

SKRIPSI

**KORELASI TINGKAT PENGGUNAAN *GAME ONLINE* TERHADAP
MINAT BELAJAR BIOLOGI SISWA KELAS IPA
SMA NEGERI 1 MAMASA**



**Oleh :
VALENTINA
NIM. H0318023**

**Skripsi ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar
Sarjana Pendidikan**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SULAWESI BARAT**

2025

LEMBAR PENGESAHAN

**KORELASI TINGKAT PENGGUNAAN *GAME ONLINE* TERHADAP
MINAT BELAJAR BIOLOGI SISWA KELAS IPA
SMA NEGERI 1 MAMASA**

**VALENTINA
NIM H0318023**

Dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Tanggal : 12 Juni 2025

PANITIA UJIAN

Ketua Penguji	: Dr. H. Ruslan, M.Pd.	(.....)
Sekretaris Ujian	: M. Irfan, S.Pd., M.Pd.	(.....)
Pembimbing I	: Sari Rahayu Rahman, S.Pd., M.Pd.	(.....)
Pembimbing II	: Dr. Syamsiara Nur, M.Pd.	(.....)
Penguji I	: M. Irfan, S.Pd., M.Pd.	(.....)
Penguji II	: Masyitha Wahid, S.Pd., M.S.	(.....)

Majene, 16 Juni 2025

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sulawesi Barat

Dekan,

Dr. H. Ruslan, M.Pd.
NIP. 196312311990031028

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Valentina
NIM : H0318023
Program Studi : Pendidikan Biologi
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Korelasi Tingkat Penggunaan *Game Online*
Terhadap Minat Belajar Biologi Siswa Kelas IPA
SMA Negeri 1 Mamasa

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana disuatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Majene, 12 Juni 2025

Yang Membuat Pernyataan



Valentina
NIM. H0318023

ABSTRAK

Valentina: Korelasi Tingkat Penggunaan *Game Online* Terhadap Minat Belajar Biologi Siswa Kelas IPA SMA Negeri 1 Mamasa. **Skripsi. Majene: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sulawesi Barat, 2025.**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui korelasi tingkat penggunaan *game online* terhadap minat belajar biologi kelas IPA SMA Negeri 1 Mamasa. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif. Adapun populasi seluruh siswa kelas IPA di SMA Negeri 1 Mamasa dan untuk sampelnya hanya untuk siswa yang memiliki *game online* yaitu sebanyak 65 siswa. Data penelitian dikumpulkan melalui angket dengan menggunakan skala likert, yang dibagikan kepada siswa. Teknik analisis data menggunakan korelasi product momentum. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat penggunaan *game online* (x) memiliki hubungan atau korelasi terhadap minat belajar biologi (y), dimana taraf hubungan variabel x dan y sebanyak 0,557 yang jika dimasukkan dalam tabel pedoman interpretasi product momentum berada pada interval (0,40 – 0,599). Maka dapat disimpulkan bahwa korelasi tingkat penggunaan *game online* terhadap minat belajar biologi kelas IPA SMA Negeri 1 Mamasa berada pada korelasi sedang.

Kata kunci: penggunaan *game online*, minat belajar, siswa kelas IPA SMA Negeri 1 Mamasa

ABSTRACT

Valentina: *Correlation of Online Game Usage Levels to Biology Learning Interests of Science Class Students of SMA Negeri 1 Mamasa. Thesis. Majene: Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Sulawesi Barat, 2025.*

The purpose of this study was to determine the correlation between the level of online game usage and the interest in learning biology in science class of SMA Negeri 1 Mamasa. The approach used in this study is quantitative research. The population is all science class students in SMA Negeri 1 Mamasa and the sample is only for students who have online games, which is 65 students. The research data was collected through a questionnaire using a Likert scale, which was distributed to students. The data analysis technique used product momentum correlation. The results of this study indicate that the level of online game usage (x) has a relationship or correlation with interest in learning biology (y), where the level of relationship between variables x and y is 0.557 which if entered in the product momentum interpretation guideline table is in the interval (0.40 - 0.599). So it can be concluded that the correlation between the level of online game usage and interest in learning biology in science class of SMA Negeri 1 Mamasa is in a moderate correlation.

Keywords: *use of online games, learning interest, science class students of SMA Negeri 1 Mamasa*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini berkembang semakin pesat, dimana dapat menghasilkan produk-produk teknologi yang membuat kehidupan manusia menjadi lebih mudah dan bermanfaat baik dari pendidikan, ilmu pengetahuan dan hiburan. Kemudahan tersebut bisa diperoleh dengan hanya mengakses internet karena pada jaringan internet kita bisa menemukan informasi yang kita butuhkan bahkan dapat berkomunikasi dengan orang lain. Namun internet memiliki pengaruh positif dan negatif pada penggunaannya, tergantung dari cara menggunakannya. Internet merupakan salah satu perkembangan teknologi yang diciptakan oleh manusia dan sudah dikenal diberbagai kalangan baik orang tua, remaja, dewasa bahkan anak kecil sekalipun (Ramdani, 2018). Internet merupakan kumpulan dari komputer ataupun *gadget* lainnya yang saling terhubung dalam suatu jaringan sehingga menyediakan banyak informasi dan data. Dalam kehidupan manusia khususnya pada kalangan siswa saat ini, internet dimanfaatkan untuk mencari informasi serta pengetahuan. Serta internet dapat dijadikan sebagai wadah oleh penggunaannya untuk melepaskan rasa penat ataupun rasa bosan melalui hiburan. Berbagai hiburan dapat diperoleh oleh pengguna internet diantaranya mendengarkan musik, nonton film, baca cerita, ataupun bermain seperti *game online* (Calvin, 2022).

Game online merupakan permainan yang harus dihubungkan dengan jaringan internet yang dapat dimainkan oleh perorangan, banyak orang atau secara berkelompok. *Game online* digunakan sebagai hiburan diwaktu luang juga digunakan dalam menghilangkan stress ataupun kebosanan, namun jika *game online* digunakan keseringan maka dapat menimbulkan kecanduan pada penggunaannya. Saat ini banyak siswa lebih memilih *game online* daripada permainan tradisional karena *game online* dilengkapi dengan berbagai fitur dan variasi yang menarik sehingga memberikan daya tarik. Daya tarik yang ditimbulkan akan membuat siswa untuk menyukai bermain daripada belajar. Bermain *game online* sudah menjadi kebiasaan siswa setiap hari, bahkan siswa

merasa bosan jika dalam sehari tidak bermain *game online*. Kecanduan yang dialami oleh siswa akan menimbulkan beberapa gejala seperti waktu yang digunakan untuk bermain *game online* semakin meningkat, melarikan diri dari masalah dengan bermain *game online*, bertengkar dengan orang lain gara-gara *game online* yang berlebihan, dan mengabaikan aktivitas lain seperti belajar sehingga memunculkan masalah (Lebho et al., 2020). Sama halnya yang disampaikan oleh *World Health Organization* (2018) mengatakan bahwa kecanduan *game* merupakan salah satu gangguan pada mental yang dimasukkan kedalam *Internasional Classification Of Diseases* (ICD-11). Penggunaan *game online* yang berlebihan akan menimbulkan masalah pada penggunaannya bahkan membuat kehidupan sehari-hari terganggu diantaranya waktu yang sudah tidak terkontrol, kurang peduli pada lingkungan sekitar, relasi sosial, kesehatan, finansial bahkan fungsi kehidupan penting lainnya seperti minat dalam belajar (Novrialdy et al., 2019).

