

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Karakteristik Responden

Responden adalah orang yang diwawancara yang memberikan informasi atau data kepada pewawancara. Responden dituntut untuk memberikan informasi yang benar sebagai keperluan data-data yang nantinya akan diuji. Ciri khas atau karakteristik utama dari responden adalah menguraikan secara jelas apa saja yang menjadi informasi yang tentunya berkaitan erat dengan data yang sedang dikumpulkan. Deskripsi data responden dalam penelitian ini terdiri dari jenis kelamin, usia dan kelas. Berikut ini merupakan deskripsi data responden penelitian:

a. Deskripsi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Dibawah ini pembagian responden berdasarkan kelompok jenis kelamin yang disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.1

Deskripsi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Kategori	Frekuensi	Persentase
Laki-laki	112	62.2
Perempuan	68	37.8

Sumber: data primer yang diolah, 2019

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa responden dengan kategori berjenis kelamin laki-laki terdiri

dari 112 responden dengan persentase 62,2%. Sedangkan kategori berjenis kelamin pada perempuan terdiri dari 68 responden dengan persentase 37,8%.

b. Deskripsi Responden Berdasarkan Usia

Dibawah ini pembagian responden berdasarkan kelompok usia yang disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.2

Deskripsi Responden Berdasarkan Usia

Kategori	Frekuensi	Persentase
13 tahun	74	41.1
14 tahun	60	33.3
15 tahun	46	25.6

Sumber: data primer yang diolah, 2019

Berdasarkan data yang ada diatas jelas menunjukkan bahwa sebagian besar responden yang memiliki usia 13 tahun sebanyak 74 responden dengan persentase 41,1%, usia 14 tahun sebanyak 60 responden dengan presentase sebesar 33,3% dan pada usia 15 tahun sebanyak 46 responden dengan presentase sebesar 25,6%. Dengan demikian, persentase terbanyak terdapat pada kategori usia 13 tahun, sedangkan persentase terendah terdapat pada kategori usia 15 tahun.

c. Deskripsi Responden Berdasarkan Kelas

Dibawah ini pembagian responden berdasarkan kelompok kelas yang disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.3

Deskripsi Responden Berdasarkan Kelas

Kategori	Frekuensi	Persentase
Kelas VII	51	28.3
Kelas VIII	100	55.6
Kelas IX	29	16.1

Sumber: data primer yang diolah, 2019

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa responden dengan kategori kelas VII terdiri dari 51 responden dengan persentase sebesar 28,3%, pada kategori kelas VIII sebanyak 100 responden dengan presentase sebesar 55,6% dan pada kategori kelas IX sebanyak 29 responden dengan persentase sebesar 16,1%. Dengan demikian, responden berdasarkan kelas terbanyak terdapat pada kelas VIII dengan persentase sebesar 55,6%.

2. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif dalam suatu penelitian merupakan analisa yang dilakukan terhadap beberapa variabel yang hendak diteliti dalam penelitian. Analisis deskriptif dalam penelitian ini merupakan analisa yang peneliti bertujuan untuk menganalisa data agar sampel yang dihasilkan pada variabel mandiri. Analisis ini peneliti peroleh dari hasil jawaban responden terhadap masing-masing pertanyaan yang penulis ajukan kepada masing-masing responden. Adapun hasil analisis deskriptif dalam penelitian ini dapat dilihat dalam tabel di bawah ini:

