

**PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA
DIDIK**

Khofifah Maulatunnisa, Agus Ria Kumara

khofifah1900001178@webmail.uad.ac.id

Universitas Ahmad Dahlan

Abstrak

Seiring dengan perkembangan teknologi, masyarakat banyak menggunakan penemuan, kemajuan di bidang pendidikan, teknologi dan kesehatan, bahkan olahraga yang diminati oleh kalangan anak-anak dan remaja. Game online merupakan aplikasi yang digandrungi oleh semua orang saat ini terutama dari anak-anak hingga orang dewasa, karena sistem online memudahkan orang-orang dari seluruh dunia untuk mengakses game. Sementara game online memiliki efek baik dan buruk bagi pengguna, efek baik hanya untuk hiburan, tetapi ada juga efek negatif bagi remaja saat ini, seperti terhambatnya aktivitas belajar dan berkurangnya konsentrasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh game online terhadap minat belajar siswa kelas X. Hipotesis penelitian yang akan diuji antara lain: Ada hubungan antara minat belajar game online dengan pembelajaran. di rumah dan di game center mudah diakses di smartphone atau ponsel, yang dapat diakses di mana saja dan kapan saja.

Kata Kunci : Game Online, Minat belajar.

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dewasa ini menghasilkan produk-produk yang membawa manfaat dan kemudahan bagi masyarakat, antara lain ilmu pengetahuan, pendidikan, dan teknologi (Ramdani, 2018:1). Menurut Trivianto (2014:113), pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses belajar agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya dalam kaitannya dengan kebutuhan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan dalam konteks kehidupan masyarakat didasarkan pada Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, yang mencerminkan nilai-nilai

agama, landasan budaya Indonesia dan kebutuhan zaman. Sedangkan menurut Scholih (2018) dalam Yusuf et al (2021:39), pendidikan merupakan upaya individu untuk menanamkan nilai-nilai moral pada orang lain, baik secara formal maupun informal. Berdasarkan beberapa pandangan di atas, penulis berpendapat bahwa pendidikan adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh individu atau kelompok untuk menambah pengetahuan agar menjadi lebih baik, baik secara formal maupun informal.

Pendidikan merupakan wadah yang berisi proses belajar mengajar, yang diartikan sebagai salah satu interaksi antara guru dan siswa. Pendidikan juga diartikan sebagai proses pengembangan pribadi yang berlangsung sepanjang hayat. Pendidikan merupakan landasan penting bagi kemajuan suatu bangsa karena dengan pendidikan, suatu bangsa akan mengalami kemajuan baik dalam pengembangan sumber daya manusia maupun pengelolaan sumber daya alam. Fungsi pendidikan adalah membimbing siswa menuju tujuan yang lebih besar. Pendidikan yang baik adalah upaya yang memungkinkan semua siswa berhasil mencapai tujuannya.

Belajar adalah belajar ketika belajar adalah apa yang mengubah perilaku dan perubahan ini akan mengarah pada perilaku yang lebih baik. Hasil dari proses pembelajaran yang disertai dengan pendidikan dapat diamati dan diukur. Masalah pendidikan menggambarkan kualitas pendidikan di negara kita. Sekolah relatif kecil dalam hal pengajaran, mis. masih banyak sekolah yang kekurangan sarana dan prasarana. Komitmen guru terhadap sekolah dan hasil belajar siswa, lingkungan keluarga dan dukungan orang tua merupakan faktor yang mempengaruhi belajar siswa. Namun faktor terpenting ada pada diri siswa yaitu dorongan yang kuat, disertai dengan semangat dan kemauan yang kuat.