Minat belajar adalah dorongan dari dalam diri siswa untuk melakukan kegiatan belajar guna menambah pengetahuan dan keterampilan. Minat belajar ada pada siswa karena dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya sikap guru, perhatian, bahan pelajaran, keluarga, motivasi, fasilitas sekolah, teman sepergaulan dan lingkungan sekitarnya (Korompot et al., 2020). Siswa yang memiliki minat belajar tinggi dalam proses pembelajaran akan merasa senang dalam mengikuti proses pembelajaran dan mampu mengarahkan dirinya untuk mengikuti proses belajar dengan baik. Minat belajar pada siswa berbeda-beda, siswa yang memiliki minat belajar rendah akan merasa bosan saat mengikuti kegiatan belajar di sekolah sedangkan siswa yang memiliki minat belajar tinggi akan merasa senang dan mampu mengarahkan tingkah lakunya agar dapat mengikuti kegiatan belajar dengan baik. Minat belajar selalu muncul dari diri pribadi siswa, ketika ada dorongan untuk melakukan sesuatu secara mandiri maupun dorongan atau motivasi dari orangtua, teman serta lingkungan sekitar. Tetapi minat belajar dapat berkurang karena dipengaruhi oleh rasa malas, keinginan untuk menunda-nunda ataupun kegiatan lainnya (Reski, 2021).

Berdasarkan hasil observasi pada 2 Agustus 2022 di SMA Negeri 1 Mamasa yang merupakan tingkat Sekolah Menengah Atas yang berlokasi di

Tatoa, Kecamatan Mamasa, Kabupaten Mamasa, Sulawesi Barat, bahwa pada saat proses pembelajaran masalah yang biasa dijumpai oleh guru yaitu siswa kurang memperhatikan pembelajaran, merasa bosan, mengantuk, faktor bermain dan penggunaan *handphone* sehingga membuat minat belajar siswa kurang. Siswa juga tak jarang didapatkan sementara menggunakan *handphone* dan bermain *game online* karena mudahnya untuk diakses dimana dan kapan saja termasuk pada saat proses pembelajaran dan pada jam istirahat. Kemudian peneliti juga sempat bertanya pada salah satu siswa kelas IPA dimana siswa tersebut sering bermain *game online* dan lebih senang bermain daripada mengerjakan latihan ataupun PR yang diberikan oleh guru. Salah satu guru juga mengatakan bahwa kebanyakan siswa lebih memilih menggunakan *handphone* pada saat jam istirahat daripada berkunjung ke perpustakaan. Adapun siswa yang bermain *game online* di sekolah ini didominasi oleh laki-laki dan siswa perempuan yang memiliki aplikasi *game online* hanya sebagian kecil saja. Khususnya pada kelas X IPA jumlah siswa yang memiliki *game online* sebanyak 20 siswa, kemudian pada kelas XI IPA jumlah siswa yang memiliki *game online* sebanyak 23 siswa dan pada kelas IPA XII jumlah siswa yang memiliki *game online* sebanyak 22 siswa. *Game online* yang dimiliki siswa bermacam-macam seperti ML (*Mobile Legends*), FF (*Free Fire*), PUBG (*Player Unknown's Battlegrounds*), *genshin impact*, *8 ball pool*, *land of empires*, *time princess*, *minecraft*, *project sekai* dan COC (*Clash Of Clans*). Bahkan juga terdapat *game online* yang *trend* sekarang yaitu *Higgs Domino*.

Penelitian sebelumnya Ariantoro (2016), menemukan faktor-faktor penyebab *game online* lebih disukai oleh siswa seperti *game online* lebih menarik daripada pelajaran yang ada di sekolah sehingga berpengaruh terhadap minat belajar, *game online* dilengkapi dengan fitur-fitur menarik. Cara untuk mengatasi penggunaan *game online* yang berlebihan yaitu peran orangtua dalam mengontrol siswa belajar. Penelitian selanjutnya oleh Ramdani (2018), *game online* berpengaruh besar terhadap minat belajar siswa, dimana menunjukkan adanya korelasi yang erat antara kedua variabel yaitu semakin banyak waktu yang digunakan untuk bermain *game online* berkisar tiga jam sedangkan untuk belajar waktu yang digunakan hanya seperlunya saja seperti mengerjakan tugas sekolah dan ketika akan ujian atau semester. Akan ada banyak pembelajaran yang tidak tersampaikan

pada siswa karena tidak memiliki minat untuk belajar dan terlalu sering bermain *game online*.

Berdasarkan latar belakang diatas, yang membahas tentang penggunaan *game online* dan minat belajar. Maka peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian dengan judul “Korelasi Tingkat Penggunaan *Game Online* Terhadap Minat Belajar Biologi Siswa Kelas IPA SMA Negeri 1 Mamasa”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, dapat diidentifikasi permasalahannya yaitu:

1. Penggunaan *game online* oleh siswa kelas IPA SMA Negeri 1 Mamasa.
2. Banyaknya waktu yang digunakan siswa untuk bermain *game online* daripada belajar.
3. Bermain *game online* dapat memberikan dampak terhadap kurangnya minat belajar siswa.

C. Batasan Dan Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka peneliti membatasi permasalahan pada penelitian ini yaitu penggunaan *game online* dan minat belajar biologi siswa. Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah terdapat Korelasi Tingkat Penggunaan *Game Online* Terhadap Minat Belajar Biologi Siswa Kelas IPA SMA Negeri 1 Mamasa?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui Korelasi Tingkat Penggunaan *Game Online* Terhadap Minat Belajar Biologi Siswa Kelas IPA SMA Negeri 1 Mamasa.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis:

1. Manfaat Teoritis

Untuk dijadikan sebagai suatu persyaratan dalam menyelesaikan studi akhir pada jenjang pendidikan Strata satu (S1) Program Studi Pendidikan Biologi di Universitas Sulawesi Barat dan dapat dijadikan pedoman bagi peneliti berikutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Pendidik: hasil dari penelitian ini di jadikan sebagai pedoman bahwa pengawasan dalam penggunaan *handphone* terhadap siswa di sekolah perlu ditingkatkan dan sebagai bahan pertimbangan guru terhadap penyelesaian masalah-masalah yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa.
- b. Bagi Peneliti: hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sumber belajar bagi peneliti tentang topik yang di kaji dan dapat menambah pengetahuan peneliti.
- c. Bagi Siswa: hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai informasi mengenai dampak *game online* dan pemahaman untuk lebih mengutamakan pelajaran.
- d. Bagi Sekolah: hasil dari penelitian ini, dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam memperbaiki kondisi siswa terkait dengan penggunaan *game online* dan sebagai masukan dalam mengembangkan minat belajar siswa.

F. Penelitian Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Yusup, et. al., (2021), dengan judul Penelitian “Pengaruh Penggunaan *Game Online* Terhadap Minat Belajar Siswa SMP”. Persamaan dengan penelitian saya yaitu meneliti tentang penggunaan *game online*. Adapun perbedaan dengan penelitian saya yaitu pada Yusup meneliti siswa tingkat SMP sedangkan pada penelitian saya meneliti siswa tingkat SMA.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Lebho, et. al., (2020), dengan judul Penelitian “Perilaku Kecanduan *Game Online* Ditinjau dari Kesepian dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja”. Persamaan dengan penelitian saya yaitu membahas tentang *game online*. Adapun perbedaan dengan penelitian saya yaitu pada Lebho meneliti tentang perilaku kecanduan *game online* ditinjau dari kesepian dan kebutuhan berafiliasi pada remaja sedangkan penelitian saya meneliti