Tabel 4.4

Tabel Distribusi Jawaban Responden pada Kuesioner Intensitas Bermain *Game*

Indikator	item	Score Jawaban										Jumlah	Mean	Mean
		STS	%	TS	%	KS	%	S	%	SS	%			
Kesehatan	item1	43	24%	83	46%	44	24%	8	4%	2	1%	180	2.13	2.12
	item2	51	28%	80	44%	31	17%	14	8%	4	2%	180	2.11	
Perkembangan Motorik	item3	69	38%	61	34%	38	21%	10	6%	2	1%	180	1.97	1.94
	item4	54	30%	94	52%	26	14%	5	3%	1	1%	180	1.92	
Intelegensi	item5	85	47%	57	32%	23	13%	13	7%	2	1%	180	1.83	1.82
	item6	73	41%	70	39%	35	19%	2	1%	0	0%	180	1.81	
Jenis Kelamin	item7	74	41%	70	39%	27	15%	8	4%	1	1%	180	1.84	1.95
	item8	43	24%	88	49%	44	24%	5	3%	0	0%	180	2.06	
Lingkungan	item9	54	30%	84	47%	26	14%	14	8%	2	1%	180	2.03	1.88
	item10	88	49%	59	33%	29	16%	4	2%	0	0%	180	1.72	
Status Sosioekonomi	item11	49	27%	78	43%	42	23%	9	5%	2	1%	180	2.09	1.94
	item12	80	44%	63	35%	32	18%	5	3%	0	0%	180	1.79	
Jumlah Waktu Bebas	item13	50	28%	82	46%	37	21%	9	5%	2	1%	180	2.06	2.07
	item14	36	20%	98	54%	43	24%	2	1%	1	1%	180	2.08	
Peralatan Bermain	item15	61	34%	74	41%	32	18%	11	6%	2	1%	180	1.99	1.90
	item16	71	39%	80	44%	23	13%	6	3%	0	0%	180	1.80	
	Total	634	22%	746	26%	323	11%	83	3%	14	0%	2880	1.95	

Sumber: data primer yang diolah, 2019

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa jawaban responden mengarah pada jawaban tidak setuju (38%). Indikator intensitas bermain *game* tertinggi diperoleh pada indikator kesehatan (rata-rata 2,12) dan indikator terendah adalah intelegensi (1,82).

Tabel 4.5

Tabel Distribusi Jawaban Responden pada Kuesioner Minat Belajar Siswa

Indikator	item	Score Jawaban										Jumlah	Mean item	Mean indikator
		STS	%	TS	%	KS	%	S	%	SS	%			
Perasaan Senang	item1	1	1%	8	4%	58	32%	69	38%	44	24%	180	3.82	3.81
	item2	0	0%	18	10%	37	21%	88	49%	37	21%	180	3.80	
Ketertarikan Siswa	item3	1	1%	4	2%	26	14%	68	38%	81	45%	180	4.24	4.23
	item4	1	1%	11	6%	16	9%	74	41%	78	43%	180	4.21	
Perhatian dalam Belajar	item5	2	1%	10	6%	20	11%	65	36%	83	46%	180	4.21	4.21
	item6	0	0%	2	1%	37	21%	62	34%	79	44%	180	4.21	
Bahan pelajaran dan sikap guru	item7	0	0%	10	6%	29	16%	67	37%	74	41%	180	4.14	4.17
	item8	0	0%	12	7%	23	13%	62	34%	83	46%	180	4.20	
Keterlibatan Siswa	item9	0	0%	8	4%	47	26%	85	47%	40	22%	180	3.87	3.83
	item10	9	5%	17	9%	30	17%	72	40%	52	29%	180	3.78	
Manfaat dan fungsi mata pelajaran	item11	3	2%	13	7%	33	18%	55	31%	76	42%	180	4.04	4.09
	item12	5	3%	10	6%	26	14%	53	29%	86	48%	180	4.14	
	Total	22	1%	123	6%	382	18%	820	38%	813	38%	2160	4.06	

Sumber: data primer yang diolah, 2019

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa jawaban responden mengarah pada jawaban Setuju (38%). Indikator minat belajar tertinggi diperoleh pada indikator ketertarikan siswa (rata-rata 4,23) dan indikator terendah adalah perasaan senang (3,81).

