SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta, 2) find out the learning motivation of the students of SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta, and 3) find out the effect of intensity of playing games on the students' learning motivations in SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta. This research was descriptive quantitative. The sample was 180 students of SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta, involving 66 students of grade VII, 64 students of grade VIII, and 50 students of grade IX. The data collection technique used was questionnaire method. The prerequisite analysis test included validity test, reliability test with alpha coefficient formulation, heteroscedasticity test, normality test and linearity test. The data analysis technique used was simple linear regression analysis in order to test hypotheses 1 and 2. The research result shows that: 1) the intensity of playing games among students of SMP

Muhammadiyah 3 Yogyakarta is low (44.4%), 2) the learning motivation of the students of SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta is very high (around 45.6%), and 3) SPSS calculation shows that the F count is 152.308, with probability of 0.000, which is lower than alpha (0.05). It can be concluded that the effect of intensity of playing games on the students' learning motivations is significant, with R square of 0.461. Therefore, the effect of intensity of playing games on the students' learning motivations in SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta is 46.1%, whereas the rest 53.9% is affected by other variables.

Key Words: *Playing, Learning Motivation*

PENDAHULUAN

Berbagai jenis handphone dengan keluaran seri terbarunya yang terus mengembangkan kecanggihannya tiap tahunnya, membuat hampir semua brand elektornik berlomba-lomba memberikan yang terbaik dan tercanggih. Semua itu, semakin berkembangnya zaman, membuat perubahan yang luar biasa, yang awalnya sulit kini menjadi mudah karena bisa diakses melalui internet. Bisa mengunduh apa saja termasuk *games*. Hal itu yang membuat seseorang terutama anak-anak tertarik pada *gadget* adalah karena *gadget* itu sendiri bisa memiliki koleksi berbagai macam jenis permainan atau *games* yang bisa diunduh melalui situs internet yang tersedia. Meskipun *software* pendidikan untuk penggunaan komputer rumah mencakup banyak permainan yang bersifat positif, perilaku pro-sosial dengan menghargai pemain yang bekerja sama atau berbagi, *software* hiburan yang paling populer sering melibatkan permainan dengan persaingan dan agresi. Jumlah agresi dan kekerasan telah meningkat pada setiap generasi baru dari *game*. Analisis isi nintendo dan sega genesis *game* populer baru-baru ini menemukan bahwa hampir 80% dari *game* memiliki agresi atau kekerasan sebagai tujuannya.

Winn dan Fisher (2004) dalam Santoso (2017:33-34) mengatakan *multiplayer game online* merupakan pengembangan dari *game* yang dimainkan satu orang, dalam bagian yang besar menggunakan bentuk yang sama dan metode yang sama serta melibatkan konsep umum yang sama seperti semua *game* lain perbedaannya adalah bahwa untuk jenis *multiplayer game* dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang sama.

Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis bentuk yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*. Graham (Simatupang, 2005:66) Menurut Agata (2015) dalam Kukuh Pambuka Putra,

dkk (2017:147) Bermain *game* dapat berdampak positif dan negatif bagi anak. Salah satu dampak positif dari bermain *game* adalah meningkatkan kemampuan nalar atau logika. Dalam *game* terdapat permasalahan yang harus dicari jalan keluarnya untuk mencapai tahapan/tujuan tertentu, sehingga diperlukan kemampuan berpikir dan bernalar untuk dapat menyelesaikan setiap permasalahan dalam *game*. Kegemaran bermain *game* membuat anak dapat mengasah otak untuk memecahkan permasalahan sehingga kemampuan menalarnya terus mengalami perkembangan. Namun dibalik itu semua ada beberapa nilai positif dari *game online* tersebut. Dengan demikian, orangtua dan guru perlu menimbang berbagai dampak yang mungkin muncul terhadap siswa bila bermain dengan permainan tersebut. Orangtua dan guru kemudian dapat mencoba mengurangi dampak negatifnya dan lebih menitikberatkan ke dampak yang positif. Permainan ini paling banyak digunakan oleh siswa, *game online* memiliki sifat candu sehingga waktu siswa banyak dihabiskan untuk bermain. Riset tentang kecanduan *game online* di kalangan pelajar dan menemukan menunjukkan bahwa ada 45,3% dari 3.264 siswa yang bersekolah di Manado, Medan, Pontianak, dan Yogyakarta yang bermain *game online* dalam kurun waktu satu bulan terakhir tidak berniat untuk berhenti (Edo, 2013:57).