tentang korelasi tingkat penggunaan *game online* terhadap minat belajar biologi siswa kelas IPA.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Novrialdy (2019), dengan judul Penelitian “Kecanduan *Game Online* Pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya”. Persamaan dengan penelitian saya yaitu meneliti tentang *game online*. Adapun perbedaan dengan penelitian saya yaitu Novrialdy hanya meneliti tentang kecanduan dan dampak *game online* pada remaja sedangkan penelitian saya meneliti tentang korelasi tingkat penggunaan *game online* terhadap minat belajar biologi siswa kelas IPA.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Fitri, et. al., (2018), dengan judul Penelitian “Konsep Adiksi *Game Online* dan Dampaknya Terhadap Masalah Mental Emosional Remaja serta Peran Bimbingan dan Konseling”. Persamaan dengan penelitian saya yaitu meneliti tentang *game online*. Adapun perbedaan dengan penelitian saya yaitu pada Fitri meneliti tentang konsep adiksi *game online* dan dampaknya terhadap masalah mental emosional remaja serta peran bimbingan dan konseling sedangkan penelitian saya meneliti tentang korelasi tingkat penggunaan *game online* terhadap minat belajar biologi siswa kelas IPA.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Surbakti (2017), dengan judul Penelitian “Pengaruh *Game Online* Terhadap Remaja”. Persamaan dengan penelitian saya yaitu meneliti tentang *game online*. Adapun perbedaan dengan penelitian saya yaitu pada Surbakti hanya meneliti tentang pengaruh *game online* terhadap remaja sedangkan penelitian saya meneliti tentang korelasi tingkat penggunaan *game online* terhadap minat belajar biologi siswa kelas IPA.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. *Game Online*

a. Pengertian *Game Online*

Game artinya permainan. *Game* atau permainan adalah suatu aktivitas dengan aturan tertentu yang dimainkan sehingga ada pihak yang menang dan pihak yang kalah, tetapi dalam konteks hiburan di dalam waktu luang (Fadia et al., 2021). *Game* adalah suatu permainan yang dimainkan oleh satu atau lebih orang yang dihubungkan dengan jaringan internet dimana *game* ini menimbulkan perasaan pada pemainnya, karena memiliki macam-macam *game* yang menarik (Azmi, 2020). *Game online* hanya sebagai sarana hiburan yang sering dimainkan oleh remaja atau siswa. Permainan digital ini dapat digunakan tanpa harus bertemu secara langsung, adapun jumlah pengguna *game online* di dunia sebanyak 2, 3 miliar dan di Indonesia sendiri sebanyak 82 juta jiwa (Gannika, 2020). *Game* dapat dimainkan secara individu maupun berkelompok sesuai dengan pilihan *game* yang digunakan. *Game* adalah tipe permainan yang bisa menghubungkan ribuan pemain diseluruh dunia. *Game* ini bisa membuat pemainnya untuk berlama-lama didepan *gadget* karena memiliki tingkat level rendah sampai pada level tinggi. Semakin lama pemain *game* atau *player* bermain *game* maka akan mengakibatkan sesuatu yang akan dikerjakannya dapat tertunda. Namun dengan *game online* kita dapat mengenal orang yang belum kita kenal sebelumnya dan dapat berkomunikasi serta berinteraksi melalui *game* tersebut (Lebho et al., 2020).

Online adalah terkoneksi, terhubung, dapat berkomunikasi dengan atau dikontrol oleh komputer atau *gadget* lainnya, serta aktif dan siap untuk operasi. *Online* juga dapat diartikan sebagai suatu situasi atau keadaan yang dimana komputer (*device*) terhubung dengan *device* lainnya seperti modem (Ramdani, 2018). Dengan adanya *online* seseorang bisa mendapatkan banyak informasi ataupun berita, baik dalam negeri maupun luar negeri. Informasi didapatkan dari orang-orang yang mengunggahnya, namun informasi atau berita yang diunggah belum tentu benar adanya. Oleh sebab itu kita harus pandai-pandai dalam

menanggapi informasi yang ada, jangan sampai informasi tersebut salah atau bahasa *trend* pemuda sekarang *hoax*, untuk disampaikan pada orang lain. *Online* juga dapat digunakan dalam berbagai hal seperti yang sekarang banyak digunakan di Sekolah maupun di Universitas-universitas yaitu pembelajaran *online* atau daring. Selain itu *online* juga dapat digunakan didunia permainan (*game*) yang dimana *game* tersebut bisa dimainkan jika memiliki koneksi internet, seperti halnya *game online*.

Game online merupakan sebuah permainan dalam bentuk video yang dapat dimainkan jika dihubungkan dengan jaringan internet. Suatu mekanisme yang menghubungkan pemain dengan pola tertentu *gameplay* disebut *game online* (Surbakti, 2017). *Game online* adalah *game* yang harus dihubungkan dengan jaringan internet dan dimainkan oleh lebih dari satu orang bahkan berkelompok. *Game* ini cenderung membuat pemainnya atau *player* untuk berlama-lama didepan *gadget* sehingga bisa melupakan aktivitas lainnya seperti belajar, makan, tidur ataupun berinteraksi dengan lingkuan luarnya. *Game online* dapat memberikan dampak negatif secara psikis, sosial dan fisik. Remaja yang bermain *game online* secara sosial akan mengakibatkan hubungan dengan keluarga atau teman akan berkurang, karena pergaulan yang dilakukan pemain hanya sebatas di *online game* saja. Dampak yang ditimbulkan secara psikis yaitu remaja yang sudah mengalami kecanduan akan terus memikirkan *gamenya* saja dan akan sulit berkonsentrasi dengan aktivitas lainnya seperti bekerja ataupun kegiatan lainnya dan dampak fisik akan mengakibatkan kerusakan pada bagian otak dan saraf mata oleh karena paparan cahaya radiasi dari komputer atau *gadget* tersebut (Lebho et al., 2020).

Game online ini mudah untuk diakses serta populer di kalangan masyarakat luas terutama pada remaja atau siswa maupun anak muda. Jika *game online* digunakan secara keseringan dan digunakan sebagai pelarian dari realitas kehidupan ataupun karena adanya masalah, maka akan mengakibatkan suatu kecanduan dalam bermain. Namun berdampak positif bagi setiap penggunanya apabila *game online* hanya digunakan sebagai hiburan saja dalam mengurangi stress dan rasa penat atau kebosanan. Contoh anak yang mengalami kecanduan adalah seorang remaja asal Taiwan meninggal setelah usai bermain *game online* selama 40 jam tanpa henti pada tahun 2018. Di Indonesia sendiri tepatnya di

Bayumas ada 10 anak atau remaja yang mengalami gangguan mental sehingga harus melakukan terapi di Rumah sakit umum daerah (RSUD), Bayumas (Novrialdy et al., 2019).

Dasarnya sama seperti sebuah koin, *game online* memiliki dua permukaan yang berbeda, artinya *game online* memiliki pengaruh yang dimana saling bertolak belakang tergantung pada pemakainya (pengaruh positif dan pengaruh negatif). *Game online* adalah suatu media hiburan yang dapat mempengaruhi dinamika dunia pendidikan khususnya bagi pelajar. Jika anak bermain *game* dengan posisi duduk yang salah dan rasa kecanduan yang tinggi akan menyebabkan nyeri sendi. *Game online* memiliki tingkatan level yang berbeda-beda, yang dimana dilengkapi berbagai pernik senjata, peta permainan, amunisi dan karakter (Ariantoro, 2016). *Game online* merupakan *game* yang dapat di akses oleh banyak orang atau pemain, yang mana mesin-mesin yang digunakan dihubungkan dengan jaringan internet. Beberapa daya tarik dari *game online* ini membuat siswa merasa senang bermain daripada belajar. Permainan yang menarik akan mengakibatkan ketagihan karena disaat merasa kalah maka akan mencoba lagi sebagai upaya untuk menang (Yusup et al., 2021).

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa *game online* merupakan permainan yang dihubungkan dengan jaringan internet dimana dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang sama dan dapat menimbulkan rasa kecanduan bagi pemainnya sehingga bisa mengabaikan kegiatan lainnya (mengerjakan tugas sekolah, makan, berolahraga, berkumpul dengan keluarga, *refreshing*, berinteraksi dengan lingkungan luar), serta *game* yang disuguhkan memiliki fitur-fitur yang menarik dan berbeda-beda tergantung pada *game online* yang dimainkan.

b. Indikator-indikator *Game Online*

Menurut Azmi (2020), adapun indikator-indikator dari *game online* yaitu sebagai berikut:

1) Peningkatan waktu bermain

Proses aktivitas yang dilakukan seseorang dalam bermain *game online* semakin meningkat atau jumlah waktu yang dihabiskan dalam bermain *game*

online dan kebanyakan pemain tidak akan berhenti bermain *game online* hingga merasa puas.