Berdasarkan hasil pengukuran di atas, untuk mengetahui lebih detail skor dari masing-masing variabel maka dilakukan kategorisasi. Kategori ini dibagi berdasarkan rata-rata skor dari masing-masing variabel berikut:

Tabel 4.6

Tabel Kategori Variabel

Skor	Kategori
$1 < X \leq 1,8$	Sangat Kurang Baik / Sangat Rendah
$1,8 < X \leq 2,6$	Kurang Baik / Rendah
$2,6 < X \leq 3,4$	Cukup / Sedang
$3,4 < X \leq 4,2$	Baik / Tinggi
$4,2 < X \leq 5$	Sangat Baik/ Sangat Tinggi

Jika skor X lebih besar dari 1 atau lebih kecil sama dengan 1,8, maka kategori itu menunjukkan nilai sangat kurang baik atau sangat rendah. Jika skor X berada di angka yang lebih besar dari 1,8 dan lebih kecil sama dengan 2,6, maka kategori tersebut menunjukkan nilai yang kurang baik atau rendah. Jika skor X lebih besar dari 2.6 dan lebih kecil sama dengan 3,4, maka X masuk dalam kategori cukup atau

sedang. Jika X lebih besar dari 3,4 dan lebih kecil sama dengan 4,2, maka kategori tersebut termasuk baik atau tinggi. Dan jika X lebih besar dari 4,2 dan lebih kecil sama dengan 5, maka kategori itu termasuk sangat baik atau sangat tinggi.

Berikut ini merupakan deskripsi masing-masing variabel penelitian:

a. Deskripsi Variabel Intensitas Bermain *Game*

Tabel 4.7

Deskripsi Variabel Intensitas Bermain *Game*

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

Sumber: data primer yang diolah, 2019

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa variabel intensitas bermain *game* pada penelitian ini terbagi menjadi empat kategori yaitu tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah. Intensitas bermain *game* pada kategori tinggi memiliki frekuensi sebanyak 1 responden dengan persentase sebesar 6%, intensitas bermain *game* pada kategori sedang memiliki frekuensi sebanyak 23 responden dengan persentase sebesar 12,8%, intensitas bermain *game* pada kategori rendah memiliki frekuensi sebanyak 76 responden dengan persentase

sebesar 42,2% dan intensitas bermain *game* pada kategori sangat rendah memiliki frekuensi sebanyak 80 responden dengan persentase sebesar 44,4%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil kategorisasi data variabel intensitas bermain *game*, terlihat sebagian besar responden termasuk memiliki intensitas bermain *game* sangat rendah (44,4%).

b. Deskripsi Variabel Minat Belajar

Tabel 4.8

Deskripsi Variabel Minat Belajar

Kategori	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
sangat tinggi	82	45.6	45.6	45.6
tinggi	78	43.3	43.3	88.9
sedang	18	10.0	10.0	98.9
rendah	2	1.1	1.1	100.0
Total	180	100.0	100.0	

Sumber: data primer yang diolah, 2019

Berdasarkan tabel di atas maka, dapat diketahui bahwa variabel minat belajar pada penelitian ini terbagi menjadi empat kategori yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, dan rendah. Minat belajar pada kategori sangat tinggi memiliki frekuensi sebanyak 82 responden dengan persentase sebesar 45,6%, minat belajar pada kategori tinggi memiliki frekuensi sebanyak 78 responden dengan persentase sebesar 43,3%, minat belajar pada kategori sedang memiliki frekuensi sebanyak 18 responden dengan persentase sebesar 10% dan

minat belajar pada kategori rendah memiliki frekuensi sebanyak 2 responden dengan persentase sebesar 1,1%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil kategorisasi data variabel minat belajar siswa, terlihat sebagian besar responden memiliki minat belajar sangat tinggi (45,6%).

3. Uji Validitas dan Reliabilitas

a. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui apakah alat pengumpul data primer (melalui angket) yang dipakai dapat sesuai dengan sasaran yang akan dituju dalam penelitian. Jumlah responden untuk menguji validitas dan reliabilitas item pertanyaan berjumlah 30 responden. Uji validitas dilakukan dengan membandingkan nilai r hitung dengan nilai $sign/p$.

