

## Can the intensity of playing online games affect interest in learning?

### Dapatkah Intensitas Bermain Game Online Mempengaruhi Minat Belajar?

Siti Nur Faizatul Iqlimah<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Psikologi, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia  
Email: [faizatulqlimah122@gmail.com](mailto:faizatulqlimah122@gmail.com)

Hazim<sup>2</sup>

<sup>2</sup>Program Studi Psikologi, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia  
Email: [hazim@umsida.ac.id](mailto:hazim@umsida.ac.id)

#### Correspondence:

Siti Nur Faizatul Iqlimah

Program Studi Psikologi, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia  
Email: [faizatulqlimah122@gmail.com](mailto:faizatulqlimah122@gmail.com)

#### Abstract

The different levels of student interest in learning and also the influencing factors, including of playing online games. How often the students spend their time playing online games and whether or not they have high interest in learning. This research aims to determine the relationship between the intensity of playing online games and students interest in learning at MI Darul Fikri Wonoayu. The hypothesis of this research is that there is a relationship between the intensity of playing online games and students interest in learning at MI Darul Fikri Wonoayu. This research uses a quantitative approach with product moment correlation approach. The sample in this research was 31 students and the data was taken by using purposive sampling technique. This research consists of 35 scale items uses an intensity scale for playing online games and a scale for the students learning interest. The results of the research show that there is a significant relationship between the intensity of playing online games and students learning interest in MI Darul Fikri Wonoayu, with a coefficient value of 0,3044. Thus, the higher the intensity of the students playing online games, the lower the students interest in learning. In contrast, the lower the intensity of playing online games, the higher the students interest in learning.

**Keyword :** Online game, Intensity, Interest in learning

#### Abstrak

Tingkatan minat belajar siswa yang berbeda-beda dan juga factor-faktor yang mempengaruhinya, sebagai contoh intensitas bermain *game online*. Seberapa sering siswa ini menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* dan seberapa tinggi minat belajar yang dimiliki siswa. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui adanya hubungan antara intensitas bermain *game online* terhadap minat belajar siswa di MI Darul Fikri Wonoayu. Hipotesis penelitian yaitu adanya hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan minat belajar siswa di MI Darul Fikri Wonoayu. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan korelasi product moment. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 31 orang siswa, dengan teknik pengambilan sampel yaitu purposive sampling. Skala yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model skala likert, dengan jumlah 35 butir soal yang menggunakan skala intensitas bermain *game online* dan skala minat belajar siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya hubungan signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan minat belajar siswa di MI Darul Fikri Wonoayu, dengan nilai koefisien 0,3044. Maka semakin tinggi intensitas bermain *game online* maka semakin rendah minat belajar siswa, begitupun sebaliknya semakin rendah intensitas bermain *game online* maka semakin tinggi minat belajar siswa di MI Darul Fikri Wonoayu.

**Kata Kunci :** game online, intensitas, minat belajar

Copyright © 2023 Siti Nur Faizatul Iqlimah & Hazim

Received 2023-06-15

Revised 2023-07-07

Accepted 2023-09-12



## LATAR BELAKANG

Bagi seorang siswa untuk menumbuhkan minat atau ketertarikan terhadap belajar itu tidak lah mudah dikarenakan lebih banyak hal yang dapat memecah konsentrasi anak, sehingga banyak cara yang dilakukan orang tua dan guru untuk membuat seorang anak memiliki ketertarikan terhadap belajar. Dalam proses pembelajaran, minat merupakan sebuah awal penggerakan untuk siswa dalam belajar yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan yang diinginkan ( Fauziah et al., 2017).

