

# Pengaruh Frekuensi Waktu Bermain *Game Online* terhadap Minat dan Prestasi Belajar Siswa Kelas XI Mata Pelajaran PPKn

Oktavyana Damanik<sup>1\*</sup>, Nani Mediatati<sup>2</sup>, Yosaphat Haris Nusarastriya<sup>3</sup> 

<sup>1,2,3</sup> PPKn, Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga, Indonesia

## ARTICLE INFO

### Article history:

Received February 22, 2024

Accepted July 15, 2024

Available online July 25, 2024

### Kata Kunci:

Frekuensi Waktu, Bermain *Game*, Minat Belajar, Prestasi Belajar

### Keywords:

Frequency of Time, Playing Games, Interest In Learning, Learning Achievement



This is an open access article under the CC BY-SA license.

Copyright © 2024 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

## ABSTRAK

Mayoritas dari beberapa peserta didik masa kini telah menyalahgunakan pemanfaatan teknologi. Terkait *game online* yang kebanyakan diakses peserta didik akhir-akhir ini adalah *Player Unknown's Battleground* (PUBG), *Mobile Legend*, *Free Fire*, *Hago*, dan aplikasi *game online* lainnya. Berbagai macam *game online* tersebut, telah mengakibatkan beragam dampak negatif yang akhirnya berpengaruh terhadap minat dan prestasi belajar peserta didik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis frekuensi waktu bermain *game online* mempengaruhi minat dan prestasi belajar siswa di kelas XI mekatronika dan welding di sekolah menengah kejuruan. Metode penelitian yang digunakan ialah metode deskriptif kuantitatif. Penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dokumentasi serta angket. Selanjutnya dalam teknik pengolahan data, berupa: *editing*, kodifikasi/klasifikasi, *scoring*, dan *tabulating*. Uji hipotesis menggunakan analisis korelasi dan regresi. penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data PAS semester 2 dengan angket dan data nilai siswa. Hasil penelitian yang menggunakan analisis regresi menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan antara frekuensi waktu bermain *game online* terhadap minat dan prestasi belajar dengan nilai sig  $0,02 < 0,05$ .

## ABSTRACT

The majority of today's students have misused the use of technology. Related to online games that are mostly accessed by students lately are *player unknown's battleground* (PUBG), *mobile legend*, *free fire*, *hago*, and other online game applications. Various types of online games have resulted in various negative impacts which ultimately affect the interests and learning achievements of students. The purpose of this study was to analyze the frequency of playing online games affects the interests and learning achievements of students in class XI mechatronics and welding at vocational high schools. The research method used is a quantitative descriptive method. This study uses a purposive sampling technique. Data collection techniques used include observation, interviews, documentation and questionnaires. Furthermore, in data processing techniques, in the form of: *editing*, *codification/classification*, *scoring*, and *tabulating*. Hypothesis testing uses correlation and regression analysis. This study uses the PAS semester 2 data collection method with questionnaires and student grade data. The results of the study using regression analysis showed that there was a significant influence between the frequency of playing online games on interest and learning achievement with a sig value of  $0.02 < 0.05$ .

## 1. PENDAHULUAN

*Game online* adalah salah satu bentuk kreativitas dari perkembangan teknologi dan kemajuan fasilitas telekomunikasi. Dalam beberapa dekade terakhir, perkembangan teknologi digital telah memungkinkan *game online* untuk menjadi semakin kompleks dan menarik, dengan grafis yang mendekati realitas serta fitur yang memungkinkan pemain untuk berinteraksi satu sama lain di dunia maya (Afriyanti et al., 2018; Ibrahim et al., 2022). *Game online* kini bukan hanya sekadar hiburan, tetapi juga bagian dari kehidupan sehari-hari banyak orang di seluruh dunia, termasuk di Indonesia (Fikri et al., 2021; Prihatmojo & Badawi, 2020). Di Indonesia, akses internet mulai berkembang pada awal tahun 2000-an, seiring dengan meningkatnya ketersediaan jaringan internet di berbagai daerah (Alifah, 2021;

\*Corresponding author

E-mail addresses: [cahya.ary@undiksha.ac.id](mailto:cahya.ary@undiksha.ac.id) (Oktavyana Damanik)

Astuti et al., 2019). Pada masa itu, internet mulai digunakan oleh masyarakat luas, tidak hanya untuk keperluan informasi, tetapi juga sebagai sarana hiburan. Saat ini, Indonesia mengalami pertumbuhan pesat dalam penggunaan internet di berbagai kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Kemajuan ini mendorong banyak orang untuk terlibat dalam dunia digital, termasuk dalam kegiatan bermain game online (Ganda & Hidayat, 2021; Hardiyana, 2016).