Crow dan Crow (1989:371) mengartikan “minat merupakan kekuatan yang mendorong individu dalam memberikan perhatian terhadap seseorang, sesuatu atau kegiatan tertentu.” minat merupakan suatu motif yang menunjukkan arah perhatian individu kepada suatu obyek, kegiatan Orang yang berminat terhadap sesuatu pada dirinya timbul dorongan untuk memperhatikan sesuatu. Kedua pengertian tersebut mengandung dua unsur penting yang tercakup dalam pengertian minat, yaitu motivasi dan perhatian. Penekanan aspek kognisi dalam minat secara tegas dikemukakan oleh Whiterington (1983:235), yang mengartikan minat sebagai: ”kesadaran seseorang, bahwa suatu situasi mengandung sangkut paut atau berhubungan dengan dirinya”. Menurut Hilgard dalam Slameto (1995:57) kata minat sendiri didefinisikan dengan secara sederhana sebagai berikut: “*interest in persisting tendency to pay attention to enjoy some activity or content*”. Dalam hal ini memberi penekanan adanya perhatian yang kuat dan adanya perasaan senang. Minat seseorang terhadap sesuatu bukan semata-mata merupakan bawaan sejak lahir,

melainkan lebih banyak sebagai hasil dari akumulasi pengalaman orang tersebut. Bloom (1973: 380) mengartikan bahwa minat merupakan kondisi rangsang yang dihubungkan dengan obyek tertentu dan dinyatakan sebagai rasa suka atau tidak suka terhadap sesuatu. Perasaan merupakan aspek yang penting dalam minat, karena dengan perasaan senang orang akan selalu terpikat dan merasa bahagia dalam berhubungan dengan sesuatu. Menurut Muhibbin (2011:152) minat (*interest*) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Minat merupakan suatu dorongan yang kuat dalam diri seseorang terhadap sesuatu.

Minat Belajar Dalam Islam

Dalam ranah islam sendiri, ulama salaf memiliki semangat dalam menuntut ilmu yang sulit ditandingi hingga saat ini. Mereka rela mengorbankan apapun hingga terkadang lupa akan kesehatannya. Imam Ahmad salah satu contohnya, beliau rela duduk berdesak-desakan di dalam majlis hingga jatuh pingsan, demi mendapatkan beberapa riwayat hadis dari gurunya (Abdul, 2018:200). Kebanyakan dari kita masih memiliki pola pikir bahwa menuntut ilmu adalah sunnah. Padahal, ada beberapa kondisi yang menjadikan tuntutan ilmu itu menjadi wajib. Sebagaimana sabda Rasulullah SAW: "*Menuntut ilmu adalah wajib untuk setiap muslim*". (HR. Ibnu Majah. Dinilai shahih oleh Syaikh Albani dalam Shahih wa Dha'if Sunan Ibnu Majah no. 224). Dalam hadits ini, dinyatakan dengan tegas bahwa menuntut ilmu itu hukumnya wajib bagi setiap kaum muslim, bukan bagi sebagian saja. Contohnya, firman Allah Ta'ala: "*Dan katakanlah, 'Wahai Rabb-ku, tambahkanlah kepadaku ilmu*". (QS. Thaaha [20] : 114)

Penelitian Terdahulu

Penelitian dalam sebuah jurnal berjudul *Risk Factors Associated With Online Game Addiction: A Hierarchical Model* ditujukan untuk identifikasi faktor apa saja yang berdampak pada kecanduan *game online*. Sebanyak 263 pasien dengan kecanduan *game online* yang bermasalah (255 laki-laki (97%) dan 8 perempuan (3%), usia rata-rata = 20,4 ± 5,8 tahun) dan 153 subyek pembanding yang sehat (118 laki-laki (77%) dan 35 perempuan (23) %), usia: 21,2 ± 5,5 tahun) direkrut untuk berpartisipasi dalam penelitian ini. Analisis regresi logistik hirarkis antara setiap set variabel dilakukan. Faktor individu (jenis kelamin dan usia), faktor kognitif (IQ dan kesalahan perseveratif), kondisi psikopatologis (ADHD, depresi, kecemasan, dan impulsif) dan faktor interaksi sosial

(lingkungan keluarga, kecemasan sosial dan harga diri) dievaluasi dalam mode bertahap. Keempat faktor dikaitkan dengan kecanduan *game online* dengan kondisi psikopatologis menjadi faktor risiko terkuat untuk kecanduan itu. Faktor individu, faktor psikologis dan interaksi sosial dikaitkan dengan pengembangan kecanduan *game online* murni. Seperti sebelumnya, faktor psikologis (perhatian, suasana hati, kecemasan dan impulsif) adalah faktor risiko terkuat untuk kecanduan *game online* pada pasien dengan kecanduan *game online* murni. Psikopatologi, termasuk ADHD dan depresi, adalah faktor terkuat yang terkait dengan pengembangan kecanduan *game online* pada individu. (Hyun, Gi Jung *et al*: 2015).