Berdasarkan hasil rekapitulasi data yang tersaji dalam tabel di bawah, bisa dilihat bahwa nilai r hitung untuk semua item pertanyaan yang digunakan untuk mengukur variabel intensitas bermain *game* bernilai lebih dari p . Dengan demikian item pertanyaan yang digunakan untuk mengukur variabel intensitas bermain *game* dianggap valid dan dapat digunakan untuk mendapatkan data-data penelitian.

Berikut ini merupakan hasil uji validitas untuk masing-masing variabel:

1) Hasil Uji Validitas Variabel Intensitas Bermain *Game*

Tabel 4.9

Hasil Uji Validitas Intensitas Bermain *Game*

No	Intensitas bermain <i>game</i> (X)		
	r hitung	P	ket
item1	0.726	0.000	valid
item2	0.802	0.000	valid
item3	0.826	0.000	valid
item4	0.804	0.000	valid
item5	0.896	0.000	valid
item6	0.728	0.000	valid
item7	0.847	0.000	valid
item8	0.844	0.000	valid
item9	0.770	0.000	valid
item10	0.687	0.000	valid
item11	0.761	0.000	valid
item12	0.708	0.000	valid
item13	0.757	0.000	valid
item14	0.731	0.000	valid
item15	0.727	0.000	valid
item16	0.842	0.000	valid

Sumber: data primer yang diolah, 2019

2) Hasil Uji Validitas Variabel Minat Belajar

Berdasarkan hasil dari rekapitulasi data yang tersaji dalam tabel di atas, terlihat bahwa nilai r hitung untuk semua item pertanyaan yang digunakan untuk mengukur variabel minat belajar yang bernilai lebih dari p . Dengan demikian, item pertanyaan yang kita gunakan untuk mengukur variabel minat belajar dianggap valid dan dapat digunakan kembali untuk mendapatkan data-data penelitian.

Tabel 4.10

Hasil Uji Validitas Minat Belajar

No	Minat Belajar (Y)		
	r hitung	p	ket
item1	0.536	0.002	valid
item2	0.564	0.001	valid
item3	0.586	0.001	valid
item4	0.719	0.000	valid
item5	0.452	0.012	valid
item6	0.725	0.000	valid
item7	0.809	0.000	valid
item8	0.639	0.000	valid
item9	0.413	0.023	valid
item10	0.611	0.000	valid
item11	0.407	0.026	valid
item12	0.659	0.000	valid

Sumber: data primer yang diolah, 2019

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan suatu alat ukur kestabilan hasil akhir, sehingga bilamana alat ukur yang sama digunakan untuk menguji instrumen yang sama akan menghasilkan data yang dapat dipercaya (reliabel). Dimana untuk mengukur reliabilitas instrumen dalam penelitian ini digunakan formulasi koefisien *alpha*. Data yang digunakan untuk melakukan uji reliabilitas adalah data-data yang sudah bersifat valid. Hasil sebagai berikut:

Tabel 4.11

Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Alpha Cronbach	Nilai Kritis	Keterangan
Intensitas bermain game	0,956	0,70	Reliabel
Minat belajar siswa	0,828	0,70	Reliabel

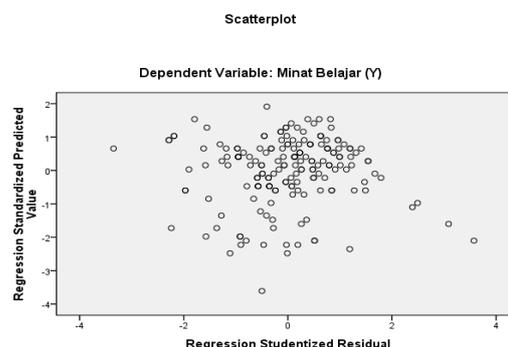
Sumber: data primer yang diolah, 2019

Berdasarkan table diatas menunjukkan bahwa item pertanyaan dari variable intensitas bermain *game* dan minat belajar siswa reliabel. Ini terlihat dari koefisien *alpha* yang positif bernilai lebih besar dari 0,70. Dengan demikian instrument penelitian tersebut dapat digunakan untuk meneliti data-data sama pada kondisi relatif sama dengan probalitas hasil penelitian yang dapat dipercaya.

