



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 4 Tahun 2024 Page 11360-11372

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SDN 141 Pekanbaru

Samsadila Putri Ardianti<sup>1✉</sup>, Siti Quratul Ain<sup>2</sup>

Universitas Islam Riau

Email: [samsadilaputriardianti@student.uir.ac.id](mailto:samsadilaputriardianti@student.uir.ac.id)<sup>1✉</sup>

### Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk menilai dampak permainan game online terhadap minat belajar siswa kelas III SDN 141 Pekanbaru. Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dalam metode penelitiannya. Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan memanfaatkan teknik *purposive sampling*. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil sampel 30 siswa dari kelas III B. Data dikumpulkan melalui wawancara, angket, dan dokumentasi. Menurut penelitian, disimpulkan bahwa minat belajar siswa kelas III di SDN 141 Pekanbaru dipengaruhi oleh game online. Dari nilai R square pada penelitian ini sebesar 0,049, dapat disimpulkan bahwa variabel Game Online memengaruhi Minat Belajar sebesar 4,9%, sementara faktor lain memengaruhi sebanyak 95,1%.

Kata Kunci: *Game Online, Minat Belajar, Siswa.*

## Abstract

The aim of this research is to assess the impact of online games on class III students' interest in learning at SDN 141 Pekanbaru. This research applies a quantitative approach in its research methods. Sampling in this research was carried out using purposive sampling techniques. In this research, researchers took a sample of 30 students from class III B. Data was collected through interviews, questionnaires and documentation. According to research, it was concluded that class III students' interest in learning at SDN 141 Pekanbaru was influenced by online games. From the R square value in this study of 0.049, it can be concluded that the Online Game variable influences Interest in Learning by 4.9%, while other factors influence it by 95.1%.

Keyword: *Online Games, Interest in Learning, Students.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses belajar yang dilakukan siswa untuk meningkatkan pengetahuan dan memperluas pemahaman, serta untuk mengubah perilaku dan pemikiran mereka agar lebih terfokus dan terinformasi. Inti dari proses pendidikan adalah mempelajari hal-hal baru. Belajar ialah usaha yang dikerjakan individu untuk mengubah perilakunya berdasarkan pengalaman pribadi yang diperoleh melalui interaksi dengan lingkungannya. Semangat belajar siswa adalah salah satu dari banyak faktor yang memengaruhi proses belajar. (Prihatini & Ain, 2023).

Salah satu komponen yang sangat penting dalam keberhasilan belajar siswa adalah minat belajar yang berasal dari siswa sendiri. Minat juga memberi pengaruh besar dalam proses belajar peserta didik, karena jika minat mereka terhadap materi pembelajaran kuat, maka pembelajaran akan berjalan sesuai dengan harapan (Rika & Ain, 2022). Salah satu siswa yang kehilangan minat dalam pelajaran dapat dilihat dengan siswa yang sering berbicara tentang game online dan mengobrol di kelas. Mereka juga cenderung bermalasan saat belajar dan tidak memperhatikan apa yang dikatakan guru. Akibatnya, siswa sering bolos sekolah karena minat mereka dalam pelajaran telah berkurang dan mereka lebih tertarik untuk bermain game di rumah atau warnet.

Prestasi akademis siswa bisa bergantung pada minat mereka. Pelajar dengan minat belajar yang tinggi kemungkinan akan mencapai prestasi belajar yang tinggi, sementara yang memiliki minat belajar rendah akan cenderung memiliki prestasi belajar yang rendah juga. Ketinggian minat seseorang dapat mempengaruhi seberapa besar usaha atau semangatnya dalam beraktivitas, dan tentunya tingkat semangat tersebut akan memengaruhi hasil yang dicapai. (Agustia, 2024).

Dari hasil wawancara dengan guru pada tanggal di kelas III, dapat diketahui bahwa

rata-rata siswa sekolah dasar di SDN 141 Pekanbaru, yang terdiri dari 2 kelas dengan total 60 siswa, menghabiskan waktunya dengan bermain game online. Siswa tidak bisa memanfaatkan waktunya untuk belajar karna waktu habis terkuras karna bermain game online tersebut. Para siswa yang kerap kali berbicara saat jam pelajaran dan akan membicarakan topik tentang permainan online dan tidak memperhatikan guru saat guru sedang menjelaskan materi pembelajaran. Selain itu, terdapat juga sekelompok siswa yang menghabiskan waktu mereka secara tak terkontrol dengan bermain game online. Sebagian orang tua mengizinkan siswa untuk bermain game setelah pelajaran selesai.