Menurut data dari Kementerian Komunikasi dan Informatika, Indonesia termasuk salah satu negara dengan jumlah pengguna perangkat komunikasi berteknologi tinggi tertinggi di Asia Tenggara. Hal ini menunjukkan betapa besarnya minat masyarakat Indonesia terhadap teknologi. Perangkat seperti *smartphone*, tablet, dan komputer yang semakin canggih menjadi faktor utama yang mendorong tingginya tingkat partisipasi masyarakat dalam aktivitas *online*, termasuk dalam bermain game (Irwansyah & Izzati, 2021; Jacobs & Toh-heng, 2013). Kemudahan akses internet dan ketersediaan perangkat ini membuat *game online* semakin populer di Indonesia. Selain itu, *game online* juga menjadi salah satu hobi rekreasi yang paling umum di kalangan masyarakat. Bermain *game online* menawarkan berbagai alasan yang membuat banyak orang tertarik, seperti sebagai sarana untuk menghilangkan stres setelah menjalani aktivitas yang padat. Banyak pemain yang merasakan bahwa *game online* bisa menjadi pelarian dari dunia nyata dan tekanan kehidupan sehari-hari (Blilat & Ibriz, 2020; Johan et al., 2022). Di samping itu, elemen tantangan dan persaingan dalam *game online* juga memberikan sensasi tersendiri, yang membuat pemain merasa tertantang untuk meningkatkan keterampilan mereka.

Tidak hanya sebagai hiburan semata, *game online* juga menjadi wadah untuk relaksasi, kesenangan, dan interaksi sosial. Dengan fitur multiplayer yang memungkinkan pemain terhubung dengan orang lain dari berbagai tempat, *game online* menyediakan kesempatan bagi para pemain untuk menjalin hubungan sosial, baik dengan teman lama maupun teman baru dari berbagai negara (Angraeni et al., 2019; Cahyono et al., 2016). Banyak pemain yang memanfaatkan *game online* untuk berkomunikasi dan bekerja sama dalam permainan, sehingga menciptakan rasa kebersamaan dan ikatan sosial. Bagi sebagian orang, *game online* juga bisa menjadi pelarian mental dari dunia nyata. *Game* dengan alur cerita yang mendalam dan lingkungan virtual yang menarik mampu membawa pemain masuk ke dalam dunia imajinasi yang berbeda dari kehidupan sehari-hari (Ibrahim & Alamro, 2020; Su et al., 2022). Fenomena ini menunjukkan bahwa *game online* bukan sekadar permainan, melainkan juga pengalaman yang bisa mempengaruhi emosi dan mental pemain.

Banyak peserta didik akhir-akhir ini mengakses beragam *game online* yang populer, seperti *Player Unknown's Battleground (PUBG)*, *Mobile Legends*, *Free Fire*, *Hago*, dan berbagai aplikasi *game online* lainnya (Al Mamun et al., 2022; Maruti, 2022). Game-game ini berhasil menarik perhatian para pemain muda karena grafisnya yang menarik, tantangan dalam permainan, serta fitur interaksi sosial yang membuat pengalaman bermain menjadi lebih seru. Namun, di balik popularitasnya, terdapat dampak yang perlu dicermati, terutama bagi kalangan peserta didik. Penggunaan *game online* yang berlebihan telah menimbulkan dampak negatif bagi para peserta didik. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa terlalu sering bermain *game online* dapat mengakibatkan penurunan minat belajar (Akbar, 2017; Gopalan et al., 2020). Terlalu banyak waktu yang dihabiskan di depan layar permainan membuat waktu belajar terabaikan. Selain itu, energi dan fokus mereka terarah ke permainan, sehingga kemampuan berkonsentrasi dan memahami materi pelajaran menurun. Dampak ini tidak hanya memengaruhi minat belajar, tetapi juga prestasi akademik peserta didik.