Dapat dilihat banyak di lingkungan apabila anak mendapat juara pertama dalam belajar, maka anak tersebut akan diberikan hadiah oleh orang tuanya. Hal ini sejalan dengan pembahasan penelitian yang dilakukan Hendrizal (2020), strategi dalam menumbuhkan minat belajar siswa dengan antara lain memberi hadiah, memberi pujian serta memberikan perhatian penuh terhadap anak. Banyak juga guru yang menerapkan pola pengajaran yang menarik sehingga anak dapat memiliki minat dalam belajar. Menurut Santrock (2012) minat adalah proses yang memberi semangat, arah dan kegiatan perilaku yang artinya perilaku yang memiliki motivasi adalah perilaku yang penuh energi, terarah dan bertahan lama. Minat merupakan salah satu factor yang mempengaruhi kualitas dan pencapaian hasil belajar siswa dalam bidang-bidang studi tertentu (Syah, 2007). Djaali (2008) menyebutkan bahwa minat adalah rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat belajar siswa itu diartikan sebagai suatu keadaan siswa yang dapat menumbuhkan rasa suka dan dapat menumbuhkan semangat yang ada pada dirinya dalam melakukan sesuatu kegiatan yang dapat diukur melalui rasa suka, tertarik serta rasa perhatian dan keterlibatan dalam mengikuti proses kegiatan tersebut (Hidayat et al., 2018). Sejalan dengan penjelasan diatas, menurut Safari (2005) minat belajar adalah pilihan kesenangan dalam melakukan kegiatan dan dapat membangkitkan gairah seseorang untuk memenuhi kesedihannya dalam belajar.

Minat belajar antara siswa satu dan lainnya tidak lah sama, karena rasa suka siswa terhadap pelajaran yang berbeda-beda. Factor yang mempengaruhi minat belajar siswa berasal dari peserta didik itu sendiri seperti perhatian, sikap, bakat dan kemampuan siswa (Lusi, 2016). Slameto (2010) mengatakan minat belajar dapat diukur melalui 4 indikator yaitu ketertarikan untuk belajar, perhatian dalam belajar, motivasi dalam belajar dan pengetahuan. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi akan mendapatkan hasil yang baik dalam pelajaran, begitupun siswa yang tidak memiliki minat belajar yang tinggi maka akan mendapatkan hasil yang

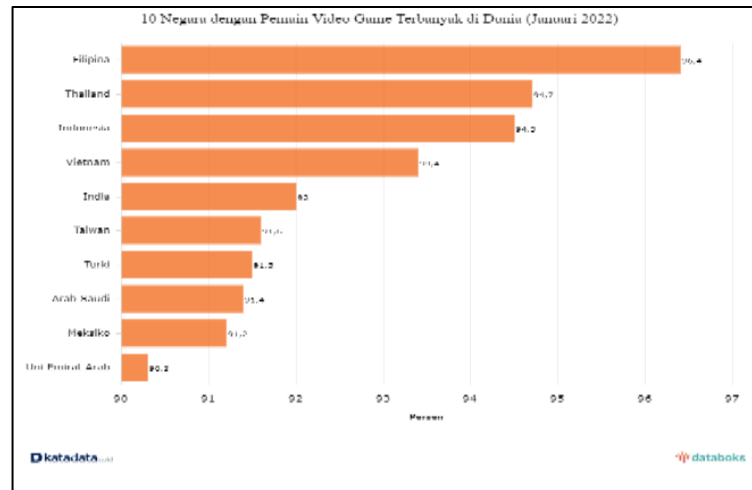
kurang baik dalam pelajaran. Hal ini sejalan dengan hasil penelitan yang dilakukan oleh Sobandi dan Nurhasanah (2016) semakin tinggi minat belajar siswa, maka semakin tinggi hasil belajar dan sebaliknya.

Minat belajar yang rendah didasari bahwa siswa tidak tertarik dengan pelajaran, melainkan dengan hal yang lain. Menurut penelitian Adriani et al., (2020) minat belajar siswa menggunakan media *online* seperti aplikasi *Whatsapp*, siswa merasa bosan selama belajar dikarenakan guru yang tidak mengajar secara *face to face* (tatap muka) sehingga tidak ada kegiatan belajar mengajar yang aktif sehingga siswa tidak memiliki ketertarikan terhadap pembelajaran yang diberikan.