Dengan berkembangnya teknologi, banyak penemuan-penemuan yang dimanfaatkan oleh masyarakat, kemajuan di bidang pendidikan, teknologi dan kesehatan, bahkan permainan yang diminati kalangan anak-anak dan remaja. Majunya Teknologi di Indonesia Dampak negatifnya adalah game online memiliki banyak aplikasi untuk YouTube, Twitter, Instagram, Facebook, WhatsApp (Amri dan Rani, 2020: 90). Game online memiliki banyak efek negatif bagi pemainnya, beberapa orang tua percaya bahwa

game tersebut dapat memperlambat perkembangan otak, yang dapat merusak otak anak, karena banyak kekerasan dalam game tersebut (Maharani, 2015: 47). Tidaklah sulit memanfaatkan Internet dan segala kemungkinannya sebagai sarana untuk menambah informasi, pengetahuan dan memperluas wawasan. Permasalahannya di sini adalah kemungkinan internet digunakan untuk tujuan negatif dan mempengaruhi perkembangan siswa itu sendiri.

Secara psikologis, minat siswa sangat efektif dalam mencapai apa yang diinginkan siswa. Seiring dengan minat yang kuat, siswa harus memiliki semangat yang kuat untuk mewujudkan apa yang diinginkannya. Dengan demikian peneliti sampai pada kesimpulan bahwa minat adalah suatu sikap atau perasaan yang ingin diterima oleh seseorang, sehingga siswa akan berusaha untuk mendapatkannya dan tidak akan menyerah sebelum mendapatkan apa yang diinginkannya.

Di era globalisasi, budaya asing sangat berpengaruh terhadap budaya masyarakat setempat khususnya pelajar. Contohnya adalah penggunaan internet. Perkembangan internet saat ini berkembang pesat dan menarik pengguna dari berbagai lapisan masyarakat. Menurut data, jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 88,1 juta (PUSKAKOM UI, 2015). Pertumbuhan Internet di luar proporsi penduduk Indonesia yang sekitar 252,4 juta jiwa, sehingga pertumbuhan pengguna Internet di negeri ini dikatakan mencapai 34,9%. Jumlah ini meningkat signifikan dibandingkan tahun 2013, saat penetrasi internet hanya mencapai 28,6%.

Internet, awalnya ditujukan untuk sistem komunikasi militer, dirancang untuk menghubungkan beberapa komputer ke dalam jaringan (Grootuis: 285, 1977). Jaringan internet tidak hanya menghubungkan, tetapi juga dapat menjadi jaringan bagi penggunanya. Internet sangat menarik karena warna, suara, kecepatan, informasi yang tidak terbatas dan kesegaran pendapat, kompleks dan sangat beragam sifatnya. Ketertarikan seseorang terhadap internet disebabkan karena minat, minat dan kepribadiannya, seperti minat terhadap game online.

David Greenfield, psikolog ahli dari AS, mengatakan sekitar 6% pengguna internet, terutama pelajar, kecanduan. Siswa-siswa ini memiliki gejala yang sama dengan

orang yang kecanduan, seperti tidak dapat mengontrol waktu online mereka. Alasan kebanyakan siswa kecanduan internet adalah karena mereka mendapatkan kepuasan yang tidak mereka dapatkan di dunia nyata.

Game online umumnya menjadi gaya hidup baru bagi sebagian orang di setiap kalangan. Saat ini banyak warnet (peringatan) di kota dan desa, warnet memberikan peluang untuk game online. Komputer (PC) bekas berbeda dengan komputer biasa, selain mahal, komputer (PC) juga memiliki spek gaming. Koneksi internet juga harus mencukupi untuk game online. Biaya untuk mendirikan game center, tempat khusus untuk bermain game online, sangat tinggi. Faktanya sangat mudah untuk menemukan game center di kota-kota dan desa-desa dan mereka keberadaannya menjadi adiktif atau adiktif.