2) *Withdrawal symptoms* (penarikan diri)

Seseorang yang mengalami kecanduan *game online* akan merasa tidak mampu menjauhkan diri atau mengurangi aktivitas yang berhubungan dengan bermain *game online*. Adapun aspek yang diakibatkan seperti anak murung (*moodiness*) dan posesif.

3) *Salience* (keinginan bermain)

Aktivitas yang paling penting dalam melakukan *game online* adalah menentramkan pikiran dan hati agar pemain atau *player* merasa tenang dalam bermain.

4) *Mood modification* (suasana hati dalam bermain *game online*)

Suasana perasaan dari pribadi pemain dalam bermain *game online* sebagai hasil dari keterikatan bermain sebagai contoh penenangan diri atau relaksasi terkait pelarian diri.

5) *Relapse* (pengulangan atau dorongan untuk terus bermain)

Kegiatan yang dilakukan pada saat bermain *game online* secara berlebihan yang akan mengakibatkan pemain untuk cepat kembali mengulangi perilaku dalam bermain *game online* setelah dalam jangka waktu tertentu tidak melakukannya.

6) Masalah (konflik)

Masalah dapat muncul dari pemain dengan orang-orang disekitarnya, karena adanya perdebatan mengenai pendapat yang berbeda, berbohong ataupun curang serta melupakan kegiatan lainnya seperti sekolah dan bekerja. Masalah terjadi karena adanya aktivitas yang berlebihan dalam bermain *game online*.

c. Jenis-jenis *Game Online*

Menurut Surbakti (2017), *game online* memiliki berbagai macam jenis, mulai dari permainan dengan tingkat sederhana berbasis teks hingga pada tingkat permainan yang menggunakan grafik kompleks yang membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain tersebut. Biasanya *game online* disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan yang menyediakan jasa *online* dan dapat

diakses langsung melalui sistem yang disediakan oleh perusahaan yang menyediakan *game online* tersebut.

Macam-macam *game online* menurut Nasution (2021):

1) *Massively multiplayer online first-person shooter games* (MMOFPS)

Jenis permainan ini melibatkan banyak orang dan permainan ini biasanya mengambil peperangan dengan senjata-senjata militer. Contoh *game* ini yaitu *PUBG*, *Free Fire*, *Poin Blank*, *Counter strike*, *call of duty*, *quake*, *blood*, dan *unreal*.

2) *Massively multiplayer online real time strategy games* (MOORTS)

Jenis *game* ini mempunyai ciri khas yaitu pemain harus bisa mengatur strategi permainan. *Game* ini melibatkan banyak pemain secara bersamaan dan memiliki karakter yang berbeda-beda setiap pemainnya. Tema yang digunakan seperti sejarah (contohnya *seri age of empires*), fantasi (misalnya *warcraft*), dan fiksi ilmiah (misalnya *star wars*).

3) *Massively multiplayer online role-playing games* (MMORPG)

Jenis *game* ini memiliki peran tokoh-tokoh khayalan dan bekerja sama untuk meraut cerita bersama serta lebih terarah ke kolaborasi sosial daripada kompetisi. Umumnya pada RPG ini pemain tergabung dalam satu kelompok. Contoh dari *game* ini adalah *ragnok online*, *the lord of the rings online: shadows of angmar*, *final fantasy*, *dota*.

4) *Cross-platform online play*

Jenis permainan ini dimainkan secara *online* dengan perangkat yang berbeda. Mesin permainan konsol (*consolegame*) saat ini sudah mulai berkembang menjadi seperti komputer yang dilengkapi dengan jaringan sumber terbuka seperti *dreamcast*, *playstation 2*, *xbox* yang memiliki fungsi *online*. Misalnya *need for speed underground*, yang dapat dimainkan secara *online* dari pc maupun *xbox 360*.

5) *Massively multiplayer online browser game*

Permainan ini dimainkan dengan melalui browser seperti *Mozilla firefox*, *opera*, atau *internet explorer*. *Game* sederhana ini dimainkan dengan pemain tunggal di browser melalui HTML dan teknologi *scripting* HTML (*javascript*, *ASP*, *PHP*, *MySQL*). Seiring berkembangnya teknologi grafis yang berbasis web

contohnya *flash* dan *java* menciptakan permainan yang disebut *java games* atau *flash game* yang sangat terkenal.

6) *Simulation games*

Tujuan dari permainan jenis ini adalah memberikan pengalaman melalui simulasi. Contoh dari *game* ini seperti *life simulation games*, *construction and management simulation games* dan *vehicle simulation*. Dalam permainan *life simulation games*, pemain bertanggung jawab pada tokoh atau karakter serta memenuhi kebutuhan dari tokoh seperti dunia nyata sesungguhnya, tetapi dalam ranah virtual. Karakter yang digunakan memenuhi kebutuhan dan kehidupan layaknya seorang manusia diantaranya aktivitas, makan, belajar, bersosialisasi, belanja. Dimana karakter tersebut hidup dalam dunia virtual yang dipenuhi oleh karakter pemain lainnya. Adapun contoh dari permainan ini adalah *second life*.

7) *Massively multiplayer online game* (MMOG)

Skala dunia yang digunakan dalam *game* ini cukup besar yaitu > 100 pemain, yang dimana tiap *player* atau pemainnya berinteraksi langsung layaknya dunia nyata. Permainan ini memungkinkan puluhan, ratusan bahkan ribuan pemain untuk bermain bersama-sama karena adanya perkembangan akses internet *broadband* di Negara maju. Jenis-jenis dari MMOG seperti MMORPG (*massively multiplayer online role-playing game*), MMORTS (*massively multiplayer online real-time strategy*), MMOFPS (*massively multiplayer online first person shooter*), MMOSG (*massively multiplayer online social game*).

8) *Action game*

Jenis permainan ini mengandalkan sebuah kecepatan tangan dan teknik untuk menyelesaikan permainan contohnya *piano tiles*, *skillful finger* dan *ayo dance*.

9) *Adventure game*

Permainan jenis ini dimainkan dan menarik untuk dikembangkan menggunakan konsep petualangan.

d. Dampak dari *Game Online*

Kehidupan saat ini *game online* yang digunakan sangat bervariasi sebagai permainan untuk seru-seruan, alat untuk mendapatkan penghasilan atau uang serta ada yang mengadakan turnamen *game online* (Mariana, 2020). Adapun kalangan

yang menggunakan *game* ini yaitu seperti pekerja, pelajar SMA, SMP, SD serta mahasiswa. *Game* ini sangat marak-maraknya digunakan sehingga dapat menimbulkan kecanduan untuk terus menerus memainkannya serta menimbulkan dampak yang baik dan negatif.

1) Dampak positif *game online*

Game online dapat membantu siswa untuk menghilangkan stres dan dapat menjadi sarana untuk menambah wawasan karena siswa dapat berpikir cepat, mudah memecahkan masalah dan kemampuan mengetahui kosakata bahasa Inggris karena dalam *game online* menggunakan bahasa Inggris (Doni, 2018). Dampak positif *game online* ini merupakan dampak yang memberikan manfaat atau menghasilkan pengaruh baik bagi seseorang yang menggunakannya. Dampak positif tersebut seperti dijadikan sebagai media hiburan bagi pemain dalam mengisi waktu luang atau mengurangi rasa jenuh dan stres karena tugas kuliah yang banyak, dapat melatih otak karena dalam bermain dibutuhkan strategi dan konsentrasi untuk bisa mengalahkan lawan (musuh) serta bisa mendapat kesempatan untuk mengikuti turnamen *e-sports* dengan hadiah jutaan ribu rupiah (Ondang et al., 2020).