Pada umumnya, anak-anak dengan usia sekolah dasar itu masih senang bermain, baik bermain dengan teman maupun bermain sendiri. Di masa globalisasi saat ini, kemajuan teknologi sudah sangat berkembang pesat dibanding jaman dahulu, dimana bermain dapat dilakukan secara tatap muka maupun secara *online*. Bermain secara *online* itu meliputi bermain game menggunakan internet ataupun tanpa internet di dalam *gadget*. Saat ini *gadget* tidak hanya dimanfaatkan untuk belajar namun juga dapat digunakan untuk hiburan. *Game online* menawarkan berbagai kategori yang berbeda-beda sehingga terdapat banyak pilihan, antara lain FPS (*First Person Shooting*), *acrade*, *race*, *bridge*, *sport*, MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*), *sport*. *Game online* ini sendiri sudah banyak bentuk dan ragam mulai dari PC (computer) maupun *smartphone* (Fitriyanto dan Sulandari, 2021).

Bermain game tidak hanya orang dewasa yang dapat memainkannya, namun juga anak-anak dapat bermain selama medianya mencukupi. *Game online* adalah permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang pada waktu bersamaan melalui jaringan internet (Sedarmayanti, 2019). Menurut Firdaus et al., (2018) anak-anak sekolah serta pelajar merupakan kelompok yang mudah terpengaruh *game online*.

Dikutip oleh Muhamad (2023), menurut laporan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2023, dari kelompok pemain *game online* sebanyak 42,23% menghabiskan waktu selama lebih dari 4 jam, sebanyak 27,46% bermain dengan durasi 3-4 jam, 11,94% bermain dengan durasi 2-3 jam dan 11,10% bermain selama 1-2 jam dalam sehari. Dalam Purwaningtyas dan Mardiyanti (2021) pada 2017 ada 54,68% orang Indonesia yang menggunakan internet, dimana 54,13% diantaranya bermain *game online*. Berdasarkan data statistik, dijelaskan bahwa Indonesia adalah salah satu pasar industri *game* terbesar di dunia, terutama *game mobile* atau permainan video yang dimainkan melalui telepon seluler maupun computer tablet.



Gambar 1. Data Statistik Game Online

Dalam data diatas Indonesia memiliki jumlah pemain *video game* terbanyak ketiga di dunia dan sebanyak 68,1% pengguna nternet menggunakan telepon pintar (*smartphone*) untuk bermain *video game*.

Dijelaskan oleh Azwar (2017) intensitas adalah kedalaman atau kekuatan sikap terhadap sesuatu belum tentu sama walaupun arahnya mungkin tidak berbeda. Dapat dikatakan bahwa setiap orang akan memiliki prioritas tersendiri dalam mengatur jadwal untuk bermain game, dengan kata lain akan ada jadwal yang berbeda-beda. Hal ini diperkuat dengan intensitas bermain *game online* menurut Griffiths yaitu banyaknya (rata-rata) seseorang bermain *game online* setiap minggu (Kartini, 2016).

Pande dan Marheni (2015) menyebutkan bahwa bermain *game online* cenderung membuat pemainnya tertarik untuk berlama-lama di depan *gadget* sehingga melupakan segala aktivitas seperti belajar, makan, tidur dan berinteraksi dengan lingkungan luar. Dewandari (2013) juga menjelaskan intensitas sendiri adalah suatu situasi dan kondisi saat individu melakukan suatu aktivitas secara berulang-ulang serta memiliki frekuensi tertentu. Secara garis besar apabila intensitas bermain *game online* ini sudah melebihi kapasitas yang seharusnya, maka akan membuat anak-anak tidak focus terhadap pelajaran yang didapatkan di sekolah. Hal ini didukung dengan pernyataan Ondang et al., (2020) jika orang tersebut mengalami kecanduan dalam bermain *game online*, biasanya gejalanya adalah susah tidur (*insomnia*), sakit kepala dan terganggu mentalnya.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Meutia (2020) saat ini banyak anak-anak yang lebih sering bermain *game online* daripada belajar di sekolah. Hal tersebut diduga menurunnya minat belajar siswa yang diakibatkan makin meningkatnya intensitas penggunaan *game online*. Ada juga beberapa penelitian yang telah dilakukan dengan variable minat belajar dan *game online* oleh Nizar dan Hajaroh (2019) dijelaskan bahwa intensitas penggunaan *game online* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa. penelitian terdahulu juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Maulidar (2019) dimana hasil penelitiannya menyatakan terdapat hubungan yang signifikan bermain *game online* dengan prestasi belajar siswa

kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jaranan Kabupaten Bantul Yogyakarta. Dampak negative dari bermain *game online* dapat membuat kecanduan dan rasa malas belajar sehingga menyebabkan buruknya nilai mata pelajaran (Irmawati dan Suhaeb, 2017).