Pada hari ketika sekolah berakhir atau saat menghadapi hari libur, pengawasan orang tua saat bermain game online, akan membuat siswa lebih leluasa dan tidak membutuhkan pengawasan. Siswa yang tidak bisa memanfaatkan waktu dengan baik untuk belajar sering menghadapi beberapa tantangan yang dapat mempengaruhi produktivitas mereka dalam proses pembelajaran. Salah satu masalah utama adalah kurangnya perencanaan dan keteraturan dalam mengatur waktu belajar. Tanpa jadwal yang teratur atau rutinitas yang konsisten, mereka cenderung tidak efisien dalam memanfaatkan waktu yang tersedia untuk mempelajari materi pelajaran. Selain itu, masalah prokrastinasi sering kali muncul di mana siswa kesulitan untuk memulai atau menyelesaikan tugas-tugas belajar tepat waktu. Gangguan fokus dan perhatian juga dapat menjadi hambatan signifikan, terutama dengan adanya distraksi seperti media sosial, gadget, atau lingkungan sekitar yang tidak kondusif untuk belajar. Selain itu, kurangnya motivasi atau keterlibatan emosional dengan materi pelajaran dapat mengurangi kesungguhan siswa dalam memanfaatkan waktu belajar secara maksimal. Untuk mengatasi tantangan ini, penting bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan manajemen waktu yang baik, menciptakan lingkungan belajar yang tenang dan fokus, serta menemukan strategi belajar yang sesuai dengan gaya belajar individu mereka. Dukungan dari guru dan orang tua juga dapat membantu mereka menetapkan tujuan yang jelas dan meningkatkan motivasi untuk belajar dengan lebih efektif.

Fitur yang terdapat pada smartphone memiliki kegunaan yang sangat baik, contohnya sebagai alat untuk belajar, tetapi ditemui bahwa ada beberapa siswa yang tidak memanfaatkan telepon pintar tidak menggunakannya sebagai alat pembelajaran. Selain itu ditemui juga siswa yang tidak terlalu aktif belajar karena asik dengan permainan game online tersebut sehingga minat siswa dalam belajar menurun. Hal ini terjadi sebab karna siswa lebih menyukai bermain game dibandingkan belajar.

Pada saat melakukan penelitian di SDN 141 Pekanbaru diketahui bahwa siswa kelas III banyak yang memainkan game online, salah satunya game *Free Fire* (FF). Game online *Free*

*Fire* adalah game survival shooter terbaik yang tersedia di ponsel. *Free Fire* merupakan salah satu game pertarungan yang bisa dimainkan sendiri, berpasangan, atau berkelompok dengan maksimal empat orang dalam satu tim. Dengan total 50 orang yang bermain dalam game tersebut. Cara bermain game online *Free Fire* ada tiga, yaitu: (1) Solo Mode, dimana pemain bermain sendiri untuk meraih kemenangan. Permainan duo melibatkan 1 sampai 2 anggota dan memerlukan kerjasama yang baik. (3) Squad adalah mode yang dimainkan secara tim, dan satu tim terdiri dari minimal 1 sampai dengan 4 orang. Game battle royale umumnya memberikan sensasi keseruan dan ketegangan yang sama seperti *Free Fire*. Para pemain dapat memainkan *free fire* ini sesuai dengan keinginannya. (Ramadhani & Yamin, 2021).