Dari sudut pandang sosiologis, orang yang menggunakan game online sebagai kecanduan lebih egois dan menarik diri. Hal ini mengancam kehidupan sosial masyarakat, mereka akan menarik diri dari lingkungan dan mungkin merasa terpinggirkan oleh orang-orang yang menganggap bahwa kehidupan dan lingkungan sosial mereka di dunia maya hanyalah tempat bermain. Kelompok mereka sebagian besar terdiri dari siswa sekolah dasar, perguruan tinggi dan sekolah menengah. Itulah sebabnya kebanyakan dari mereka terlibat dalam kegiatan negatif seperti game online. Kecanduan game online membuat siswa tertarik untuk belajar. Mengabaikan tugas sekolah Siswa juga suka bolos sekolah karena waktu mereka di play center sudah habis

Paradigma perkembangan teknologi adalah untuk mendukung dan meningkatkan prestasi siswa baik aspek kognitif maupun psikomotorik di era globalisasi saat ini. Bahkan, perkembangan teknologi dalam bentuk game online justru membuat arus balik yang mengurangi minat mereka untuk belajar. termasuk siswa sekolah menengah dan lebih tua.

Dari uraian tersebut diatas, maka penulis dalam penelitian ini mengambil judul “Pengaruh Game Online terhadap Minat Belajar Peserta didik”

TINJAUAN PUSTAKA

Pengertian Minat Belajar

Orang akan memiliki kecenderungan yang lebih besar untuk masuk ke dalam hubungan yang mereka yakini dapat membawa sukacita dan kebahagiaan. Dan kegembiraan ini kemudian mengarah pada keinginan untuk memperoleh dan mengembangkan apa yang memberi mereka kebahagiaan dan kepuasan. Artinya, seseorang harus memiliki keinginan untuk melakukan apa yang disukainya. Dengan demikian, minat muncul dari pengakuan dan hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar dirinya. Semakin kuat hubungan tersebut, semakin dekat minat tersebut.

Adanya minat dalam diri seseorang juga dapat dinilai dari ekspresi atau pernyataan yang menunjukkan preferensi seseorang terhadap hal lain. Dan itu juga bisa diekspresikan dalam tindakan tertentu. Seseorang yang tertarik pada sesuatu akan lebih memperhatikan objek tersebut. Misalnya dengan mengumpulkan barang-barang yang memiliki arti khusus baginya, seperti perangko, boneka, poster, dll.

Slametto (2010:57) berpendapat bahwa minat adalah kecenderungan jangka panjang untuk memperhatikan dan mengingat suatu tindakan. Kegiatan yang menarik akan dialami dengan rasa senang yang terus menerus. Minat mempunyai pengaruh yang besar terhadap belajar, jika materi yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, maka pasti tidak akan dipelajari dengan baik. Materi yang menarik lebih mudah dipelajari karena akan meningkatkan motivasi belajar.

Holland (Jali, 2007:122) berpendapat bahwa minat adalah sikap sepenuh hati yang tinggi terhadap sesuatu. Minat ini tidak muncul secara otomatis, tetapi ada faktor-faktor yang dapat mempengaruhi timbulnya minat pada individu, seperti kebutuhan akan sesuatu, rasa ingin tahu dan minat terhadap sesuatu. Di sisi lain, Syah (2005: 136) secara sederhana menyatakan bahwa minat berarti suatu kecenderungan dan keinginan yang tinggi atau keinginan yang kuat terhadap sesuatu. Minat sangat tergantung pada kualitas prestasi atau prestasi siswa.

Winkel (2004: 30) berpendapat bahwa juga merupakan kecenderungan kuat untuk tertarik pada bidang/mata pelajaran tertentu dalam suatu disiplin dan selalu merasa senang terlibat dalam bidang itu. Berdasarkan pengertian tersebut maka salah satu istilahnya

adalah “feeling happy” yang artinya siswa akan merasa senang ketika melakukan sesuatu yang diluar minat siswa, seperti bermain game. Kebahagiaan ini bisa berupa kepuasan, kegembiraan, simpati, dll. Jika kepentingan tersirat, maka ini adalah kesalahpahaman. Minat muncul dari sikap terhadap sesuatu. Minat terhadap sesuatu dapat dipelajari dan memiliki konsekuensi untuk kegiatan belajar selanjutnya dan mempengaruhi penerimaan minat baru. Minat adalah suatu perasaan atau preferensi dan perasaan ketertarikan yang tidak berbalas terhadap sesuatu atau kegiatan. Pada dasarnya, minat adalah pengakuan akan adanya hubungan di dalam diri sendiri dan di luar diri sendiri. Semakin kuat hubungannya, semakin besar minatnya.