Berdasarkan dari hasil penjelasan diatas, bahwa minat belajar siswa akan tumbuh baik dari siswa itu sendiri ataupun dari lingkungan yang mendukung. Namun apabila di lingkungan siswa itu sendiri tidak ada kondisi yang mendukung maka minat belajar siswa secara perlahan akan menurun. Dukungan keluarga dalam menumbuhkan motivasi belajar anak sangat dibutuhkan, semakin besar dorongan yang diberikan keluarga maka akan tinggi pula motivasi belajar anak Aulia et al., (2022)

Termasuk dengan bermain *game online* sebagai pengaruh yang lumayan signifikan, karena di zaman sekarang semua kalangan usia memainkan *game online* dan juga di semua lingkungan termasuk lingkungan bermain anak dan lingkungan sekolah. Mengacu pada hal inilah peneliti tertarik untuk mengetahui hubungan antara intensitas bermain *game online* terhadap minat belajar siswa di MI Darul Fikri Wonoayu.

## METODE PENELITIAN

### Desain penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan jenis penelitian ilmiah yang mengkaji masalah dari sebuah fenomena dan melihat kemungkinan keterikatan atau hubungan antar variable dalam masalah yang ditetapkan (Sugiyono, 2019). Menurut Siyoto dan Sodik (2015) penelitian kuantitatif, umumnya masalah yang diteliti memiliki cakupan yang lebih luas serta variasi yang lebih kompleks dibandingkan dengan penelitian kualitatif. Dikarenakan spesifikasi penelitian kuantitatif adalah pada struktur yang tegas dan teratur, maka tahapan dari awal hingga akhir penelitian sudah dapat diramalkan (Priadana dan Sunarsi, 2021).

### Populasi dan Sampel

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI yang berjumlah 35 orang, siswa dari angkatan tahun 2022-2023. Dengan teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* sehingga diperoleh subjek sebanyak 31 orang siswa. *Purposive sampling* memiliki tujuan mendapatkan deskriptif tentang ciri unit observasi yang tercantum didalam sampel, serta guna melaksanakan generalisasi dan mengevaluasi kriteria populasi (Lenaini, 2021).

### Metode pengumpulan data

Instrumen dalam penelitian ini yaitu menggunakan kuisioner (skala likert) yang telah diuji nilai validitas dan reliabilitasnya. Dengan kata lain, kuisioner adalah lembaran pertanyaan yang berdasarkan pertanyaan terdiri dari dua bentuk, yaitu kuisioner dengan pertanyaan terbuka dan kuisioner dengan pertanyaan tertutup (Syahrudin dan Salim, 2012)). Kuisioner penelitian ini berupa skala minat belajar siswa dan skala intensitas bermain *game online*, dimana skala minat belajar siswa terdiri dari 15 aitem dan skala intensitas bermain *game online* 20 aitem. Dengan nilai masing-masing koefisien reliabilitasnya sebesar 0.496.

### Teknik analisa data

Teknik analisa data yang digunakan pada penelitian ini adalah Uji Korelasi Product moment. Uji ini memiliki kegunaan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan yang signifikan antara variable bebas (independen) terhadap variable terikat (dependen) (Supriadi, 2021).

## HASIL PENELITIAN

### Deskriptif Data

Subjek dalam penelitian ini adalah 31 orang siswa MI Darul Fikri Wonoayu dimana 14 orang siswa dengan presentase 45% berjenis kelamin perempuan, dan 17 orang siswa dengan presentase 55% berjenis kelamin laki-laki, dapat dilihat dalam tabel 1.