Menurut Nasution (2021), dampak positif dari *game online* ini yaitu:

- a). Dapat membantu untuk bersosialisasi. Pemain dapat berinteraksi dengan orang lain dalam *game* yang dimainkannya.
- b). Membantu menghilangkan stres. Dengan bermain *game* seorang pemain dapat mengurangi stres atau mengalihkan perhatian serta pemain dapat merasa terhibur setelah melakukan kegiatan yang padat seperti bekerja ataupun belajar.
- c). Meningkatkan konsentrasi. Dalam permainan ini seorang pemain dapat memiliki daya konsentrasi yang tinggi untuk menyelesaikan beberapa tugas. Pemain biasanya akan konsentrasi dalam peran-perannya dan akan sangat berhati-hati dalam setiap gerakan dalam permainannya.
- d). Adil dan sportivitas. Merupakan aspek yang umum dikembangkan dalam suatu olahraga dan organisasi *game* yang dimana secara tidak sadar dapat menawarkan seseorang tentang nilai-nilai adil dan sportivitas dalam bersaing dengan satu sama lain.

e). Kordinasi mata dan tangan. Ketangkasan seorang pemain sangat bermanfaat untuk melakukan aktivitas sehari-hari, banyak olahraga yang bisa dilakukan untuk meningkatkan kordinasi mata dan tangan akan tetapi kurang menarik perhatian seseorang terutama pada remaja.

2) Dampak negatif *game online*

Dampak negatif yang ditimbulkan dari *game online* banyak kita dapatkan apabila kurang mampu menyesuaikan pola hidup masing-masing seperti sakit mata, dan mudah emosi. Dengan adanya penggunaan *Game online* yang berlebihan dapat menyebabkan aktivitas utama terbengkalai. Oleh karena itu siswa seharusnya bisa membedakan kegiatan yang utama dan bukan prioritas (Safitri, 2020).

Menurut Santoso et al., (2021), dampak negatif *game online* sebagai berikut:

a). Kecanduan

Kecanduan sangat berbahaya apabila sudah berlebihan dan terlalu tertarik dengan *game*, karena dapat melupakan segala tanggungjawab atau kegiatan yang penting lainnya seperti belajar bahkan seseorang sampai malas makan karena sudah asik bermain *game*. Malas akan terjadi apabila sudah kecanduan dalam bermain *game*, seseorang seakan-akan melupakan semua kegiatan lainnya dan setelah capek bermain akan langsung tidur.

b). Kurang tidur

Seorang pemain saat terlalu asyik dalam bermain *game* akan kehilangan rasa ngantuk dan akan berlama-lama bahkan sampai subuh bermain *game* hingga dia akan mengalami kekurangan waktu tidur.

c). Mengalami kerugian finansial

Bermain *game online* membutuhkan paket internet atau kuota sehingga seseorang membutuhkan uang untuk memenuhi hal tersebut. Selain kebutuhan koneksi internet seseorang yang sudah kecanduan dalam bermain *game* akan menghabiskan uang dalam jumlah besar hanya untuk membeli peralatan *game* atau untuk merakit (melengkapi) sebuah *PC gaming*.

d). Radiasi yang membuat mata kurang sehat

Terlalu sering melihat bahkan menatap layar/monitor baik pada komputer, *handphone* atau *gadget* lainnya akan membuat mata kurang sehat serta mata akan sakit akibat dari radiasi yang dipancarkan, jika terus menerus dilakukan maka akan membuat mata saat melihat kelihatan buram sehingga dianjurkan untuk memakai kacamata.

e). Malas mandi

Bermain *game* di layar dengan asyik akan membuat seorang pemain malas untuk bergerak melakukan sesuatu, sehingga jika waktunya untuk mandi ataupun aktivitas lain akan merasa malas bahkan jika saat bermain *game* diiringi dengan *snack* maka bungkus dari *snack* tersebut juga akan terhambur begitu saja.

Seseorang yang telah mengalami kecanduan akan memiliki ketergantungan pada *game* tersebut. Seseorang yang bermain *game* dan membutuhkan konsentrasi yang tinggi akan menimbulkan dampak terhadap psikologinya dimana akan merasa penasaran untuk memenangkan *gamenya*. Mahasiswa yang kecanduan akan sering melupakan kewajibannya seperti mengerjakan tugas kuliah, malas mandi, makan, kurang peduli terhadap sekitarnya dan bersifat acuh tak acuh. Selain itu juga berdampak pada psikis seorang pemain, dimana bisa memaki atau mengejek lawan main karena emosi dan dapat mengganggu kinerja organ tubuh karena sering begadang, kurang fokus, kurang konsentrasi (Ondang et al., 2020).

2. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Menurut Azmi (2020), minat adalah suatu ketertarikan seseorang terhadap hal atau kegiatan yang muncul dalam hati sendiri tanpa adanya paksaan atau tekanan dari luar. Minat dalam bahasa Inggris yaitu “*interest*” sedangkan dalam bahasa Arab artinya “*ihtimaan*”. Minat adalah ketertarikan dalam hati seseorang untuk mempelajari dan memiliki rasa tanggung jawab. Minat merupakan suatu pemusatan perhatian yang muncul secara tidak sengaja dengan didorong oleh kemauan serta bakat yang dimiliki dan lingkungannya. Minat bagi seseorang sangat penting dalam melakukan aktivitas karena dengan minat seseorang akan berusaha untuk mencapai tujuannya (Achru, 2019). Kecenderungan dan keinginan

yang besar terhadap sesuatu dapat juga dikatakan sebagai minat. Minat menunjukkan kesukaan dan kesenangan yang diperoleh dari aktivitas diri. Minat juga ialah alat motivasi yang utama dalam membangkitkan kesenangan dalam belajar siswa pada rentang waktu tertentu (Friantini & Winata, 2019).

Belajar adalah suatu aktivitas atau kegiatan yang dilakukan seseorang untuk menghasilkan suatu perubahan tingkah laku, pengetahuan atau keterampilan pada dirinya sendiri. Belajar dapat didapatkan dimana saja dan dari siapapun itu seperti di sekolah, rumah, tempat kerja, tempat les ataupun diluar ruangan serta dari pengalaman diri sendiri maupun yang didapatkan atau diceritakan dari orang lain. Belajar adalah proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk mendapatkan suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil dari pengalaman sendiri dan hasil interaksi lingkungannya. Memiliki kepribadian yang dapat berinteraksi dengan individu sendiri, individu dengan kelompok maupun individu dengan lingkungannya (Ariantoro, 2016). Belajar dapat membawa perubahan pada individu seseorang, perubahan bukan hanya pada bertambahnya ilmu pengetahuan yang didapatkan tetapi juga bisa dalam bentuk keterampilan, tingkah laku, pengertian, minat, harga diri ataupun sikap. Belajar bukan saja hanya sebatas aktivitas dalam membaca, menulis, mendengarkan, mengerjakan tugas dan ulangan namun juga sebagai perubahan tingkahlaku dari hasil kegiatan proses belajar yang didalamnya proses belajar tersebut ada interaksi aktif dengan lingkungan dan adanya perubahan yang bersifat permanen (Setiawati, 2018).

Minat belajar adalah kecenderungan dari dalam diri siswa dalam melakukan proses pembelajaran untuk menambah pengetahuan serta wawasan. Minat belajar selalu muncul dari diri pribadi siswa, ketika ada dorongan untuk melakukan sesuatu secara mandiri maupun dorongan atau motivasi dari orangtua, teman serta lingkungan sekitar. Tetapi minat belajar dapat berkurang karena dipengaruhi oleh rasa malas, keinginan untuk menunda-nunda ataupun kegiatan lainnya. Adapun indikator siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi baik di rumah ataupun di sekolah yaitu adanya perasaan senang siswa ditandai dengan memberikan perhatian besar terhadap subjek tertentu pada saat belajar, memiliki kesadaran sendiri untuk belajar, berpartisipasi dan memberikan perhatian besar

pada saat belajar, serta adanya ketertarikan siswa untuk belajar akan menghasilkan hasil belajar ataupun prestasi siswa yang baik (Septiani et al., 2020). Minat belajar adalah suatu daya penggerak yang timbul dari dalam diri individu untuk melaksanakan kegiatan belajar dalam menambah keterampilan dan pengetahuan serta pengalaman. Minat belajar adalah suatu kecenderungan yang muncul dari peserta didik untuk melakukan aktivitas belajar yang didorong oleh hasrat dalam mencapai prestasi sebagus mungkin. Minat muncul oleh karena adanya keinginan dalam mengetahui dan memahami sesuatu sehingga peserta didik memiliki dorongan minat dalam belajar secara sungguh-sungguh (Achru, 2019).