Berdasarkan beberapa definisi di atas, dapat kita simpulkan bahwa keinginan hati untuk terus menerus melakukan suatu tindakan atau kegiatan tanpa adanya paksaan dari orang lain, sebaliknya selalu disertai dengan perasaan senang..

Ciri - ciri minat pada seseorang antara lain :

1. Minat tumbuh bersama perkembangan fisik dan mental
2. Minat bergantung pada kesiapan belajar
3. Minat bergantung pada kesempatan belajar
4. Perkembangan minat terbatas
5. Minat dipengaruhi oleh budaya
6. Minat berbobot emosional
7. Minat itu egosentrik

Unsur-Unsur Minat

Ada beberapa hal yang menyebabkan seseorang dikatakan berminat terhadap sesuatu apabila individu tersebut memiliki beberapa unsur, antara lain :

1. Perhatian
2. Perasaan senang

3. Motif

Faktor Yang Mempengaruhi Minat

Minat belajar yang tinggi adalah salah satu pendorong keberhasilan belajar.. Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik antara lain sebagai berikut

1. Keinginan belajar seseorang akan semakin tinggi bila disertai dengan minat, baik yang bersifat internal maupun eksternal.
2. Bahan pelajaran dan sikap seorang guru
3. Keluarga
4. Lingkungan
5. Cita-cita
6. Bakat
7. Hobi
8. Media massa
9. Fasilitas

Namun secara garis besar faktor-faktor yang mempengaruhi minat dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu bersumber dari diri individu yang bersangkutan maupun yang berasal dari luar individu.

a. Faktor internal

Adapun faktor yang tergolong dalam faktor internal, yaitu :

1. Motif merupakan keadaan dalam diri seseorang yang mendorong individu untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu guna mencapai tujuan.

2. Sikap adalah adanya kecenderungan dalam subyek untuk menerima, menolak suatu obyek yang berharga baik atau tidak baik.
 3. Permainan adalah merupakan suatu permasalahan tenaga psikis yang tertuju pada suatu subyek semakin intensif perhatiannya.
 4. Pengalaman yaitu suatu proses pengenalan lingkungan fisik yang nyata baik dalam dirinya sendiri maupun diluar dirinya dengan menggunakan organ-organ indra.
 5. Tanggapan adalah banyaknya suatu hal yang tinggal dalam ingatan setelah itu melakukan pengamatan.
 6. Persepsi merupakan suatu proses untuk mengingat atau mengidentifikasi sesuatu, biasanya dipakai dalam persepsi adalah rasa, bila benda yang kita ingat atau yang kita identifikasikan adalah obyek yang mempengaruhi oleh persepsi, karena merupakan tanggapan secara langsung terhadap suatu obyek atau rangsangan.
- b. Faktor eksternal

Lingkungan juga dapat sangat mempengaruhi minat, lingkungan juga berperan penting bagi individu, baik lingkungan fisik yang berhubungan dengan objek tertentu maupun lingkungan fisik yang berhubungan dengan jiwa setiap orang. Lingkungan itu sendiri terdiri dari dua bagian yaitu lingkungan fisik yaitu kondisi tanah dan lingkungan sosial berupa alat-alat yang merupakan lingkungan masyarakat dimana lingkungan tersebut saling berinteraksi secara individual. Kondisi sosial memiliki pengaruh tertentu pada kepribadian.

Metode Pengukuran Minat

Ada beberapa metode yang dapat digunakan untuk mengadakan pengukuran minat, yaitu:

- 1) Observasi

Menggunakan metode observasi untuk mengukur minat memiliki keuntungan tidak artifisial dan memungkinkan minat anak dipantau dalam

kondisi yang sesuai. Observasi dapat dilakukan di semua situasi di dalam dan di luar kelas Observasi dapat direkam selama observasi yang sedang berlangsung Observasi beberapa anak berdasarkan data yang dikumpulkan sebelumnya.