**Tabel 1. Deskripsi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin**

No.	Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase
1.	Perempuan	14	45%
2.	Laki-Laki	17	55%
	Jumlah	31	100%

Dalam Tabel 2 di bawah ini, data pengukuran intensitas bermain *game online* terdapat 31 orang siswa yang dijadikan subjek penelitian dan diperoleh data skor maksimum 65 dan skor minimum 42. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh nilai rata-rata (*mean*) 52,03 dan *varians* 4,94. Data pengukuran minat belajar terdapat 31 orang siswa yang dijadikan subjek penelitian dan diperoleh data skor maksimum 37 dan skor minimum 9. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh nilai rata-rata (*mean*) 22,18 dan *varians* 6,2.

**Tabel 2. Ringkasan Statistik Deskriptif**

Statistika	X	Y
Mean	52,03	22,18
Varians	4,94	6,20
Simpangan Baku	24,364	38,42
Nilai maksimal	67	37
Nilai minimal	42	9

### Uji Asumsi Klasik

#### Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Statistic uji yang digunakan adalah uji normalitas dengan *Chi Kuadrat*.

**Tabel 3. Hasil Uji Normalitas dengan Chi Kuadrat**

Variabel	Chi Hitung	X tabel	Keterangan
Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	10,251	11,07	Normal
Minat Belajar Siswa	6,883	11,07	Normal

Berdasarkan tabel 3 di atas, hasil uji normalitas variable intensitas bermain *game online*, minat belajar berdistribusi normal, dilihat dari nilai  $X^{tabel} < 11,070$  artinya sampel yang digunakan berdistribusi normal.

### Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini digunakan untuk melihat ada atau tidaknya hubungan antara variable X (intensitas bermain *game online*) terhadap variable Y (minat belajar siswa). Uji hipotesis penelitian ini menggunakan analisis korelasi teknik product moment.

Berdasarkan tabel 4 di bawah ini, didapatkan hasil uji yang menunjukkan nilai  $t$  uji hitung  $4,775 > t$  table  $0,3044$ . Maka dapat dikatakan bahwa hipotesis yang diajukan "ditolak" yaitu  $H_0$  (ditolak) maka  $H_1$  diterima, sehingga terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas bermain *game online* (variable X) terhadap minat belajar siswa (variable Y) di MI Darul Fikri Wonoayu. Maka semakin tinggi tingkat intensitas anak bermain *game online* maka semakin rendah tingkat minat belajarnya dan semakin rendah intensitas bermain *game online* anak maka semakin tinggi tingkat minat belajarnya.

**Tabel 4. Coefficient Variable X terhadap Variabel Y**

Model	t	Sig.
1 (Constant)	4,775	,060
X	3,328	,002

Berdasarkan hasil pada tabel 5, maka diperoleh nilai  $R$  nya sebesar 0,526 dapat dinyatakan bahwa nilai korelasinya sedang. Sedangkan nilai koefisien determinasinya sebesar 27,6%.

Tabel 5. Korelasi Product Moment Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square
1	,526 <sup>a</sup>	,276	,251

a. Predictors: (Constant), X

b. Dependent Variable : Y

## PEMBAHASAN

Penelitian ini memiliki tujuan yaitu untuk mengetahui hubungan antara intensitas bermain *game online* terhadap minat belajar siswa di MI Darul Fikri Wonoayu. Berdasarkan hasil analisis uji data dengan menggunakan teknik korelasi product moment didapatkan hasil bahwa penelitian ini menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara variable X yaitu intensitas bermain *game online* terhadap variable Y yaitu minat belajar siswa, dengan koefisien 0,3044.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nizar dan Hajaroh (2019) bahwa intensitas bermain *game online* memberikan pengaruh terhadap minat belajar siswa dengan koefisien determinasi sebesar 39,79 yang berpengaruh negative dimana semakin sering anak bermain *game gadget* maka minat belajar anak akan menurun. Dengan demikian, *game* lebih diminati dibandingkan belajar. Sumanto (2014) menyebutkan minat adalah proses perkembangan dan pengarahannya perilaku atau kelompok, agar individu atau kelompok itu menghasilkan keluaran yang diharapkan, sesuai sasaran yang ingin dicapai organisasi. Minat adalah sesuatu yang sangat penting bagi seseorang untuk melakukan suatu aktivitas, dengan minat maka seseorang akan berusaha untuk mencapai tujuannya (Acrhu P, 2019). Pada penelitian Reski (2021) minat belajar siswa di SMP Negeri 11 Sungai Penuh, sebanyak 9 orang dengan presentase 15,79% memiliki tingkat minat belajar yang tinggi dan sebanyak 36,71% siswa memiliki perasaan senang memiliki minat belajar yang tinggi.