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Sugiyono (2010:13) mengemukakan bahwa penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang berlandaskan pada filsafat positifisme, selalu digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random/acak, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Penelitian ini termasuk penelitian korelasi. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh intensitas bermain *game* terhadap minat belajar siswa SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta.

Variabel penelitian menjadi satu bagian penting dalam penelitian. Variabel adalah sebuah konsep yang dioperasionalkan. Lebih tepatnya operasional properti dari sebuah objek. Oleh karena itu, variabel-variabel yang terkait dalam penelitian ini adalah intensitas bergamain *game* sebagai variabel dependen dan minat belajar sebagai variabel independent.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII, VIII dan IX di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta yang berjumlah 693 siswa. Sampel dalam penelitian ini diambil secara *random* (acak) dimana semua populasi memiliki kesempatan yang sama. Surakhman mengutarakan dalam Pengantar Penelitian Ilmiah Dasar Metode Teknik, jika jumlah populasi kurang lebih sama dengan 100, maka sampel diambil sekurang-kurangnya sekitar 50% dari total populasi. Jika jumlah populasinya sama dengan atau lebih dari 1000, maka sampel dianjurkan minimal 15% dari total populasi (Winarto,

1994:103). Sedangkan dalam penelitian ini, jumlah total populasi adalah 693. Berdasarkan hasil perhitungan dengan rumus diatas, diketahuilah ukuran sampel yang diambil adalah 26,93% dari jumlah total populasi. Maka jumlah sampel penelitian adalah $693 \times 0,26935 = 179,65955$ atau dibulatkan menjadi 180 siswa. Penelitian ini dilakukan di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta yang beralamat di Jl. Kapten Piere Tendean No.19, Wirobrajan, Kota Yogyakarta, DIY.

Hipotesis

Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah: (1) Terdapat pengaruh antara intensitas bermain *game* terhadap minat belajar siswa dan (2) Tidak ada pengaruh antara intensitas bermain *game* terhadap minat belajar siswa. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan kuesioner.

Tehnik Analisis Data

Untuk mengetahui bagaimana pengaruh kedua variabel, peneliti menggunakan teknik Analisis Regresi Linier Sederhana. Analisis regresi linier digunakan untuk mengetahui perubahan yang terjadi pada variabel dependen (variabel Y), nilai variabel dependen berdasarkan nilai independen (variabel X) yang diketahui. Dengan menggunakan analisis regresi linier maka akan mengukur perubahan variabel terikat berdasarkan perubahan variabel bebas. Analisis regresi linier dapat digunakan untuk mengetahui perubahan pengaruh yang akan terjadi berdasarkan pengaruh yang ada pada periode waktu sebelumnya. Untuk mengetahui sejauh mana pengaruh intensitas bermain game terhadap minat belajar siswa SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta dilakukan dengan rumus regresi linier sederhana, yaitu sebagai berikut:

$$\hat{Y} = a + b X$$

(Sugiyono, 2009: 204)

Dimana:

\hat{Y} = Variabel Intensitas Bermain Game

X = Variabel Minat Belajar

a = Bilangan konstanta regresi untuk X = 0 (nilai pada saat x nol)

b = Koefisien arah regresi yang menunjukkan angka peningkatan atau penurunan variabel Y bila bertambah atau berkurang 1 unit

Berdasarkan persamaan diatas, maka nilai a dan b dapat diketahui dengan menggunakan rumus *least square* sebagai berikut:

Rumus untuk mengetahui besarnya nilai a

$$a = \frac{(\sum y)(\sum x^2) - (\sum x)(\sum xy)}{n(\sum x^2) - (\sum x)^2}$$

Rumus untuk mengetahui besarnya nilai b

$$b = \frac{n(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{n(\sum x^2) - (\sum x)^2}$$

(Sumber: Sugiyono, 2009: 206)