Berdasarkan studi yang dilakukan oleh (Widiati et al., 2022) game mobile legends di internet berpengaruh terhadap minat belajar siswa di kelas V SD Negeri Cenang 03, hal ini disebabkan oleh kurangnya fokus siswa pada pelajaran. (Kartini, 2023), dalam pengamatannya menunjukkan bahwa minat belajar siswa di sekolah sangat dipengaruhi oleh game online. Penelitian yang sejalan juga dilakukan oleh (Pratiwi & Yusnaldi, 2022) menemukan bahwa game berdampak positif dan negatif pada pengguna. Perilaku sosial dan minat dalam belajar siswa di sekolah akan dipengaruhi, terutama bagi siswa yang kecanduan bermain game online dan melupakan waktu.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode survei. Berdasarkan pendapat (Maidiana, 2021:21), pendekatan survei dipilih untuk mengumpulkan data tentang dampak game online dengan mewawancarai atau bertanya kepada sejumlah sampel. Tujuannya adalah untuk memberikan gambaran tentang berbagai aspek yang berkaitan dengan populasi yang diteliti. Penelitian ini menggunakan teknik survei untuk memancarkan dampak game online terhadap minat belajar siswa. Indikator angket meliputi ketertarikan dalam belajar, konsentrasi saat belajar, motivasi belajar, dan penguasaan pengetahuan.

Pengambilan sampel dalam studi ini dilakukan melalui teknik purposive sampling, yaitu metode menentukan sampel berdasarkan pertimbangan khusus untuk memilih sampel yang sesuai dengan karakteristik yang ditetapkan. Maka sampel pada penelitian ini adalah kelas III B yang berjumlah 30 siswa. Peneliti memilih kelas III B sebagai subjek penelitian karena di kelas tersebut banyak ditemukan siswa yang bermain game online. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi wawancara, angket dan dokumentasi. Instrumen penelitian pada penelitian ini ialah lembar angket game online dan minat belajar.

Adapun kisi-kisi instrumen angket game online (X) dan minat belajar (Y) ialah sebagai berikut:

Tabel 1 Kisi- Kisi Instrumen Angket Game Online (X)

Indikator	Subindikator
Frekuensi bermain game online	Siswa memiliki tingkat kesenangan atau hobi dalam bermain game.
	Siswa memiliki tinggi rendahnya intensitas saat bermain game tersebut
Relevansi dalam pembelajaran	Siswa akan meluangkan waktu untuk bermain game

Sumber: (Ramdani, 2018)

Tabel 2. Kisi- Kisi Instrumen Angket Minat Belajar (Y)

Indikator	Subindikator
Perhatian	Perhatian siswa ketika mengikuti pelajaran di ruang kelas
	Perhatikanlah siswa selama diskusi pelajaran.
Motivasi	Ketekunan dalam belajar
	Motivasi yang mendorong siswa untuk belajar
Pengetahuan	Pengetahuan mata tentang pelajaran yang disukai.
Partisipasi	Terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran
	Keinginan untuk belajar secara antusias

Sumber : Slameto dan Zanikhan

Analisis data dalam penelitian kuantitatif ini dimulai dengan uji validitas dan reabilitas. Setelah instrumen angket dinyatakan valid, peneliti selanjutnya menyebarkan angket game online dan minat belajar kepada sampel yakni siswa kelas III B di SDN 141 Pekanbaru. Selanjutnya, setelah mendapatkan hasil angket, peneliti mengolah data dari hasil penelitian yakni angket game online dan minat belajar. Peneliti selanjutnya melakukan uji normalitas untuk mengetahui kenormalan dari data penelitian dan melakukan uji linearitas. Ketika sudah dinyatakan normal dan linear, selanjutnya peneliti menguji hipotesis dengan uji regresi linear sederhana menggunakan bantuan SPSS 29.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan kepada hasil penelitian berikut peneliti paparkan penjelasan yang lebih spesifik dan rinci dari data- data yang telah disampaikan. Penelitian diawali dengan melakukan penelitian dengan merancang instrumen penelitian terlebih dahulu. Penelitian ini

menggunakan sampel pada siswa III B sebanyak 30 siswa. Sebelum angket disebar untuk penelitian, validitas dan reliabilitas instrumen angket untuk variabel X (game online) dan variabel Y (minat belajar) diuji terlebih dahulu untuk menentukan kevalidan butir soal yang akan digunakan dalam penelitian. Uji validitas dan reabilitas instrumen kuesioner dilaksanakan di kelas III A SDN 141 Pekanbaru.. Uji validitas pada penelitian ini terbagi 2 yakni uji validitas isi yang bertujuan untuk mengetahui kevalidan sebuah instrumen dari seorang pakar (ahli). Uji validitas yang kedua adalah validitas konstruk yakni pengujian instrumen untuk mengetahui kevalidan dengan melakukan uji coba instrumen kepada siswa.