2) Interview

Metode wawancara sangat baik untuk mengukur minat anak, mereka suka membicarakan hobi dan kegiatan lainnya. Wawancara harus dilakukan dalam suasana informal sehingga mereka lebih santai dan terbuka. Misalnya saat istirahat sekolah, kunjungan rumah, dll. Pengumpulan data dengan metode wawancara memakan waktu lama. Seperti halnya metode wawancara, peneliti perlu memikirkan keefektifannya, karena lebih mudah meminta tanggapan tertulis daripada membagikan kuesioner kepada responden dan meminta responden untuk menjawab secara tatap muka.

1) Kuisisioner

Sebagian besar metode survei penelitian digunakan untuk mengumpulkan data. Kuesioner atau kuesioner memiliki banyak keunggulan sebagai alat pengumpulan data. Sebaiknya gunakan metode kuesioner jika metodologi dan pengadaannya sesuai dengan persyaratan yang digariskan dalam penelitian.

Pengertian *Game Online*

Permainan adalah kegiatan untuk kesenangan atau kesenangan yang memiliki aturan yang menentukan pemenang dan pecundang (Macmillan Dictionary, 2009-2011). Selain itu, bermain berarti secara fisik atau mental, sesuai dengan aturan tertentu, untuk bersenang-senang, hiburan atau memenangkan taruhan. Eddy Lim, Direktur Game Lovers Indonesia, mengatakan game online adalah game yang dapat dimainkan secara online menggunakan internet menggunakan PC (personal computer) atau konsol game konvensional seperti PS2, X-Box. dimainkan

Kamus Wikipedia mengklasifikasikan game online sebagai game yang mencakup semua jenis game yang dimainkan di jaringan komputer, biasanya internet. Game internet

biasanya dimainkan oleh beberapa pemain tanpa saling mengenal. Game online merupakan teknologi yang hanya dapat diakses melalui jaringan komputer.

Sejarah dan Perkembangan *Game Online*

Permainan adalah kegiatan untuk kesenangan atau kesenangan yang memiliki aturan yang menentukan pemenang dan pecundang (Macmillan Dictionary, 2009-2011). Selain itu, bermain berarti secara fisik atau mental, sesuai dengan aturan tertentu, untuk bersenang-senang, hiburan atau memenangkan taruhan. Eddy Lim, Direktur Game Lovers Indonesia, mengatakan game online adalah game yang dapat dimainkan secara online menggunakan internet menggunakan PC (personal computer) atau konsol game konvensional seperti PS2, X-Box. dimainkan

Kamus Wikipedia mengklasifikasikan game online sebagai game yang mencakup semua jenis game yang dimainkan di jaringan komputer, biasanya internet. Game internet biasanya dimainkan oleh beberapa pemain tanpa saling mengenal. Game online merupakan teknologi yang hanya dapat diakses melalui jaringan komputer.

Jenis-Jenis *Game Online*

Game online terbagi menjadi dua jenis, yang pertama adalah game web dan yang kedua adalah game teks. Tidak perlu menginstal atau menambal untuk memainkan game. Ini telah berkembang sejak saat itu dan ada banyak fitur yang perlu diunduh untuk memainkan beberapa game seperti Java Player, Flash Player dan Shockwave Player yang diperlukan untuk mengubah tampilan grafis game. Permainan seperti itu tidak lagi membutuhkan kinerja komputer yang tinggi, latensi dan bandwidth yang tinggi. Sebagian besar game web gratis untuk dimainkan. Jika Anda ingin fitur tambahan dan mempercepat pengembangan akun baru, Anda harus membayar

Game teks sebenarnya sudah ada sebelum game web, yang berarti bahwa ketika beberapa komputer memiliki spesifikasi rendah dan game grafis tingkat lanjut sulit atau sulit dimainkan, pemain biasanya berinteraksi dengan lebih sedikit teks dan tanpa gambar. Saat itu hampir tidak ada permintaan game berbasis teks di kalangan gamer, tetapi sekarang game berbasis teks sedang naik daun dan biasa dikenal sebagai game web.