Dimana :

n : Jumlah data Sampel

Setelah melakukan perhitungan dan telah diketahui nilai untuk a dan b, kemudian nilai tersebut dimasukan kedalam persamaan regresi sederhana untuk mengetahui semua perubahan yang terjadi pada variabel Y berdasarkan nilai variabel X yang telah diketahui. Persamaan regresi tersebut bermanfaat untuk meramalkan rata-rata variabel Y bila X diketahui dan memperkirakan rata-rata perubahan variabel Y untuk setiap perubahan X.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis ini peneliti peroleh dari hasil jawaban responden terhadap masing-masing pertanyaan yang penulis ajukan kepada masing-masing responden. Adapun hasil analisis deskriptif dalam penelitian ini berdasarkan tabel dibawah dapat diketahui bahwa variabel intensitas bermain *game* pada penelitian ini terbagi menjadi empat kategori yaitu tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah. Intensitas bermain *game* pada kategori tinggi memiliki frekuensi sebanyak 1 responden dengan persentase sebesar 6%, intensitas bermain *game* pada kategori sedang memiliki frekuensi sebanyak 23 responden dengan persentase sebesar 12,8%, intensitas bermain *game* pada kategori rendah memiliki frekuensi sebanyak 76 responden dengan persentase sebesar 42,2% dan intensitas bermain *game* pada kategori sangat rendah memiliki frekuensi sebanyak 80 responden dengan persentase sebesar 44,4%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil kategorisasi data variabel intensitas bermain *game*, terlihat sebagian besar responden termasuk memiliki intensitas bermain *game* sangat rendah (44,4%). Tabel dapat dilihat dalam tabel di bawah ini:

Tabel 1.
Deskripsi Variabel Intensitas Bermain Game

Kategori	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Tinggi	1	.6	.6	.6
Sedang	23	12.8	12.8	13.3
Rendah	76	42.2	42.2	55.6
Sangat Rendah	80	44.4	44.4	100.0
Total	180	100.0	100.0	

Sumber: data primer yang diolah, 2019

Berdasarkan tabel di atas maka, dapat diketahui bahwa variabel minat belajar pada penelitian ini terbagi menjadi empat kategori yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, dan rendah. Minat belajar pada kategori sangat tinggi memiliki frekuensi sebanyak 82 responden dengan persentase sebesar 45,6%, minat belajar pada kategori tinggi memiliki frekuensi sebanyak 78 responden dengan persentase sebesar 43,3%, minat belajar pada kategori sedang memiliki frekuensi sebanyak 18 responden dengan persentase sebesar 10% dan minat belajar pada kategori rendah memiliki frekuensi sebanyak 2 responden dengan persentase sebesar 1,1%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil kategorisasi data variabel minat belajar siswa, terlihat sebagian besar responden memiliki minat belajar sangat tinggi (45,6%).

Tabel 2.
Deskripsi Variabel Minat Belajar

Kategori	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Sangat Tinggi	82	45.6	45.6	45.6
Tinggi	78	43.3	43.3	88.9
Sedang	18	10.0	10.0	98.9
Rendah	2	1.1	1.1	100.0
Total	180	100.0	100.0	

Sumber: data primer yang diolah, 2019

Hasil Analisis Data

Penggunaan analisis regresi linear berganda pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh dari variabel independent terhadap variabel dependen. Hasil pengolahan data pada penelitian ini menggunakan program SPSS *for windows* versi 20.0, yang ringkasan hasilnya dapat digambarkan pada tabel berikut:

Tabel 3.
Hasil Analisis Regresi

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	65.444	1.403		46.638	.000
Intensitas bermain <i>game</i> (X)	-.537	.044	-.679	-12.341	.000

a. Dependent Variable: Minat Belajar (Y)

Sumber: data primer yang diolah, 2019

Dengan melihat persamaan regresi linier di atas, maka dapat dijelaskan bahwa nilai koefisien intensitas bermain *game* sebesar 0,537 bertanda negatif, hal ini menunjukkan bahwa intensitas bermain *game* mempunyai hubungan yang berlawanan arah dengan variabel minat belajar. Hal ini menunjukkan bahwa setiap adanya kenaikan intensitas bermain *game* satu satuan maka variabel minat belajar akan turun sebesar 0,537 dengan asumsi bahwa variabel bebas yang lain dari model regresi tetap.

Setelah mengetahui hasil analisis regresi, maka Uji F harus dilakukan untuk mengetahui apakah pengaruh antara variabel bebas dengan variabel terikat bersifat linier yang berarti pengaruhnya ada secara berkelanjutan. Adapun kriteria yang akan digunakan untuk melihat linearitas antara variabel intensitas bermain *game* terhadap minat belajar dengan cara melihat nilai probabilitas pada tabel ANOVA yang akan diperlihatkan pada gambar berikut:

Tabel 4.
Hasil Uji F

ANOVA^b

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	3280.476	1	3280.476	152.308	.000 ^a
Residual	3833.852	178	21.538		
Total	7114.328	179			

a. Predictors: (Constant), Intensitas bermain *game* (X)

b. Dependent Variable: Minat Belajar (Y)

Sumber: data primer yang diolah, 2019

Dari hasil perhitungan dengan SPSS terlihat bahwa nilai F hitung adalah sebesar 152.308 dengan nilai probabilitas (nilai sig) sebesar 0.000. Nilai probabilitas tersebut lebih kecil dari nilai α (0,05). Karena nilai probabilitas (p -value) $< \alpha$ maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh variabel intensitas bermain *game* terhadap minat belajar bersifat signifikan.