Rendahnya minat belajar terhadap sesuatu yang dilakukan akan menghasilkan hal yang tidak baik atau buruk. Minat belajar berhubungan dengan perasaan tenang dan senang untuk belajar, adanya konsentrasi yang baik serta kecenderungan untuk memperhatikan pembelajaran, adanya perasaan nyaman, positif pada saat belajar, dan adanya partisipasi yang aktif serta dorongan diri sendiri (Reski, 2021). Manfaat dari minat dalam belajar seperti minat sebagai dorongan yang kuat, minat bisa membawa kepuasan, minat dalam belajar dapat mempengaruhi prestasi siswa, minat dapat mempengaruhi cita-cita seseorang. Minat sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran, topik yang dibahas pada saat proses pembelajaran tidak sesuai dengan minat siswa akan membuat siswa malas dalam belajar tetapi topik yang sesuai dengan minat siswa akan membuat siswa mengingat pelajaran tersebut dan akan mendorong siswa untuk rajin belajar (Nasution, 2021).

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa minat belajar muncul dari dorongan hati pribadi seseorang untuk melakukan suatu kegiatan atau aktivitas belajar dengan sungguh-sungguh sehingga menghasilkan hasil yang baik. Minat belajar seorang pelajar berbeda-beda, siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi akan mampu mengarahkan tingah lakunya saat belajar dengan baik tetapi siswa yang memiliki minat belajar yang rendah akan merasa malas dalam mengikuti kegiatan belajar sehingga bisa berpengaruh terhadap rendahnya nilai yang didapatkan.

b. Indikator Minat Belajar

Indikator minat belajar seperti ketertarikan dalam belajar, menunjukkan perhatian saat belajar, keterlibatan dalam belajar, adanya pemusatan perhatian, perasaan dan pikiran dari siswa terhadap pembelajaran karena adanya ketertarikan dan perasaan senang, adanya kemauan untuk terlibat aktif dalam belajar hingga menghasilkan nilai yang baik. Minat belajar bisa mempengaruhi cita-cita seseorang, misalkan dia mempunyai minat dalam belajar biologi maka bisa saja bercita-cita sebagai seorang guru biologi. Oleh sebab itu minat dapat berfungsi sebagai dorongan yang kuat untuk mencapai hasil yang baik (Friantini & Winata, 2019). Indikator minat belajar siswa menurut Nasution (2021) yaitu:

1. Perhatian dalam belajar

Seorang siswa akan ada perhatian jika seorang siswa memiliki minat dalam pembelajaran, dengan adanya perhatian dari siswa maka akan menimbulkan sendiri konsentrasi yang baik terhadap suatu pembelajaran. Waktu dan tenaga seseorang akan dihabiskan dalam waktu cukup lama terhadap pembelajaran yang diminatinya.

2. Perasaan senang

Perasaan senang seorang siswa akan muncul ketika tertarik pada pelajaran tertentu, serta tidak adanya paksaan atau tekanan untuk belajar. Dengan adanya perasaan senang akan memberikan minat belajar lebih baik, siswa akan merasa nyaman dalam belajar, aktif dalam kegiatan diskusi, tidak mudah merasa bosan, selalu hadir saat pembelajaran serta siswa akan terus mempelajari pelajaran yang disukainya.

3. Cepat mengerjakan tugas

Seorang siswa yang mempunyai minat belajar yang tinggi akan lebih cepat mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru karena merasa bahwa tugas-tugas sangat penting untuk dikerjakan sebagai latihan dalam mengembangkan dan mengetahui sejauh mana materi yang telah dipelajari dan diberikan oleh guru.

4. Giat dalam belajar

Seorang siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi akan rajin dalam belajar dan akan mencari sumber lain untuk bisa mendapatkan pengetahuan yang lebih luas diluar jam pelajaran baik di sekolah atau lingkungan luar.

5. Mengetahui tujuan belajar

Seorang siswa ketika giat dalam belajar akan mengetahui tujuan dari belajar yaitu adanya perubahan tingkah laku. Siswa yang memiliki kesadaran dari tujuan belajar akan lebih giat mengikuti pelajaran disekolah.

c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar

Menurut Azmi (2020), faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar yaitu:

1. Faktor internal

a. Faktor biologis

Faktor-faktor yang termasuk dalam faktor biologis yaitu kesehatan. Faktor kesehatan sangatlah berpengaruh terhadap pembelajaran karena ketika siswa tertanggu kesehatannya akan membuat siswa tidak semangat ataupun konsentrasi saat belajar dan minat siswa kurang dalam belajar.

b. Faktor psikologi

Faktor-faktor yang termasuk dalam faktor psikologi seperti bakat dan intelegensi. Bakat memiliki peran penting dalam kemampuan seseorang, karena akan menentukan keberhasilan dimasa yang akan datang dengan cara anak harus giat dalam mempelajari mata pelajaran yang disukainya. Sedangkan intelegensi mengajarkan siswa untuk mempelajari hal-hal yang baru (belum dikenal sebelumnya), hingga siswa akan merasa terbiasa dalam menghadapi situasi.

2. Faktor eksternal

a. Faktor keluarga. Peran dari keluarga untuk keberhasilan anak sangat penting, untuk meraih sebuah cita-cita atau prestasi yang baik pengaruh orangtua sangat dibutuhkan seperti adanya dorongan serta motivasi.

b. Faktor sekolah. Sangat besar pengaruhnya terhadap minat belajar siswa melalui komponen-komponen yang diberikan seperti metode mengajar guru serta kurikulum. Metode mengajar yang digunakan seorang guru sangat mempengaruhi minat belajar siswa karena jika metode yang digunakan guru baik akan membuat siswa semangat belajar namun jika metode yang digunakan guru kurang baik atau monoton maka siswa akan kurang semangat dan akan membuat minat belajar berkurang. Sedangkan pada kurikulum yang

diterapkan di sekolah juga mendorong siswa belajar dengan rajin dan mempunyai keinginan untuk meraih prestasi.

- c. Faktor masyarakat juga mempengaruhi minat belajar seperti kegiatan yang ada dalam masyarakat, jika lingkungan masyarakat siswa mendukung perkembangannya maka minat untuk belajar bisa meningkat namun jika sebaliknya maka akan membuat minat siswa berkurang. Teman dalam bergaul mempengaruhi siswa dalam minat belajar karena jika teman bergaulnya mendukung kegiatan belajar temannya maka akan membuat minat belajarnya tinggi namun jika sebaliknya akan membuat minat belajar menurun.