Di jaman yang serba maju, *game online* sendiri sudah dapat dimainkan secara individu maupun secara berkelompok. Anak-anak sekolah serta pelajar merupakan kelompok yang mudah terpengaruh *game online*, para *gamer online* memiliki kecenderungan bersifat kecanduan dikarenakan segi permainan dari *game online* sendiri memiliki fitur yang menarik, berisi gambar-gambar, animasi-animasi dan dirancang khusus agar anak-anak ingin terus bermain. (Firdaus et al., 2018). Dalam permainan *game online* dapat dilihat bahwa disetiap tingkatan tingkatan, akan memiliki tantangan dan misi yang berbeda-beda, sehingga anak-anak lebih termotivasi untuk menyelesaikan misi tersebut dibanding belajar. Hal ini sejalan dengan penelitian Gustika (2020) ada pengaruh yang signifikan antara pengaruh bermain *game online* dengan minat belajar siswa, dengan nilai koefisien determinasinya sebesar 0,675. Siswa cenderung lebih senang bermain *game online* sehingga minat belajarnya turun.

Dalam penelitian ini juga menunjukkan bahwa nilai korelasi antara variable X terhadap variable Y dalam tingkatan sedang, dengan koefisien 0,526. Yang mana mungkin masih ada variable lainnya yang mempengaruhi intensitas bermain *game online* terhadap minat belajar siswa

yang tidak peneliti teliti. Menurut JT. Loekmono (1985 dalam Fuad dan Zuraini, 2016) factor yang menyebabkan hilangnya minat belajar siswa antara lain perhatian utama dari anak dicurahkan kepada kegiatan-kegiatan di luar kelas. Penelitian yang dilakukan oleh Birri et al., (2020) bahwa siswa di SD Muhammadiyah 11 Semarang yang bermain *game online* lebih memilih duduk di bangku paling belakang agar dapat lebih leluasa ketika ingin mengobrol dengan teman ataupun bermain *game online*.

Masalah yang timbul dari aktivitas bermain *game online* yang berlebihan menurut Ghuma dan Griffiths (2012, dalam Novrialdy, 2019), diantaranya kurang peduli terhadap kegiatan social, kehilangan control atas waktu, menurunnya prestasi akademik, relasi social, finansial, kesehatan, dan fungsi kehidupan lainnya yang penting. Dalam hal ini, sangat berkaitan dengan dampak negatif apabila anak bermain *game online* secara berlebihan. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Handayani et al., (2022) siswa terlambat datang ke sekolah karena merusak manajemen waktu anak, bolos pelajaran, dan tidak focus pada pelajaran.

Jean Piaget menyatakan salah satu factor minat belajar secara psikologis yaitu intelegensi merupakan "kecerdasan" yaitu seluruh kemampuan berpikir dan bertindak secara aktif termasuk kemampuan-kemampuan mental kompleks seperti berpikir, mempertimbangkan, menganalisis, mensistensi, mengevaluasi dan menyelesaikan persoalan-persoalan (Asrori, 2007). Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Dewi (2021)), dalam penelitiannya dapat dilihat bahwa *game online* memiliki dampak yang baik dan juga buruk, dampak baik yaitu anak-anak dapat mengasah strategi dan dapat berpikir kreatif namun dampak buruk dari bermain *game online* anak-anak terlalu focus sehingga sedikit mengabaikan lingkungan sekitarnya. Serta penelitian Mertika dan Mariana (2020), dampak positif dari bermain *game online* anak dapat melatih kerja sama, konsentrasi, kreativitas, kesabaran dan mengurangi stress. Dampak negatifnya dapat menimbulkan sikap buruk anak dalam berkomunikasi dengan kata-kata yang kurang pantas untuk diucapkan serta bermalas-malasan.