Menurut hasil validitas uji game online (X) terhadap 30 siswa yang diberi angket, dari 25 soal yang diuji, 25 soal dianggap valid berdasarkan perbandingan  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dengan  $r_{tabel}$  sebesar 0,361, dari total 30 responden. Dari 21 soal angket yang disampaikan kepada 30 siswa, sebanyak 21 item instrumen untuk variabel minat belajar (Y) dianggap valid. Sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen angket game online dan minat belajar semuanya valid dan dapat digunakan. Berikut adalah uji validitas isi yang dilakukan oleh pakar (ahli) yang di validasi oleh Dosen L dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP UIR.

Tabel 3. Hasil Validasi Angket Oleh Ahli

Nama Validator	Skor	Persentase	Hasil
L	37	84%	Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi

Berdasarkan table 3. diatas, maka dapat disimpulkan bahwa validasi isi oleh ahli yakni bapak L pada instrument lembar angket game online dan minat belajar mendapatkan skor sebanyak 37 dengan rata-rata persentase yakni 84% dengan hasil layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi.

Setelah dilakukan penilaian oleh para ahli (*expert judgment*), kemudian dilakukan uji coba instrumen. Lembar angket dikatakan valid apabila nilai *pearson correlation*  $> r_{tabel}$  dan item dianggap tidak valid, apabila nilai *pearson correlation*  $< r_{tabel}$ . Uji validitas konstruk ini dilakukan dengan uji coba siswa sebanyak 30 siswa dari kelas III A SDN 141 Pekanbaru.

Tabel 4. Hasil Uji Validitas Konstruk Game Online  
Dengan  $r_{tabel}$  5% atau 0.361

No.	$R_{hitung}$	Keterangan
1.	0,400	Valid
2.	0,557	Valid
3.	0,423	Valid
4.	0,395	Valid

5.	0,386	Valid
6.	0,378	Valid
7.	0,376	Valid
8.	0,488	Valid
9.	0,404	Valid
10.	0,410	Valid
11.	0,407	Valid
12.	0,448	Valid
13.	0,402	Valid
14.	0,453	Valid
15.	0,553	Valid
16.	0,419	Valid
17.	0,418	Valid
18.	0,416	Valid
19.	0,545	Valid
20.	0,393	Valid
21.	0,383	Valid
22.	0,363	Valid
23.	0,376	Valid
24.	0,369	Valid
25.	0,412	Valid

Sumber: Hasil Olah Data SPSS 2024

Uji coba lembar angket yang telah dilaksanakan menggunakan menghitung dengan menggunakan uji Pearson Correlation yaitu membandingkan nilai pearson correlation dengan rtabel = 0.361 dengan jumlah peserta uji coba N= 30 dan tarif segnifikansi 5% didapat rtabel = 0,361. Berdasarkan tabel 4.2 uji validitas skala Game Online yang diuji coba kepada kelas III A dengan jumlah 30 responden terdapat 25 item soal variabel X. yang valid.

Tabel 5. Hasil Uji Coba Validitas Instrumen Minat Belajar

No.	Rhitung	Keterangan
1.	0,378	Valid
2.	0,439	Valid
3.	0,419	Valid
4.	0,467	Valid
5.	0,449	Valid
6.	0,378	Valid

7.	0,424	Valid
8.	0,482	Valid
9.	0,395	Valid
10.	0,453	Valid
11.	0,480	Valid
12.	0,452	Valid
13	0,365	Valid
14	0,366	Valid
15	0,471	Valid
16	0,446	Valid
17	0,435	Valid
18	0,404	Valid
19	0,411	Valid
20	0,436	Valid
21	0,398	Valid

Sumber: Hasil Olah Data SPSS 2024

Berdasarkan uji coba instrument kepada 30 siswa kelas IIIA dapat disimpulkan bahwa semua butir pernyataan lembar angker minat belajar dinyatakan 21 item dinyatakan valid.