4. Uji Asumsi Klasik

a. Uji Heterokedasitas

Pengujian heterokedasitas digunakan untuk melihat apakah dalam sebuah model regresi terjadi ketidaksamaan varian. Model regresi yang baik adalah tidak terjadi heterokedasitas. Untuk mendeteksi adanya heterokedasitas dapat dilakukan dengan menggunakan *Scatter Plot*. Apabila tidak terdapat pola yang teratur, maka model regresi tersebut bebas dari masalah heterokedasitas. Hasil uji heterokedasitas dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 4.1

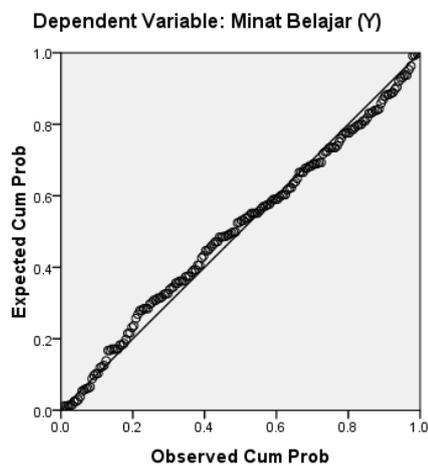
Hasil Uji Heterokedasitas

Pada grafik *scatter plot* di atas, terlihat bahwa titik-titik menyebar secara acak baik diatas maupun di bawah angka nol pada sumbu, sehingga dinyatakan tidak terjadi heteroskedasitas.

b. Uji Normalitas

Pengujian normalitas dalam penelitian ini menggunakan dilakukan dengan analisis grafik *Normal P.P Plot of Regression Standardized Residual*. Jika terdapat gejala bahwa letak titik-titik (data) itu ada pada atau menyebar sekitar garis lurus diagonalnya, maka dapat dikatakan data berdistribusi normal. Hasil uji normalitas pada penelitian ini dapat dilihat pada grafik berikut:

Normal P-P Plot of Regression Standardized Residual



Gambar 4.2

Hasil Uji Normalias

Berdasarkan gambar di atas, dapat diketahui bahwa plot data menyebar sekitar garis lurus mengikuti garis diagonalnya. Dengan demikian dapat diartikan bahwa data residual berdistribusi normal.

Pengujian normalitas data residual dapat dilakukan pula dengan uji statistic Kolmogrov-Smirnov untuk menguji normalitas data. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan asumsi jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka dapat dikatakan data residual berdistribusi normal. Hasil pengolahan menggunakan program SPSS diperoleh sebagai berikut:

Tabel 4.12

Uji Statistic Kolmogrov-Smirnov

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		180
Normal Parameters ^a	Mean	.0000000
	Std. Deviation	4.62797642
Most Extreme Differences	Absolute	.062
	Positive	.045
	Negative	-.062
Kolmogorov-Smirnov Z		.830
Asymp. Sig. (2-tailed)		.497
a. Test distribution is Normal.		

Sumber: data primer yang diolah, 2019

Hasil uji normalitas diketahui nilai nilai signifikansi sebesar $0,497 > 0,05$ maka dapat disimpulkan data residual berdistribusi normal.

c. Uji Linieritas

Pengujian linieritas dilakukan dengan melihat nilai *Deviation from Linearity* pada hubungan linier antara intensitas bermain

game dan minat belajar siswa. Hasil uji linieritas dapat disajikan sebagai berikut:

Tabel 4.13
Hasil Uji Linieritas

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Minat Belajar (Y) * Intensitas bermain <i>game</i> (X)	Between Groups	(Combined)	4136.583	33	125.351	6.146	.000
		Linearity	3280.476	1	3280.476	160.843	.000
		Deviation from Linearity	856.107	32	26.753	1.312	.143
	Within Groups		2977.745	146	20.396		
Total			7114.328	179			

Sumber: data primer yang diolah, 2019

Pada output SPSS di atas diketahui bahwa nilai signifikansi untuk *deviation from linearity* sebesar 0,143 ($p > 0,05$), sehingga H_0 diterima. Artinya, terdapat hubungan linier antara intensitas bermain *game* dan minat belajar siswa.