Uji Statistik t dilakukan untuk mengetahui apakah variabel intensitas bermain *game* berpengaruh signifikan terhadap minat belajar. Adapun kriteria yang digunakan untuk melihat pengaruh variabel tersebut dengan cara melihat nilai probabilitas (p -value) pada tabel *Coefficient*. Berikut ini merupakan ringkasan hasil uji t:

Tabel 5.
Hasil Uji t

Variabel	B	T	Nilai Sig	Keterangan
Intensitas Bermain <i>Game</i>	-.537	-12.341	.000	Signifikan

Sumber: data primer yang diolah, 2019

Pada variabel integritas diperoleh nilai $t = -12.341$ dengan $p = 0,000$ atau $p < 0,05$. Artinya, intensitas bermain *game* berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa. Dengan demikian, maka hipotesis H1 dapat diterima. Nilai koefisien -0.537 menunjukkan

bahwa pengaruh tersebut bersifat negatif, artinya apabila semakin tinggi intensitas bermain *game*, maka minat belajar siswa akan lebih menurun. Besar pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat dapat diketahui dari nilai R square:

Tabel 6.
Tabel Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.679 ^a	.461	.458	4.64096

Sumber: data primer yang diolah, 2019

Pada tabel *model summary* diketahui nilai R square = 0,461, artinya pengaruh intensitas bermain *game* terhadap minat belajar siswa sebesar 46,1%, sedangkan sisanya sebanyak 53,9% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak disertakan dalam model penelitian ini.

Pembahasan

Maraknya perkembangan dunia internet, membawa banyak pengaruh (faktor eksternal) bagi siswa. Salah satunya dengan kehadiran *video game*. Anak sekolah merupakan salah satu kelompok yang mudah terpengaruh oleh dampak *video game*. Waktu yang seharusnya digunakan untuk beristirahat atau bermain, anak cenderung memanfaatkannya untuk duduk di depan komputer dan asik dalam permainan *video game* tersebut. Fasilitas internet yang banyak tersedia di mana-mana, salah satunya warung internet, menjadikan anak bisa mengakses internet dari mana saja. Tidak selalu harus bermain di rumah, anak bisa mencuri waktu sepulang sekolah dengan mengunjungi arena *video game* atau warung internet yang ada di sekitar sekolah mereka. Hal ini mengakibatkan meningkatnya intensitas anak bermain *video game*.

Permainan *online* ini bisa dimainkan oleh lebih dari satu pemain (*multiplayer*) secara bersamaan, dimana saja, dan kapan saja dengan menggunakan laptop ataupun komputer yang didukung dengan koneksi internet. Anak-anak dapat dengan mudah tertarik dengan permainan *video game*. Permainan *virtual*, seperti *game online* dapat membuat anak merasa senang untuk bermain. Berbagai permainan *game online* yang variatif membuat pemainnya merasa nyaman dalam permainan. Hal ini sesuai dengan

dampak negatif yang disebabkan *game online*, karena sebagian besar *game* yang beredar saat ini memang didesain supaya menimbulkan kecanduan para pemainnya.

Idealnya, seorang siswa lebih mementingkan sekolah daripada bermain *video game* agar siswa tersebut memiliki sikap yang positif terhadap sekolahnya. Tetapi pada kenyataannya, masih banyak siswa yang lebih mementingkan bermain *video game* daripada sekolah, sehingga siswa tersebut memiliki minat belajar yang rendah. Siswa menjadi sulit konsentrasi terhadap sekolah, sering malas bahkan bolos sekolah, menjadi cuek atau acuh tak acuh dan kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi di sekelilingnya. Siswa yang sudah kecanduan akan melakukan apapun agar bisa bermain *video game*.