Dari 30 siswa yang mengikuti uji validitas game online (X) melalui angket, 25 dari 30 item soal dianggap valid karena nilai rhitung lebih besar dari rtabel sebesar 0,361. Dalam hal variabel minat belajar (Y), 21 dari 30 siswa menunjukkan validitas pada 21 item instrumen yang diukur. Sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen angket game online dan minat belajar semuanya valid dan dapat digunakan.

Kemudian, setelah dikonfirmasi validitas kuesioner game online dan minat belajar, peneliti melakukan uji reliabilitas. Menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistic 29.0 for windows, reliabilitas perangkat lembar angket diukur dengan rumus Alpha Crownbach.

Tabel 6. Hasil Uji Coba Reabilitas Instrumen Game Online

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.796	25

Sumber: Hasil Olah Data SPSS 2024

Berdasarkan hasil perhitungan game online didapatkan koefisien dengan besaran  $0,796 > 0.6$  dari 25 item soal sehingga dapat dikatakan instrument angket game online tersebut dinyatakan reliabel.

Tabel 7. Hasil Uji Coba Reabilitas Instrumen Minat Belajar

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.770	21

Sumber: Hasil Olah Data SPSS 2024

Berdasarkan hasil perhitungan game online didapatkan koefisien dengan besaran  $0,770 > 0.6$  dari 21 item soal sehingga dapat dikatakan instrument angket game online tersebut dinyatakan reliabel.

Selanjutnya, setelah dinyatakan valid dan reliabel, peneliti menyebarkan angket kepada siswa kelas III yang terdiri dari 30 siswa dari kelas III B. Tahap berikutnya, peneliti melakukan uji normalitas dari hasil angket yang berjumlah 25 soal game online dan 21 soal minat belajar. Uji normalitas variabel X (game online) dan variabel Y (minat belajar) yang dilakukan menggunakan uji normalitas *Shapiro Wilk*.

Tabel 8. Hasil Uji Normalitas Game Online Terhadap Minat Belajar

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Game Online	.167	30	.031	.944	30	.114
Minat Belajar	.135	30	.175	.958	30	.268

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Hasil Olah Data SPSS 2024

Menurut data dalam tabel di atas, hasil uji Shapiro Wilk menunjukkan nilai signifikansi variabel Game Online sebesar  $(p) = 0,114$  dan nilai signifikansi variabel minat belajar sebesar  $(p) = 0,268$ . Ini menunjukkan bahwa kedua variabel tersebut memiliki nilai  $(p)$  yang lebih besar dari  $0,05$ , yang mengindikasikan bahwa data game online dan minat belajar peserta didik memiliki distribusi yang normal.

Kemudian, peneliti melakukan pengujian linieritas pada dua angket tersebut untuk memastikan apakah data tersebut bersifat linier. Uji linearitas berguna untuk menentukan apakah hubungan antara dua variabel bersifat linear secara signifikan atau tidak. Jika bersifat linear, maka analisis regresi bisa dilakukan. Pengujian ini dilakukan untuk setiap variabel dengan menggunakan Test for Linearity yang memiliki tingkat signifikansi sebesar  $0,05$ . Sebuah variabel dianggap linear jika hasil signifikansi lebih dari  $0,05$  pada uji regresi, begitu juga sebaliknya. Adapun uji linear adalah sebagai berikut:

Tabel 9. Hasil Uji Linieritas

		ANOVA Table					
			Sum of		Mean		
			Squares	Df	Square	F	Sig.
Minat Belajar * Game Online	Between	(Combined)	166.816	7	23.831	1.579	.194
	Groups	Linearity	24.668	1	24.668	1.635	.214
		Deviation from Linearity	142.148	6	23.691	1.570	.203
	Within Groups		331.984	22	15.090		
	Total		498.800	29			

Sumber: Hasil Olah Data SPSS 2024

Dari hasil uji linearitas, ditemukan nilai signifikansi deviasi linearitas sebesar 0,203. Ini menandakan bahwa nilai signifikansi variabel tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat korelasi linear antara game online dan minat belajar siswa kelas III di SDN 141 Pekanbaru.