5. Pengujian Hipotesis

a. Hasil Analisis Regresi

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

Tabel 4.14
Hasil Analisis Regresi

Coefficients^a

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

a. Dependent Variable:
Minat Belajar (Y)

Sumber: data primer yang diolah, 2019

$$Y = 65.444 + -573$$

Keterangan

Y = Minat Belajar

X = Intensitas Bermain *Game*

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

b. Uji F

Uji F dilakukan untuk mengetahui apakah pengaruh antara variabel bebas dengan variabel terikat bersifat liner. Adapun

kriteria yang digunakan untuk melihat linearitas antara variabel intensitas bermain *game* terhadap minat belajar dengan cara melihat nilai probabilitas pada tabel ANOVA berikut:

Tabel 4.15

Hasil Uji F

ANOVA^b

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

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

b. Dependent Variable: Minat Belajar (Y)

Sumber: data primer yang diolah, 2019

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

c. Uji t

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

Tabel 4.16

Hasil Uji t

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

Sumber: data primer yang diolah, 2019

Pada variabel integritas diperoleh nilai $t=-12.341$ dengan $p=0,000$ atau $p < 0,05$. Artinya, intensitas bermain *game* berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa. Dengan demikian, maka hipotesis H1 dapat diterima. Nilai koefisien -0.537 menunjukkan bahwa pengaruh tersebut bersifat negatif, artinya apabila semakin tinggi intensitas bermain *game*, maka minat belajar siswa akan lebih menurun

d. Kontribusi Pengaruh

Besar pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat dapat diketahui dari nilai R square:

Tabel 4.17

Tabel Model Summary

Model Summary

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

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

Sumber: data primer yang diolah, 2019

Pada tabel *model summary* diketahui nilai R square = 0,461, artinya pengaruh intensitas bermain *game* terhadap minat belajar siswa

sebesar 46,1%, sedangkan sisanya sebanyak 53,9% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak disertakan dalam model penelitian ini.

B. Pembahasan

1. Gambaran Tingkat Intensitas Bermain *Game* pada Siswa SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta

Era globalisasi merupakan bagian dari perkembangan zaman. Terdapat berbagai segi pada kehidupan manusia yang berpengaruh dengan adanya perkembangan zaman tersebut. Zaman sekarang dimana setiap orang dari berbagai kalangan dan umur yang memiliki *smartphone* membatasi sosialisasi mereka dengan dunia luar, waktunya setiap hari lebih banyak dengan menggunakan *smartphone*, dan lebih banyak eksis di dunia maya daripada bersosialisasi di dunia nyata. Selain itu, mulai tergantikannya permainan tradisional oleh permainan modern. Pada era sekarang ini, banyak anak-anak khususnya remaja yang mulai meninggalkan permainan tradisional dan lebih memilih permainan modern. Hal tersebut dikarenakan permainan modern jauh lebih asik dan menyenangkan.

Dalam kehidupan sehari-hari terlihat jelas pada semua golongan umur, dilihat dari anak-anak bahkan orang dewasa sering bermain *game online* dikarenakan dengan mudahnya seseorang memainkan permainan tersebut, bahkan saat ini permainan-permainan *game online* lebih banyak menggunakan *smartphone* yang bisa digunakan sehari-hari tanpa batasan waktu dan tempat.

Salah satu upaya untuk mengoptimalkan tumbuh kembang anak yaitu dengan bermain. Pada masa perkembangan usia sekolah, mereka menyukai hal-hal yang bersifat kompetisi, dalam kompetisi tersebut anak akan tertantang untuk menjadi yang terbaik. Salah satu permainan yang memiliki unsur kompetisi saat ini adalah *game online*.