Minat merupakan respon atas sesuatu yang disukai atau tidak disukai. Minat merupakan suatu aspek dari perilaku seseorang yang cenderung lebih kepada hal-hal yang positif. Pada kenyataannya, banyak siswa yang tidak senang, merasa terpaksa atau sekedar melaksanakan suatu kewajiban. Minat siswa terhadap pelajaran merupakan kekuatan yang akan mendorong siswa untuk belajar. Siswa yang berminat sikapnya akan senang terhadap pelajaran dan akan tampak terdorong terus untuk tekun belajar, berbeda dengan siswa yang sikapnya hanya menerima pelajaran yang guru berikan. Mereka hanya tergerak untuk mau belajar tetapi sulit untuk bisa terus tekun karena tidak ada dorongan.

Siswa yang memiliki minat tinggi dalam belajar akan mendorongnya untuk memiliki kemauan yang tinggi dalam mengikuti pelajaran. Minat belajar yang tinggi siswa dapat memperoleh pengetahuan dan wawasan serta hasil belajar yang baik. Slameto (2015:55) menyatakan siswa yang berminat dalam belajar adalah siswa yang memiliki kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus-menerus, memiliki rasa suka dan senang terhadap sesuatu yang diminatinya, memperoleh sesuatu kebanggaan dan kepuasan pada suatu yang diminati, lebih menyukai hal yang lebih menjadi minatnya dari hal yang lainnya, dimanifestasi melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan.

Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan, menjamin kelangsungan dan memberikan arah kegiatan belajar, sehingga diharapkan tujuan dapat tercapai. Siswa mempunyai minat belajar tinggi akan bersungguh-sungguh belajar karena termotivasi untuk mencapai prestasi.

Pengaruh Intensitas Bermain Game Terhadap Minat Belajar Siswa SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta

Pada dasarnya *game online* ditujukan untuk mengusir kepenatan atau sekedar melakukan *refreshing* otak setelah melaksanakan aktivitas sehari-hari. Namun pada kenyataannya, permainan tersebut justru membuat individu menjadi kecanduan. Intensitas bermain *game* yang tinggi membuat individu mengalami kecanduan yang memberikan berbagai dampak terhadap perilaku individu. Beberapa dampak akibat tingginya intensitas bermain *game online* diantaranya adalah remaja menjadi tidak memiliki skala prioritas dalam menjalani aktivitas sehari-hari, mendorong remaja untuk bertindak tidak rasional, serta menyebabkan remaja menjadi malas belajar.

Game online sendiri mempunyai dampak positif dan negatif bagi yang siswa memainkannya. *Game online* sendiri memiliki model, serta bentuk menarik yang berisi gambar-gambar animasi, tampilan, gaya bermain, permainan peran, pertualangan, balapan, sepak bola, pertarungan, tembak menembak dan masih banyak lagi yang mendorong siswa bahkan orang dewasa tertarik bermain *game online*. *Game-game* sedemikian rupa sehingga semakin lama permainannya semakin menyenangkan. Sehingga tidak heran jika orang yang bermain *game online* akan menjadi candu.

Selain itu, *game online* juga membawa dampak yang buruk bagi siswa jika tidak ada kontrol yang baik dari dirinya sendiri dan orangtua. Bermain *game online* memberi dampak terhadap perilaku siswa, diantaranya siswa tidak fokus terhadap pelajaran dan tugasnya sebagai peserta didik. *Game online* ini membuat anak-anak biasa melupakan hal-hal yang lebih penting seperti belajar, mengerjakan PR, sekolah, beribadah dan berkarya. Berdasarkan hasil analisis deskriptif dapat diketahui bahwa kategorisasi data variabel intensitas bermain *game*, terlihat sebagian besar responden termasuk memiliki intensitas bermain *game* sangat rendah (44,4%).

Pendidikan berperan penting untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, karena dengan pendidikan manusia dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya secara optimal. Pengembangan potensi diri melalui pendidikan dapat membentuk seseorang menjadi berkualitas. Pendidikan sering dilakukan di bawah bimbingan orang lain, tetapi juga memungkinkan secara otodidak. Pada umumnya dibagi menjadi tahap seperti pra-sekolah, sekolah dasar, sekolah menengah dan perguruan tinggi.

Siswa atau pelajar merupakan salah satu elemen penting dalam pendidikan dan merupakan sasaran utama dalam peningkatan mutu pendidikan. Oleh karena itu, siswa perlu dibina, dikelola, diatur, ditata, dikembangkan dan diberdayakan agar terjadi produk pendidikan yang bermutu. Pendidikan formal yang terjadi di sekolah diharapkan mampu menciptakan manusia yang mandiri, disiplin, bertanggungjawab dan peduli terhadap kepentingan bangsa dan negara.