Namun, dalam format yang lebih modern, grafiknya juga lebih indah, misalnya pengembang game menggunakan jaringan dan koneksi internet dengan lebih kreatif.

Dampak *Game Online*

Masyarakat kini semakin yakin bahwa game online memiliki dampak yang lebih negatif bagi pemainnya, karena sebagian besar game bersifat adiktif dan biasanya melibatkan perang dan adu kekerasan serta menampilkan kekerasan di dalamnya (Pandey, A. Mahareni 2015). Namun, beberapa psikolog, dokter anak, dan ilmuwan percaya bahwa permainan sebenarnya dapat berkontribusi pada perkembangan anak. Dengan demikian, kita dapat menyimpulkan tentang dampak positif dan negatif dari game online pada pemain.

Hal ini juga berdampak negatif pada bermain game online berdasarkan efek dari game online. Sekitar 89% game berisi materi tentang kekerasan (Kid Now, 2001), dan sebagian besar game ini berisi materi tentang kekerasan terhadap karakter game lain yang mungkin (Kid Now, 2001; Diaz, 1998). ; Deal, Gentile, Richter & Deal, 2001). Konten kekerasan yang berdampak negatif:

- a. *Game* yang berlatar belakang atau kontennya bersifat kekerasan memicu anak-anak untuk meningkatkan pikiran agresif, perasaan, dan perilaku, dan penurunan prososial.
- b. Terlalu banyak bermain *game* membuat anak terisolasi dari dunia luar.
- c. Beberapa game mengajar nilai-nilai yang tidak bermoral.
- d. Game dapat membingungkan antara realitas dan fantasi bagi pemainnya.
- e. Prestasi akademik akan menurun

Kecanduan *Game Online*

Kecanduan dapat didefinisikan sebagai tindakan atau zat yang ingin kita alami berulang kali, yang untuk itu kita bersedia membayar harganya (atau konsekuensi negatifnya). Contoh kecanduan bisa bermacam-macam, yaitu kecanduan yang bisa

disebabkan oleh zat atau aktivitas tertentu, seperti perjudian, pengeluaran berlebihan, mengutil, dan aktivitas seksual. Salah satu jenis perilaku adalah kecanduan judi. Ada dua jenis kecanduan: pertama, kecanduan fisik, seperti penggunaan alkohol atau kokain, dan kedua, kecanduan non-fisik, seperti ketergantungan yang berlebihan pada game online, yang lebih dikenal dengan kecanduan judi. . Pada dasarnya, anak-anak suka bermain game karena mereka tidak ingin melakukan apa pun selain bermain game, dan sepertinya game adalah hidup mereka. Sangat berbahaya bagi perkembangan anak-anak yang jalan hidupnya masih panjang

Menurut psikiater, pecandu olahraga akan lebih sulit diobati dan disembuhkan dibandingkan pasien kecanduan pornografi. Karena penggemar olahraga akan malu untuk menyebutnya "penghinaan." Seorang psikiater yang sangat berpengalaman tentang perjudian mengatakan bahwa beberapa pasiennya lebih malu kecanduan World of Warcraft daripada pornografi. . Nicholas Yee (2002: 309) menyatakan bahwa seseorang dengan kecanduan olahraga memiliki beberapa atau semua karakteristik berikut:

1. Cemas, frustrasi dan marah ketika tidak melakukan permainan.
2. Perasaan bersalah ketika bermain.
3. Terus bermain meskipun sudah tidak menikmati lagi.
4. Teman atau keluarga mulai berpendapat ada yang tidak beres dengan individu karena game.
5. Masalah dalam kehidupan sosial
6. Masalah dalam hal finansial atau hubungan dengan orang lain

Kecanduan judi internet adalah jenis kecanduan psikologis yang mirip dengan Internet Addiction Disorder (IAD). Evan Goldberg (1998) berpendapat bahwa penggunaan Internet yang tidak tepat menghasilkan bahaya atau rasa sakit yang signifikan secara klinis dan terjadi setiap saat selama 12 atau lebih dari tiga periode 12 bulan berturut-turut:

1. Toleransi

2. Penarikan diri
3. Internet sering atau lebih sering digunakan lebih lama dari yang direncanakan
4. Usaha yang gagal dalam mengendalikan penggunaan internet
5. Menghabiskan banyak waktu dalam kegiatan yang berhubungan dengan penggunaan internet
6. Kegiatan-kegiatan penting seperti bidang sosial, pekerjaan, atau rekreasi dihentikan atau dikurangi karena penggunaan internet
7. Penggunaan internet tetap dilakukan walaupun mengetahui adanya masalah-masalah fisik, sosial, pekerjaan, atau psikologis yang kerap timbul dan kemungkinan besar disebabkan penggunaan internet.

METODE PENELITIAN

Jenis dan rencana penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut Kurniawan dan Puspantias (2016:18), dikemukakan bahwa metode kuantitatif adalah penelitian kualitatif dan sejumlah data yang dapat digeneralisasikan yang tujuannya adalah untuk menggeneralisasikan kepada populasi di bawahnya. Peneliti menggunakan jenis penelitian ini karena data yang dihasilkan menganalisis informasi berupa angka-angka.

Populasi dan sampel

1. Populasi

Menurut Kurniawan dan Puspantias (2016:66), populasi adalah semua objek yang akan diteliti yang memenuhi karakteristik yang telah ditentukan, populasi adalah suatu kelompok, peristiwa, atau sesuatu yang memiliki karakteristik tertentu untuk digunakan. Populasi adalah area yang dapat digeneralisasikan yang terdiri dari subjek dengan karakteristik dan sifat yang ditentukan dan disimpulkan oleh peneliti-peneliti. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMK Muhammadiyah 1 Bambanglipuro yang berjumlah 47 siswa.

2. Sampel

Menurut Anand (2012: 114), sampel adalah bagian dari populasi penelitian, karena populasi penelitian ini adalah 47 siswa, maka metode yang dipilih peneliti adalah metode balanced sampling. Menurut Sugiono (2014: 118), sampling proporsional adalah metode pengambilan sampel yang mengambil sampel semua anggota populasi. Dengan demikian, sampel penelitian ini adalah 47 siswa.

Instrumen penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat ukur yang digunakan dalam penelitian, yaitu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena (variabel) yang diamati (Kurniawan dan Puspitaningtyas, 2016 :88). Alat yang di gunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Angket

Menurut Siahrum dan Salim (2012: 135), kuesioner adalah metode pengumpulan data yang terdiri dari serangkaian pertanyaan untuk memperoleh informasi atau data yang diperlukan dari responden. Mengenai penggunaan angket dalam pengumpulan data, angket diukur sebagai skor dengan menggunakan skala likert, dimana penyusunan angket berupa pilihan ganda dengan 3 pilihan jawaban, sehingga responden hanya memilih satu jawaban. Mereka.

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan cara untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian diantaranya yaitu buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film dokumenter, dan data yang relevan penelitian(Sudaryono, 2017: 219).

3. Observasi

Menurut Sudaryono (2017:216) observasi atau pengamatan adalah suatu teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung.

Teknik analisis data

Analisis data merupakan upaya mengolah data menjadi informasi, sehingga karakteristik atau sifat-sifat data dapat dengan mudah dipahami (Kurniawan dan Puspitaningtyas, 2016 :102)

1. Uji validitas

Menurut Sudariono (2017: 302), uji validitas digunakan untuk mengukur validitas suatu angket. Suatu tes atau angket dikatakan mempunyai validitas yang tinggi apabila instrumen tersebut menjalankan fungsi pengukurannya atau menghasilkan hasil pengukuran yang sesuai dengan pengukurannya. Uji statistik dilakukan dengan SPSS. Tingkat kepercayaan diukur dengan korelasi antara skor item angket dan skor total item. Uji signifikansi dilakukan dengan membandingkan nilai R hitung dengan R tabel untuk derajat fairing ($df = n-2$). Jika angka r melebihi tabel dan nilainya positif, maka indikator tersebut dikatakan valid, kemudian diuji reliabilitasnya dengan menghitung korelasi Pearson antara skor setiap pertanyaan dengan skor total pertanyaan.