Uji terakhir, adalah menentukan hipotesis dengan analisis uji regresi linear sederhana. Untuk hasil hipotesis regresi linear sederhana. Pelaksanaan uji hipotesis ini dilakukan dengan bantuan program SPSS Windows versi 29. Tingkat signifikansi yang digunakan sebesar 0,05.

Tabel 10. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

		Coefficients <sup>a</sup>				
		Unstandardized		Standardized		
		Coefficients		Coefficients		
Model		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	100.812	26.202		3.848	<.001
	Game Online	-.413	.342	-.222	-1.207	.238

a. Dependent Variable: Minat Belajar

Sumber: Hasil Olah Data SPSS 2024

Dari tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai thitung adalah 3,848 dengan tingkat signifikansi kurang dari 0,001 yang berarti kurang dari 0,05. Model regresi dapat digunakan untuk memprediksi variabel Game Online, artinya variabel Game Online (X) berpengaruh terhadap minat belajar (Y). Nilai konstanta yang ditunjukkan pada tabel diatas adalah 100,812. Maka, nilai Minat Belajar melemah sebesar 100.812 dengan variabel koefisien. Sedangkan nilai koefisien regresi X sebesar -413 memiliki sifat negatif.

Tabel 11. Hasil Model Summary Uji Regresi Linear Sederhana

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.222a	.049	.016	4.115

a. Predictors: (Constant), Game Online

Sumber: Hasil Olah Data SPSS 2024

Dari tabel model summary uji regresi linear sederhana, dapat disimpulkan bahwa nilai korelasi (R) adalah 0,222. Dari hasil tersebut didapatkan koefisien determinasi atau R square sebesar 0,049. Yang berarti bahwa game online memiliki pengaruh sebesar 4.9% terhadap minat belajar. Dengan demikian, kita dapat menentukan bahwa variabel X memiliki dampak sebesar 4.9% terhadap variabel Y.

Saat ini, banyak siswa lebih sering menggunakan Game Online daripada orang dewasa karena game online sangat populer di kalangan mereka mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Ini mengakibatkan berkurangnya minat belajar pelajar. Siswa cenderung memberikan perhatian secara terus-menerus dan menyenangkan pada sesuatu ketika belajar. Siswa akan lebih termotivasi untuk belajar jika metodenya inovatif, tetapi jika metodenya tidak inovatif, minat siswa akan menurun. Ini mirip dengan ketika siswa bermain game online, karena fokus mereka hanya pada game tersebut, terutama jika game tersebut selalu menawarkan tantangan tingkat lanjut. Seperti beberapa Game Online yang diminati oleh siswa antara lain Free Fire, Mobile Legend Bang Bang, dan Player Unknown Battle Ground (PUBG)(Fatmawaty et al., 2024).

Terlibat dalam sesuatu dapat dipelajari dan mempengaruhi kegiatan belajar selanjutnya serta dapat memengaruhi minat baru yang diterima. Minat merupakan perasaan sukacita dan koneksi yang terjadi terhadap sesuatu atau aktivitas tanpa adanya dorongan eksternal. Minat ini tidak ada sejak lahir, tetapi didapat kemudian. Minat dalam proses pembelajaran melibatkan antusiasme terhadap pelajaran, rasa ingin tahu yang kuat, dan motivasi yang tinggi. Apabila seorang murid menunjukkan minat yang besar pada suatu hal, maka minat tersebut akan mempengaruhi tingkah lakunya. Jika materi pelajaran tidak sesuai dengan minat dan kepribadian siswa, mereka tidak akan termotivasi untuk belajar. (Sakdia & Ain, 2024).

Menurut (Johan, 2019) Secara umum, faktor-faktor yang mempengaruhi minat dapat dibagi menjadi dua, yaitu yang berasal dari dalam individu dan yang berasal dari luar individu. Pertama, faktor internal. Faktor internal termasuk: (a) motivasi adalah emosi yang