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

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

semakin menyenangkan. Sehingga tidak heran jika orang yang bermain *game online* akan menjadi candu.

Selain itu, *game online* juga membawa dampak yang buruk bagi siswa jika tidak ada kontrol yang baik dari dirinya sendiri dan orangtua. Bermain *game online* memberi dampak terhadap perilaku siswa, diantaranya siswa tidak fokus terhadap pelajaran dan tugasnya sebagai peserta didik. *Game online* ini membuat anak-anak biasa melupakan hal-hal yang lebih penting seperti belajar, mengerjakan PR, sekolah, beribadah dan berkarya.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif dapat diketahui bahwa kategorisasi data variabel intensitas bermain *game*, terlihat sebagian besar responden termasuk memiliki intensitas bermain *game* sangat rendah (44,4%).

2. Gambaran Tingkat Minat Belajar Siswa SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta

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

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

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

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

seseorang. Disamping itu, minat siswa sangat diperlukan untuk menunjang jalannya proses belajar mengajar.

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

3. Pengaruh Intensitas Bermain *Game* terhadap Minat Belajar Siswa Muhammadiyah 3 Yogyakarta

Maraknya perkembangan dunia internet, membawa banyak pengaruh (faktor eksternal) bagi siswa. Salah satunya dengan kehadiran *video game*. Anak sekolah merupakan salah satu kelompok yang mudah terpengaruh oleh dampak *video game*. Waktu yang seharusnya digunakan untuk beristirahat atau bermain, anak cenderung memanfaatkannya untuk duduk di depan komputer dan asik dalam permainan *video game* tersebut.

Fasilitas internet yang banyak tersedia di mana-mana, salah satunya warung internet, menjadikan anak bisa mengakses internet dari mana saja. Tidak selalu harus bermain di rumah, anak bisa mencuri

waktu sepulang sekolah dengan mengunjungi arena *video game* atau warung internet yang ada di sekitar sekolah mereka. Hal ini mengakibatkan meningkatnya intensitas anak bermain *video game*.

Permainan online ini bisa dimainkan oleh lebih dari satu pemain (*multiplayer*) secara bersamaan, dimana saja, dan kapan saja dengan menggunakan laptop ataupun komputer yang didukung dengan koneksi internet. Anak-anak dapat dengan mudah tertarik dengan permainan *video game*. Permainan *virtual*, seperti *game online* dapat membuat anak merasa senang untuk bermain. Berbagai permainan *game online* yang variatif membuat pemainnya merasa nyaman dalam permainan. Hal ini sesuai dengan dampak negatif yang disebabkan *game online*, karena sebagian besar *game* yang beredar saat ini memang didesain supaya menimbulkan kecanduan para pemainnya.

Burhan dan Tsharir (2005) dalam Kurniawan (2017:98) mengemukakan bahwa *game online* merupakan permainan computer yang dapat dimainkan oleh banyak pemain melalui internet. Dalam 10 tahun terakhir, *game online* telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Hal tersebut dapat dilihat di kota-kota besar, tidak terkecuali juga kota-kota kecil, banyak sekali *game center* yang muncul.

Beberapa permainan melalui *game online* bersifat adu tangkas, seperti menembak sasaran dalam waktu yang cepat, menghindari tembakan lawan dan sebagainya. Mengingat *game online* bisa mempengaruhi jadwal kehidupan siswa sehari-hari, biasanya dapat

mengubah sikap siswa menjadi malas belajar dan tidur tidak pada waktunya. Namun, dibalik itu semua ada beberapa nilai positif dari *video game* tersebut. Dengan demikian orangtua dan guru perlu menimbang berbagai dampak yang mungkin muncul terhadap siswa bila bermain dengan *video game* tersebut.

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

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

tergerak untuk mau belajar tetapi sulit untuk bisa terus tekun karena tidak ada pendorongnya.

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

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

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

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