Dalam rangka meningkatkan minat siswa belajar siswa, guru perlu merancang dan mengembangkan pembelajaran yang memfokuskan pada interaksi siswa. Siswa perlu diberi kesempatan luas untuk menggali kemampuannya dalam belajar. Salah satu usaha untuk membantu guru dalam meningkatkan minat belajar siswa adalah dengan memberikan alternatif metode belajar, media belajar dan strategi belajar.

Kalau seseorang mempelajari sesuatu dengan penuh minat, maka diharapkan hasilnya akan lebih baik. Sebaliknya, bila siswa tidak berminat, maka harapan untuk berhasil pasti sulit dilakukan. Salah satu prinsip dalam melaksanakan pendidikan adalah peserta didik secara aktif mengambil bagian dalam kegiatan pendidikan yang dilaksanakan. Untuk dapat terlaksananya suatu kegiatan harus ada dorongan untuk melaksanakan kegiatan itu. Dengan kata lain, untuk dapat melakukan sesuatu kegiatan harus ada rasa minat terlebih dahulu di dalam diri seseorang. Disamping itu, minat siswa sangat diperlukan untuk menunjang jalannya proses belajar mengajar.

Dari kecenderungan perilaku siswa, kemungkinan faktor minat merupakan salah satu faktor penyebab terhadap ketidakaktifan sebagian besar siswa dalam mengikuti pelajaran. Ada indikasi lain yang dapat mempengaruhi kurangnya minat siswa dalam mengikuti pelajaran yaitu dari sarana dan prasarana yang terbatas, dari siswa sendiri yang tidak tertarik atau juga dari pihak guru yang terlalu otoriter dalam mengajar. Berdasarkan hasil analisis deskriptif dapat diketahui bahwa hasil kategorisasi data variabel minat belajar siswa, terlihat sebagian besar responden memiliki minat belajar sangat tinggi (45,6%).

Berdasarkan hasil perhitungan dengan SPSS terlihat bahwa nilai F hitung adalah sebesar 152.308 dengan nilai probabilitas (nilai sig) sebesar 0.000. Nilai probabilitas tersebut lebih kecil dari nilai *alpha* (0,05). Karena nilai probabilitas (*p-value*) < *alpha* maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh variabel intensitas belajar *game* terhadap minat

belajar bersifat signifikan. Dan diketahui nilai $R\ square = 0,461$, artinya pengaruh intensitas bermain *game* terhadap minat belajar siswa sebesar 46,1%. Sedangkan sisanya sebanyak 53,9% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak disertakan dalam model penelitian ini.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis deskriptif dapat diketahui bahwa kategorisasi data variabel intensitas bermain *game*, terlihat sebagian besar responden termasuk memiliki intensitas bermain *game* sangat rendah (44,4%). Artinya, siswa di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta bermain *game* dalam kurun waktu yang wajar sehingga waktu belajar siswa di SMP Muhammadiyah tidak terganggu dengan adanya *game*.

Gambaran tingkat minat belajar siswa SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta. Berdasarkan hasil analisis deskriptif dapat diketahui bahwa hasil kategorisasi data variabel minat belajar siswa, terlihat sebagian besar responden memiliki minat belajar sangat tinggi (45,6%). Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta sangat baik dan normal untuk kegiatan belajar mengajar yang berjalan di sekolah dibawah bimbingan guru maupun aktifitas belajar dirumah bersama teman atau orangtua.

Intensitas bermain *game* berpengaruh negatif terhadap minat belajar siswa SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta. Jika intensitas bermain *game* bertambah maka minat belajar siswa akan menurun. Hasil perhitungan dengan SPSS terlihat bahwa nilai F hitung adalah sebesar 152.308 dengan nilai probabilitas (nilai sig) sebesar 0.000. Nilai probabilitas tersebut lebih kecil dari nilai α (0,05). Karena nilai probabilitas ($p\text{-value}$) $< \alpha$ maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh variabel intensitas belajar *game* terhadap minat belajar bersifat signifikan. Dan diketahui nilai $R\ square = 0,461$, artinya pengaruh intensitas bermain *game* terhadap minat belajar siswa sebesar 46,1%. Sedangkan sisanya sebanyak 53,9% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak disertakan dalam model penelitian ini. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta dipengaruhi oleh banyak faktor, internal maupun eksternal. Dan salah satu faktor yang memiliki pengaruh cukup besar terhadap minat belajarnya adalah aktifitas bermain *game*.