3. Pengaruh *Game Online* Terhadap Minat Belajar

Game online dapat mengurangi dalam melakukan kegiatan positif yang seharusnya dijalani pada usia perkembangannya. Siswa akan mengalami ketergantungan pada *game online* dan berpengaruh terhadap minat belajar seorang siswa. Menurut Nasution (2021), Pengaruh dari adanya *game online* sebagai berikut:

a. Kehilangan kontrol waktu

Siswa akan memiliki waktu lebih banyak untuk menghabiskan bermain *game online* dibandingkan dengan belajar jika sudah kecanduan dalam bermain. Lamanya waktu yang digunakan dalam bermain *game* akan mengakibatkan waktu siswa tidak terkontrol lagi.

b. Kesehatan

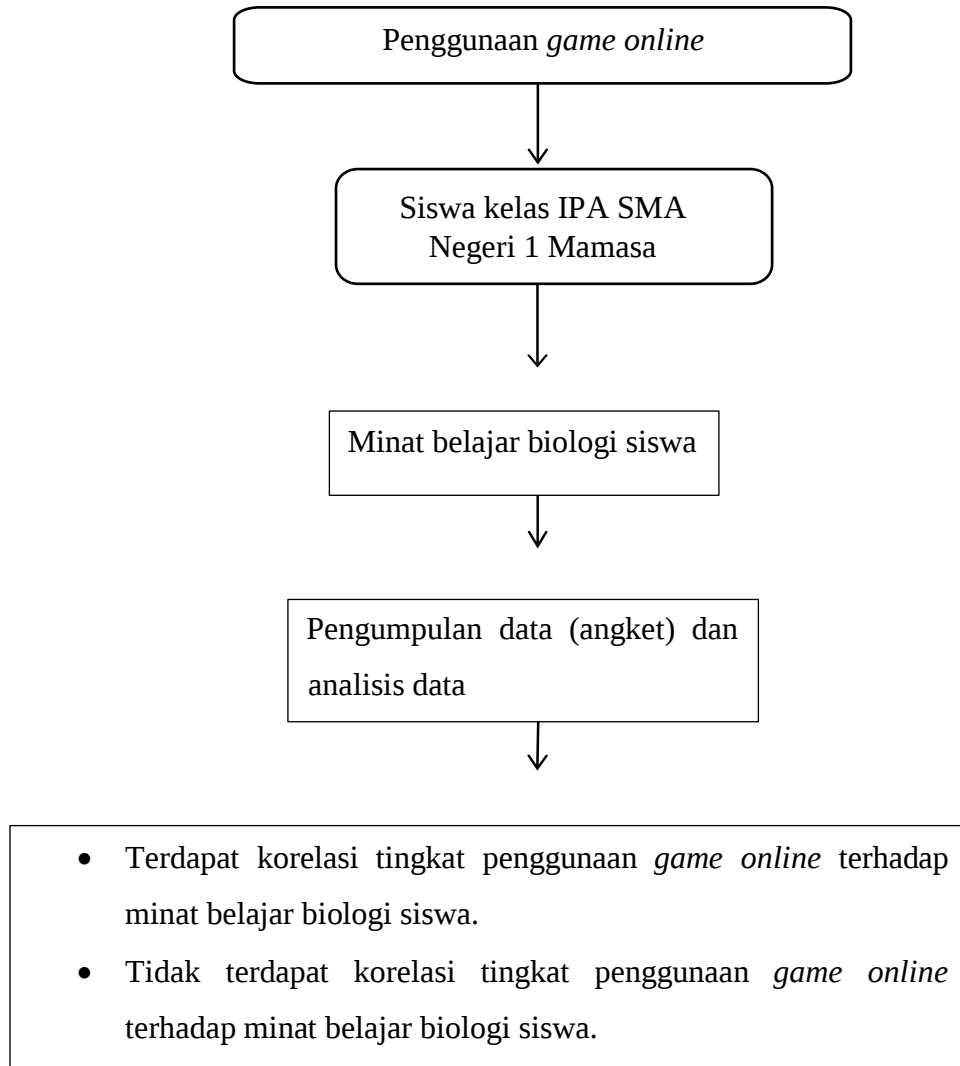
Dalam proses pembelajaran siswa tidak jarang dijumpai mengantuk, ini biasa terjadi karena dipengaruhi oleh fisik yang lemah atau terganggu. Terganggunya fisik seorang siswa karena terlalu lama dalam bermain hingga lupa waktu untuk tidur sehingga ketika di sekolah akan merasa mengantuk dan malas untuk belajar.

c. Sering melalaikan tugas dan tanggung jawab sebagai siswa

Seorang siswa akan melupakan waktunya demi sebuah hobi yaitu bermain *game online*, mengorbankan waktu untuk tidur, makan, belajar, waktu untuk keluarga atau dapat dikatakan sebagai hanya sibuk dengan dunianya.

B. Kerangka Pikir

Kerangka pikir yang digunakan dalam penelitian dapat dilihat pada Gambar 2.1 berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

C. Hipotesis

Hipotesis adalah dugaan sementara yang akan diuji kebenarannya melalui suatu penelitian. Ada beberapa komponen utama yang terdapat dalam hipotesis yaitu mencari media landasan menyusun hipotesis, menyusun dalil atau teori terkait yang menjadi jembatan antara variabel dependen dan variabel independen, dalam rangka membangun analisis dan memilih statistika yang tepat sebagai alat uji (Taufik, 2021). Hipotesis dari penelitian ini yaitu:

1. H_0 = Tidak terdapat korelasi tingkat penggunaan *game online* terhadap minat belajar biologi siswa kelas IPA SMA Negeri 1 Mamasa.
2. H_1 = Terdapat korelasi tingkat penggunaan *game online* terhadap minat belajar biologi siswa kelas IPA SMA Negeri 1 Mamasa.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan data hasil analisis dan pembahasan mengenai Korelasi Tingkat Penggunaan *Game Online* Terhadap Minat Belajar Biologi Siswa Kelas IPA SMA Negeri 1 Mamasa yang telah dijelaskan diatas, maka diperoleh bahwa terdapat korelasi tingkat penggunaan *game online* terhadap minat belajar biologi siswa, yang berada pada tingkat hubungan yang sedang/cukup. Karena nilai *pearson correlation* dalam penelitian ini bernilai positif, maka hubungan antara kedua variabel tersebut bernilai positif dalam tingkat hubungan yang sedang. Artinya semakin sering menggunakan *game online* maka akan semakin tinggi pula minat belajar biologi yang dialami oleh siswa tersebut. Akan tetapi dikarenakan nilai korelasi *pearson correlation* termasuk dalam kategori sedang, maka hubungan positif tersebut cukup atau tidak terlalu kuat. Yang berarti H_1 diterima dan H_0 ditolak.

B. Saran

Dari penelitian ini peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi siswa, dari hasil penelitian ini dapat memberikan pemahaman untuk dapat memanfaatkan atau mengatur waktu sebaik mungkin seperti tidak sering bermain *game online*.
2. Bagi orang tua, dari hasil penelitian ini orang tua siswa diharapkan untuk lebih cermat dalam mengawasi dan mendidik anaknya dalam kemajuan teknologi yang ada, sebab bisa menimbulkan pengaruh negatif yang dapat merugikan anak tersebut.
3. Bagi sekolah, dari hasil penelitian ini dapat dijadikan pedoman guru dalam mengawasi siswanya terhadap penggunaan *game online* dan *handphone*.
4. Bagi peneliti lain, dari hasil penelitian ini hanya berfokus pada *game online* saja, maka bagi peneliti lain atau mahasiswa lain yang akan melakukan penelitian diadakan pada aspek-aspek lain yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Achru, A. (2019). Pengembangan Minat Belajar dalam Pembelajaran. *Jurnal Idaarah*, 3 (36), 205–215.
<https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10012>
- Ariantoro, T. R. (2016). Dampak *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Pelajar. *Jutim*, 1(1), 45–50.
<https://jurnal.univbinainsan.ac.id/index.php/jutim/article/view/22>
- Azmi, F. D. I. (2020). Pengaruh *Game Online* Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Islam di MTs Al-Ikhlas Way Jepara Lampung Timur. Skripsi. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
<http://repository.radenintan.ac.id/12292/>
- Calvin, Muh, Jay. (2022). Pengaruh Penggunaan *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 2 Luwu. Skripsi. Institut Agama Islam Negeri Palopo.
<http://repository.iainpalopo.ac.id/5062/1/MUH.%20JAY%20CALVIN.pdf>
- Doni, Fahlepi. (2018). Dampak *Game Online* Bagi Penggunaanya. *Jurnal Rekayasa Perangkat Lunak Indonesia*, 4 (2), 1-5.
<http://10.31294/ijse.v4i2.5972>
- Fadia, S., Fitri, N., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Kecanduan Bermain *Game Online* pada Minat Belajar Anak Semasa Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5, 1530–1533.
<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1132>
- Fauzan, Ahmad., Wahid, M. (2021). *Game Online* Sebagai Pola Perilaku. *Jurnal Kinesik*, 8 (3), 275-283.
<https://doi.org/10.22487/ejk/v8i3.225>
- Febrianto, A., Permana, G. S., & Maulana R. (2023). Pengaruh *Game Online* Terhadap Minat Belajar Siswa Di SMP Pramadina Ciseeng, Bogor. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1 (1), 93-97.
<https://jurnalmahasiswa.com/index.php/appa>
- Fitri, Emria., Erwinda, Lira., Ifdil, Ifdil,. (2018). Konsep Adiksi *Game Online* Dan Dampaknya Terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Dan Konseling. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 6 (2), 211-219.
<https://doi.org/10.29210/127200>
- Friantini, R. N., & Winata, R. (2019). Analisis Minat Belajar pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 4(1), 6–11.
<https://dx.doi.org/10.26737/jpmi.v4i1.870>