Menurut Djamarah (2011) pendidikan yang efektif untuk membangkitkan minat belajar siswa adalah dengan menggunakan minat-minat siswa yang telah ada dan membentuk minat-minat baru pada siswa. Hal ini juga dapat menambah percaya diri anak ketika melakukan hal yang ia sukai, didukung penelitian yang dilakukan Dewi et al., (2023) terdapat hubungan yang signifikan antara efikasi diri dengan minat belajar, dimana anak atau siswa dapat yakin dengan kemampuan yang ia miliki dalam menghadapi pelajaran.

Berdasarkan analisis yang sudah dijabarkan dapat disimpulkan bahwa intensitas bermain *game online* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa. Akan tetapi, apabila anak dapat mengontrol diri ketika bermain *game online* dan lebih berfokus terhadap pelajaran yang diterima di sekolah, peran orang tua dan guru juga sangat penting untuk lebih memperhatikan anak-anaknya.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa ada hubungan intensitas bermain *game online* terhadap minat belajar siswa di MI Darul Fikri Wonoayu, maka semakin tinggi intensitas bermain *game online* maka semakin rendah minat belajar siswa, dan semakin rendah intensitas bermain *game online* maka semakin tinggi minat belajar siswa di MI Darul Fikri Wonoayu

Diharapkan kepada siswa agar dapat mengontrol diri ketika bermain *game online* dan lebih berfokus terhadap pelajaran. Dan untuk guru dan orang tua agar terus mengawasi anak ketika bermain *game online*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Achru P, Andi. 2019. Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. *Jurnal Idaarah*, 3(2), 46-52.
- Adams, E. (2016). *Fundamental of Game Design* third edition. San Fransisco New Riders. *Jurnal psikologi*, 1(2), 124-129.
- Adriani, Risa., et al., (2020). Minat Belajar Siswa Kelas V SD N Winong 01 Pati Pada Pembelajaran Online Berbasis Aplikasi Whatsapp. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(6), 155-160.
- Asrori, Muhammad. (2007). *Psikologi Pembelajaran*. Wacana Prima
- Aulia, Lailatuzzahro Al-Akhda. (2022). Dukungan Keluarga dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Psikostudia*, 11(4), 25-32.
- Azwar. (2017). *Metode Penelitian Psikologi*. Pustaka Belajar
- Birri, Maftuh Bastul. (2020). Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 11 Semarang. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah*, 3(2), 72-76.
- Djaali. (2008). *Psikologi Pendidikan*. CV Pedoman Ilmu Jaya
- Dewandari dan Saptarini. (2013). *Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Sapuran Kabupaten Wonosobo*. Universitas Kristen Satya Wacana).
- Dewi, Cicy Irana. (2021). *Intensitas Bermain Game Online Oleh Siswa Berprestasi Kelas V dan VI Di Madrasah Ibtidaiyah Ma'Arif (MIMA) 01 KH. Shiddiq Jember*. IAIN Jember.
- Dewi, Azzah Kurnia., et al., (2023). Mampukah Efikasi Diri Memiliki Peran Terhadap Minat Belajar. *Psikostudia*, 12(2), 302-308.
- Djamarah, S. B. (2011). *Psikologi Belajar*. Rineka Cipta
- Fauziah, A. e. (2017). Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Poris Gaga 05 Kota Tangerang. *Jurnal JPSPD*, 2(1), 201-216.
- Firdaus, Yusnizal., et al., (2018). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online. *Jurnal Riset Terapan Akutansi*, 2(2), 40-51.
- Fitryanto, Wahyu., & Sulandari, Santi., (2021). Berpikir Kreatif pada Pengguna Game Online Ditinjau dari Jenis Kelamin, Status Ekonomi, dan Kategori Permainan. *Psikostudia*, 10(2), 108-121.
- Fuad Al, Zaki., & Zuraini. (2016). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas 1 SDN 7 Kute Panang. *Jurnal Tunas Bangsa*, 3(2), 22-28.
- Gustika, Yolana. (2020). *Pengaruh Game Online Melalui Pengguna HP Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Negeri 156 Bengkulu Utara Di Desa Taba Padang R Kec. Hulu Palik Kab. Bengkulu Utara*. Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.