Saran Penulis

Saran bagi lembaga pendidikan dan sekolah, akfititas bermain *game* memiliki dampak positif dan negatif terhadap siswa. Maka, diharapkan kepada jajaran guru dan staff sekolah agar bisa membimbing dan memfasilitasi serta mengarahkan siswa agar bisa mengelola waktu luang dan disiplin.

Guru dapat memanfaatkan *game* sebagai metode menyenangkan dalam mata pelajaran di kelas sehingga pelajaran lebih menarik dan tidak membosankan bagi siswa. Pihak sekolah juga sebaiknya mengadakan sebuah *workshop* untuk memberikan penyadaran kepada siswa akan dampak bermain *game* sehingga siswa bisa memahami batasan-batasan wajar dalam menikmati permainan *game*. Dan perlu adanya disiplin yang mengikat di sekolah seperti mengumpulkan *handphone* ketika pelajaran berlangsung agar siswa dapat konsentrasi dalam belajar. Pengaruh positif dan negatif dari bermain *game* adalah resiko yang tidak bisa dihindari jika siswa sering bermain *game*.

Sebaiknya, siswa juga memiliki prioritas atau *goal* dalam studinya agar tidak terjebak dengan waktu luang siang sia-sia. Dengan adanya prioritas dan target belajar maka siswa bisa mengatur waktu belajar di sekolah maupun di rumah serta bisa bersosialisasi dengan teman dan lingkungannya. Salah satunya dengan mengikuti kegiatan ekstrakurikuler di luar sekolah seperti olahraga, kesenian atau *sains*. Dengan ini, siswa pun bisa bermain *game* dengan pola yang sehat.

DAFTAR PUSTAKA

- Asy-Syinawi, Abdul Aziz. 2014. *Biografi Empat Imam Mazhab*, Penerbit Ummul Qura, Jakarta Timur.
- Bloom. 1973. *Classroom Learning and Instruction*. New York: Macmillan Publishing Co. Inc
- Hyun, Gi Jung (et.al). "Risk factors associated with online game addiction: A hierarchical model" *Computers in Human Behavior*. Korea Research Institute of Bioscience and Biotech. 48:706-713, Juli 2015
- Santoso, Yohanes R.D dan Jusuf Tjahjo Purnomo "Hubungan Kecanduan Game Online Dota 2 Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja" *Jurnal Humaniora*. Yayasan Bima Dharma, 4(1):27-44, Juni 2017
- Simatupang, 2005. Permainan Tradisional sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini TK Tunas Rimba Semarang. *Jurnal Penelitian PAUDIA* Vol. 1
- Schmitt, Zachary L. dan Michael G. Livingston 2015. "Video Game Addiction and College Performance Among Males: Results from a 1 Year Longitudinal Study" *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, Mary Ann Liebert Inc. Publishers. 18(1):25-29, Januari 2015
- Slameto. 2015. *Belajar dan Factor-faktor yang Mempengaruhinya* Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syah, Muhibbin. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- _____ 2011. *Psikologi Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Witherington. 1983. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Aksara Baru.

Pengaruh Intensitas Bermain Game Terhadap Minat Belajar Siswa SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta

ORIGINALITY REPORT

8%

SIMILARITY INDEX

6%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

10%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	thesis.umi.ac.id Internet Source	2%
2	mulpix.com Internet Source	1%
3	Submitted to University of Wisconsin System Student Paper	1%
4	zadoco.site Internet Source	1%
5	Submitted to IAIN Surakarta Student Paper	1%
6	eprints.unm.ac.id Internet Source	1%
7	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	1%
8	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	1%

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

FORMULIR PERSETUJUAN NASKAH PUBLIKASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dr. Muh. Samsudin, S.Ag., M.Pd.
NIK : 19700504199702113024

adalah Dosen Pembimbing Skripsi dari mahasiswa :

Nama : Kurniawan Agung Pradhana.
NPM : 20130720205
Fakultas : Agama Islam (FAI)
Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Judul Naskah Ringkas : Pengaruh Intensitas Bermain Game Terhadap Minat Belajar Siswa JMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta.

Hasil Tes Turnitin* : 8%

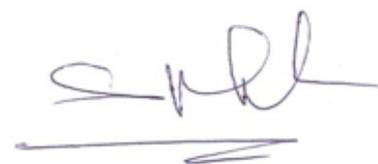
Menyatakan bahwa naskah publikasi ini telah diperiksa dan dapat digunakan untuk memenuhi syarat tugas akhir.

Yogyakarta, 1 Agustus 2019.

Mengetahui,
Ketua Program Studi

Dosen Pembimbing Skripsi,

.....



(.....)

(.....)

*Wajib menyertakan hasil tes Turnitin atas naskah publikasi.