- Gannika, Lenny. (2020). Kecanduan *Game Online* Dengan Insomnia Pada Remaja. *Jurnal Keperawatan*, 8 (2), 18-27.
<https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/jkp/article/download/32318/30664/67520>
- Hermawan. Iwan. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Hidayatul Quran Kuningan. Cirebon.
- Idhamani, Antuk, P. (2020). Dampak Teknologi Informasi Terhadap Minat Baca Siswa. *Jurnal Perpustakaan*, 11 (2), 35-42.
<https://doi.org/10.20885/unilib.vol11.iss1.art4>
- Januri, Rizal, M., Nasution, Amin, M. (2022). Dampak *Game Online* Terhadap Perilaku Sosial Siswa SMPN 1 Puncak Sorik Marapi. *Acta Islamica Counsesenia*, 2 (2), 71-86.
<https://jurnal.pabki.org/index.php/aiccra/article/view/194>
- Kurniawati, T., Rahayu, D., Yusup, I. R., Airin, A. L. P., & Fuziawati, L. (2021). Pengaruh Penggunaan *Game Online* Terhadap Minat Belajar Siswa SMP. *Jurnal Education*, 7 (1), 36-39.
<http://10.31949/educatio.v7i1.763>
- Korompot, S., Rahim, M., & Pakaya, R. (2020). Persepsi Siswa Tentang Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar. *Jurnal Jambura Guidance and Counseling*, 1(1), 40–48.
<http://dx.doi.org/10.37411/jgcj.v1i1.136>
- Lebho, M. A., Lerik, M. D. C., & Wijaya, R. P. C. (2020). Perilaku Kecanduan *Game Online* Ditinjau dari Kesepian dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja. *Jurnal Of Health and Behavioral Science*, 2(2), 202–212.
<https://doi.org/10.35508/jhbs.v2i3.2232>
- Mariana, D. (2020). Fenomena *Game Online* di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *Jurnal of Educational Review and Research*, 3(2), 99–104.
<https://dx.doi.org/10.26737/jerr.v3i2.2154>
- Nasution, S. F. U. (2021). Pengaruh *Game Online* Terhadap Minat Siswa Belajar PAI pada Kelas IX Di SMPN 6 Pasaman Barat. Skripsi. Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Bukittinggi.
<http://ecampus.iainbukittinggi.ac.id/ecampus/AmbilLampiran?ref=97647&jurusan=&jenis=Item&usingId=false&download=false&clazz=ais.database.model.file.LampiranLain>
- Novrialdy, E., Pendidikan, F. I., & Padang, U. N. (2019). Kecanduan *Game Online* pada Remaja : Dampak dan Pencegahannya *Online Game Addiction in Adolescents : Impacts and its Preventions*. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148–158.
<https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>

- Nugroho, W., Setiawan, A., & Widyaningtyas, D. (2022). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 1 Gamping. *Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2 (2), 92-109.
<https://jurnal.stkippgritrenggalek.ac.id/index.php/tanggap>
- Nurmalina., Rahmi, I., & Fauziddin, M. (2020). Penerapan Model *Role Playing* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal On Teacher Education*, 2 (1), 197-206.
<https://doi.org/10.31004/jote.v2i1.1164>
- Ondang, G. L., Mokalu, B. J., & Goni, S. Y. V. I. (2020). Dampak *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol UNSRAT. *Jurnal Holistik*, 13(2), 1–15.
<https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/holistik/article/download/29290/28429>
- Rajindra., Samsudin, N. S., & Tasrim, I. W. (2023). Dampak *Game Online* Terhadap Minat Belajar Dan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Totikum Dalam Tinjauan Manajemen Pendidikan Islam. *Jurnal Of Educational Management And Islamatic Leadership*, 2 (1), 77-.92.
<https://www.jurnal.unismuhpalu.ac.id/index.php/JEMIL/article/view/3283>
- Ramdani, N. (2018). Pengaruh *Game Online* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Vi SDN Bawakaraeng 1 Kota Makassar. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Makassar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru dan Sekolah Dasar.
<https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/4071-Full Text.pdf>
- Reski, N. (2021). Tingkat Minat Belajar Siswa Kelas IX SMPN 11 Kota Sungai Penuh. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(11), 2485–2490.
<https://doi.org/10.47492/jip.v1i11.496>
- Safitri, Salsabilla. (2020). *Game Online* Dan Pengaruh Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta. *Jurnal Pendidikan*, 4 (2), 364-376.
<https://doi.org/10.33487/edumaspul.v4i2.533>
- Santoso, Aji., A., Andoyo, A., Ardana, Y., Hening, A., Informasi, P. S., Pringsewu, S., Wisma, J., & No, R. (2021). Sosialisasi Dampak Positif dan Negatif *Game Online* Bagi Anak Sekolah Dasar. *Jurnal PkM Pemberdayaan Masyarakat*, 2(3), 89–95.
<https://jurnalpkmpemberdayaan.com/index.php/PkMLP3K/article/download/33/30>
- Saputri, M., Fitriani., Natsir, S. T. (2023). Pengaruh *Game Online* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Kalialia. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1 (2), 310-316.
<https://jurnal-umbuton.ac.id/index.php/Prosa/article/view/4215>

- Septiani, I., Lesmono, A. D., & Harimukti, A. (2020). Analisis Minat Belajar Siswa Menggunakan Model Problem Based Learning dengan Pendekatan STEM pada Materi Vektor di Kelas X MIPA 3 SMAN 2 Jember. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 9, 64–70.
<https://doi.org/10.19184/jpf.v9i1.17969>
- Setiawati, S. M., S. P. (2018). Telaah Teoritis: Apa itu Belajar?. *Jurnal Helper*, 35(1), 31–46.
<https://doi.org/10.36456/helper.vol35.no1.a1458>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh *Game Online* Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 01(01), 28–38.
<http://dx.doi.org/10.36764/jc.v1i1.20>
- Taufik. Ruhayat. (2021). Hipotesis Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Ilmu Administrasi*, 3 (2): 96-102.
<https://doi.org/10.33592/perspektif.v3i2.1540>
- Walid, A., Astriana, M., Utami, A., & Andira, P., A. (2022). Analisis Minat Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan*, 11 (1), 46-57.
<https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/pionir/article/view/13087>
- Winda sari, Ela. (2020). Analisis Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika di SD Negeri 37 Kaur. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Dan Tadris Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.
<http://repository.iainbengkulu.ac.id/5912/1/Skripsi%20Ela%20Winda%20Sari.pdf>
- Yusup, I. R., Kurniawati, T., Lita, A., Airin, P., & Rahayu, D. (2021). Pengaruh Penggunaan *Game Online* Terhadap Minat Belajar Siswa SMP. *Jurnal Educatio*, 7(1), 36–39.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.763>