mendorong seseorang untuk melakukan kegiatan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu. (b) Sikap adalah sikap seseorang terhadap sesuatu yang penting, baik itu baik atau buruk. (c) Bermain adalah menghabiskan energi mental untuk berkonsentrasi pada suatu hal saat perhatian mereka semakin intens. (d) Pengalaman adalah proses mengenali lingkungan fisik dengan alat indera. (e) Respon terdiri dari banyaknya hal yang masih tersisa dalam ingatan setelah peristiwa tersebut terjadi. (f) Persepsi adalah suatu proses mengingat atau mengidentifikasi sesuatu yang biasanya melibatkan indera perasa. Persepsi mempengaruhi objek yang kita ingat atau identifikasi karena merupakan respons langsung terhadap objek atau stimulus. Kedua, faktor eksternal. Lingkungan dapat memiliki dampak yang besar pada minat seseorang, Lingkungan juga sangat penting bagi setiap orang, baik itu lingkungan fisik yang berkaitan dengan benda nyata maupun lingkungan fisik yang berkaitan dengan kesehatan mental. Lingkungan fisik terdiri dari dua bagian: lingkungan fisik, yaitu keadaan tanah, dan lingkungan sosial, yaitu interaksi antar individu di masyarakat. Kondisi sosial akan memengaruhi individu secara khusus.

## SIMPULAN

Dari temuan, pengolahan data, dan pembahasan yang dijelaskan peneliti dalam bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa ada hubungan antara Game Online dan Minat Belajar Siswa Kelas III SDN 141 Pekanbaru, dengan nilai thitung sebesar 3.848 dengan nilai signifikansi  $<0,001$  lebih kecil dari 0,05 yang artinya variabel X (Game Online) berpengaruh terhadap variabel Y (Minat Belajar). Adapun nilai analisis korelasi/hubungan (R) yaitu sebesar 0,222. Selanjutnya besarnya nilai koefisien determinasi (R square) pada penelitian ini adalah sebesar 0,049. Yang mengandung pengertian bahwa besarnya pengaruh variabel bebas (Game Online) terhadap variable terikat (Minat Belajar) yaitu sebesar 4.9 % dan sisanya sebesar 95,1% dipengaruhi oleh faktor lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustia, C. T. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(1).
- Fatmawaty, Mislinawati, & Fauzi. (2024). Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Di SD Negeri 4 Banda Aceh. *Elementary Education Research*, 9(1).
- Johan, R. (2019). Pengaruh Game Online Terhadap Minat Untuk Belajar Peserta Didik Kelas X Di MA Al Hidayah Depok. *Research and Development Journal of Education*, 5(2), 12. <https://doi.org/10.30998/rdje.v5i2.3748>

- Kartini, A. P. (2023). *Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Minat Belajar Anak Tingkat Sekolah Dasar di Ciseeng Kabupaten Bogor* [Skripsi]. Universitas Muhammadiyah Jakarta.
- Maidiana. (2021). Penelitian Survey. *ALACRITY: Journal Of Education*, 1(2).
- Pratiwi, A., & Yusnaldi, E. (2022). Analisis Pengaruh Game Online terhadap Kegiatan Sosial dan Minat Belajar Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4524–4530. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2867>
- Prihatini, S., & Ain, S. Q. (2023). Pengaruh Minat Belajar dan Kepercayaan Diri Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN 115 Pekanbaru. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(3).
- Ramadhani, D. F., & Yamin. (2021). Hubungan Game Online “Free Fire” Dengan Perilaku Komunikasi Pada Siswa Kelas VI. *Jurnal Educatio*, 7(3). <https://doi.org/DOI:10.31949/educatio.v7i3.1256>
- Ramdani, N. (2018). *Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VI DN Bawakaraeng 1 Kota Makasar* [Skripsi]. Universitas Muhammadiyah Makasar.
- Rika, B., & Ain, S. Q. (2022). Minat Siswa terhadap Pelajaran Matematika di Kelas Tinggi Desa Kepenuhan Barat Kabupaten Rokan Hulu. *Jurnal Al-Hikam*, 3(3).
- Sakdia, & Ain, S. Q. (2024). PENGARUH Motivasi Dan Minat Siswa Terhadap Hasil Belajar Tematik Di Kelas Iii Sdn O17 Jaya Kopah Kabupaten Kuantan Singingi. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 3(1).
- Widiati, Sridana, N., Kurniati, N., & Amrullah, A. (2022). Pengaruh Minat Belajar dan Kebiasaan Belajar terhadap Prestasi Belajar Matematika: *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 2(4), 885–892. <https://doi.org/10.29303/griya.v2i4.240>