2. Uji Reliabilitas

Menurut Sudariono (2017: 322), pengujian reliabilitas digunakan untuk mengukur sejauh mana suatu tes dapat dipercaya. Hasil pengukuran dianggap reliabel apabila hasil pengukuran dilakukan beberapa kali pada kelompok subjek yang sama, memberikan hasil pengukuran yang relatif sama, hasil pengukuran yang relatif sama, kecuali aspek yang diukur berubah. Reliabilitas dilakukan dengan menggunakan SPSS, reliabilitas ditentukan dengan menghitung cronbach's alpha masing-masing instrumen penelitian dalam variabel, jika cronbach's alpha $> 0,60$ maka indikator tersebut reliabel.

3. Uji normalitas

Menurut Gojali (2013:154), tujuan dari uji normalitas adalah untuk menguji data tentang variabel pengganggu atau residual yang berdistribusi normal atau tidak. Salah satu cara untuk menguji normalitas adalah dengan histogram plot, atau normal probability plot, yang membandingkan distribusi normal dengan distribusi kumulatif. Data uji dikatakan normal jika data tersebar sepanjang garis diagonal. Data terdistribusi secara normal. Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka data berdistribusi normal.

4. Uji hipotesis

Pengujian hipotesis merupakan suatu prosedur yang dilakukan dalam penelitian dengan tujuan untuk dapat mengambil keputusan menerima atau menolak hipotesis yang diajukan (Kurniawan dan Puspitaningtyas, 2016:102). Dalam membuktikan kebenarannya hipotesis dapat dilakukan uji statistik, adapun uji statistiknya yaitu:

a. Uji t

Disebut juga uji parsial, yang dirancang untuk menguji bagaimana masing-masing variabel independen secara individual (parsial) mempengaruhi variabel dependen (Setiawan, 2013:5). Pengujian ini dapat dilakukan dengan membandingkan t-hitung dengan t-tabel. Hasil uji-t ditunjukkan pada kolom sig-koefisien (signifikansi), dengan tingkat kepercayaan 0,05 atau 5%. Jika nilai kritis lebih besar dari 0,05 (α) atau t hitung $< t$ tabel, maka hipotesis tidak terbukti yang artinya tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel bebas terhadap variabel terikat, namun jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 atau t hitung $> t$ tabel, maka hipotesis adalah | Diuji pengaruh makna antara variabel independen dan variabel dependen.

DAFTAR PUSTAKA

Adams, E. & Rolling, A (2010) *Fundamentals og Game Online Design* (2nd es) B,CA. Barkeley CA – New Riders.

Anonim, (2012). *Internet usage and statistics*. Internet world stat. March 25, 2012. <http://www.internetworldstats.com/asia.htm>.

Imanuel, N. (2009). *Gambaran profil kepribadian pada remaja yang kecanduan game online dan yang tidak kecanduan game online* (Skripsi). Depok: Fakultas Psikologi UI.

Jessica, M. (1999). History of game online. May 30, 2012. <http://tharsis-gate.org/articles/imaginary/HISTOR~3.HTM>.

Kusumadewi, T. (2009). *Hubungan kecanduan game online dengan perilaku sosial pada remaja* (Skripsi). Depok: Fakultas Psikologi UI.

Lee, Eun Jin. (2011). *Acase study of internet game addiction*. Journal of Addiction Nursing, 22, 208-213.

Meiriyati, E. (2011). *Pengaruh game online terhadap minat belajar* (Skripsi). Lampung.

Pande A Mahrani (2015) *Hubungan Kecanduan Game Online dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kuta*. Jurnal Psikologi Udayana, Vol 2 No 2. Hlm 165-166.

Samuel Henry (2010) *Cerdas dengan Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka.
Slameto (2010) *Belajar dan Faktor – Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta:

Rineka Cipta.