- Handayani, Dewi., et al., (2020). Dampak Permainan Game Online Terhadap Manajemen Waktu Siswa di SMPN 2 Tompobulu Kabupaten Gowa. *Jurnal Pemikiran, Penelitian Hukum, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 9(4), 33-38.
- Hendrizal. (2020). Masalah Minat Belajar Murid Sekolah Dasar Dan Solusinya. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 8(2), 86-97
- Hidayat, Puput W dan Widjajanti, Djamilah B. (2018). Analisis kemampuan berpikir kreatif dan minat belajar siswa dalam mengerjakan soal open ended dengan pendekatan CTL. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 63-75.
- Irmawati., & Suhaeb, Firdaus W. (2017). Dampak Bermain Game Online Pada Hasil Belajar Siswa Di SMAN 12 Makassar. *Jurnal Sosialisasi Pendidikan Sosiologi*, 4(2), 42-46.
- Kartini, H. (2016). Hubungan antara konformitas teman sebaya dan intensitas bermain game online dengan intensi berperilaku agresif pada siswa sma katolik w.r. soepratman Samarinda. *Jurnal Psikoborneo*, 4(4), 739-750.
- Lenaini, Ika. (2021). Teknik Pengambilan Sampel Purposive Dan Snowball Sampling. *Jurnal Kajian Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 6(1), 33-39.
- Marleni, Lusi. (2016). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Bangkinang. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 149-159.
- Maulidar. (2019). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Di Sd Negeri 2 Banda Aceh. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(2), 302-310.
- Mertika., & Mariana, Dewi. (2020). Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *Journal Of Educational Review and Research*, 3(2), 274-279.
- Meutia. 2020. Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa di Kelas Tinggi SD Negeri Ujong Tanjung, Genta Mulia. *Jurnal Psikologi*, 11(1), 1023-1028
- Muhamad, Nabilah. (2023, Juni). Mayoritas Konsumen Game Online Main Lebih dari 4 Jam Sehari. *Katadata Media Network*, 6(1), 145-159.
- Nizar, Hajaroh. (2019) Pengaruh Intensitas Penggunaan Game Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa. *El-Midad: Jurnal PGMI*, 11(2), 212-218.
- Novrialdy, Eryzal. (2019). Kecanduan Game Online Pada Remaja Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148-158.
- Ondang, Gilbert Luis. (2020). Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat. *Jurnal Holistik*, 13(2), 124-129.
- Pande, Ni Putu Arika Mulyasanti., & Marheni, Adjianti. (2015). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kuta. *Jurnal Psikologi Udayan*, 2(2), 163-171.
- Priadana, Sidik., & Sunarsi, Denok. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Pascal Books.
- Purwaningtyas, Fifi Dwi., & Mardiyanti, Ressay. (2021). Gambaran Subjective Well Being Pada Individu Ditinjau dari Intensitas Bermain Game Online. *Psikostudia: Jurnal Psikologi*, 10(1), 69-77.
- Reski, Niko. (2021). Tingkat Minat Belajar Siswa Kelas IX SMPN 11 Kota Sungai Penuh. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 1(11), 423-432.
- Safari. (2005). *Indikator Minat Belajar*. Rineka Cipta
- Santrock, J. W. (2012). *Life Span Development : Perkembangan Masa Hidup Jilid I*. Penerbit Erlangga
- Siyoto, Sandu., & Sodik, Ali. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Literasi Media Publishing.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. = PT Rineka Cipta
- Sobandi, A., Nurhasnah, Siti. (2016) Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen*, 1(1), 128-135
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta
- Sumanto. (2014). *Teori dan Aplikasi Metode Penelitian*. CAPS.
- Supriadi, Gito. (2021). *Statistik Penelitian Pendidikan*. UNY Press
- Syah, Muhibbin. (2007). *Psikologi Belajar*. PT. Raja Grafindo Persada
- Syahrum., & Salim. (2012). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Cita pustaka Media