Selain berpengaruh terhadap minat dan prestasi belajar, penggunaan *game online* juga memengaruhi hubungan sosial peserta didik, baik di dalam lingkungan keluarga maupun di sekolah. *Game online* memungkinkan pemainnya untuk bermain bersama orang lain secara daring dan berkomunikasi langsung dalam permainan (Hwang et al., 2022; Vieira et al., 2019). Interaksi ini sebenarnya bisa memberikan kesempatan bersosialisasi, tetapi juga berpotensi membentuk pola komunikasi yang lebih sempit. Mereka mungkin lebih terikat pada teman-teman yang bermain game yang sama dan mengabaikan hubungan sosial di dunia nyata. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar sangat penting karena merupakan pendorong utama prestasi siswa (Fatimah & Santiana, 2017; Khasanah et al., 2021). Tanpa adanya minat belajar siswa untuk mendorong semangat belajar siswa akan mempengaruhi prestasi belajar siswa. Berkurangnya minat belajar menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan belajar, karena mereka berkeinginan bermain game online. Minat belajar siswa masih rendah, dan fokus belajar mereka di bawah maksimum, prestasi atau hasil belajar siswa rendah diduga karena siswa menghabiskan terlalu banyak waktu untuk bermain *game online* setiap harinya.

Bermain *game online* merupakan masalah besar yang dihadapi siswa karena akibat bermain *game* siswa cenderung bermain terus menerus selama berjam-jam membuat siswa malas, mengantuk dan akan mempengaruhi prestasi belajar mereka karena ketagihan memainkan *game online* akan mengurangi minat dan konsentrasi belajar mereka. Diantara pernyataan diatas menunjukkan banyak faktor yang mempengaruhi rendahnya minat belajar dan prestasi belajar siswa, dan di duga salah satunya dipengaruhi

oleh frekuensi waktu untuk bermain *game online* dari siswa. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis pengaruh frekuensi waktu bermain *game online* terhadap minat dan prestasi belajar siswa dalam mata pembelajaran PPKn pada siswa kelas XI di SMK Negeri 3 Kota Salatiga. Kebanyakan penelitian mengenai pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar umumnya dilakukan pada mata pelajaran sains atau matematika. *Novelty* penelitian ini adalah fokus pada mata pelajaran PPKn, yang memiliki karakteristik berbeda dan berkaitan dengan pemahaman nilai-nilai kebangsaan serta kewarganegaraan.

## 2. METODE

Metode penelitian yang digunakan ialah metode deskriptif kuantitatif. Penelitian deskriptif kuantitatif yaitu menggambarkan secara jelas dan detail sesuai dengan fakta dan karakter yang terjadi pada obyek penelitian (Suyitno, 2018). Jadi penelitian ini dimaksud untuk memberikan deskripsi tentang pengaruh frekuensi waktu bermain *game online* terhadap minat dan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn di SMK Negeri 3 Salatiga. Mengenai populasi dan sampel yakni penelitian ini memiliki populasi yakni siswa kelas XI mekatronika dan XI welding 1 di SMK Negeri 3 Kota Salatiga yang berjumlah 53 siswa. Sedangkan sampel penelitian yang siswa di kelas XI mekatronika dan welding 1 di SMK Negeri 3 Kota Salatiga. Sampel penelitian yang diambil dalam penelitian ini berjumlah 30 orang siswa yakni 15 orang dari kelas XI Mekatronika dan 15 orang dari kelas XI Welding 1 di SMK Negeri 3 Kota Salatiga.

Dalam penelitian ini, data dikumpulkan melalui metode kuesioner, wawancara, dan dokumentasi nilai akademik siswa untuk mendapatkan informasi mengenai pengaruh frekuensi bermain *game online* terhadap minat dan prestasi belajar pada mata pelajaran PPKn. Kuesioner dirancang untuk mengukur frekuensi waktu bermain *game online* dan minat siswa terhadap PPKn, dengan indikator seperti durasi harian bermain, jenis game, dan motivasi bermain. Wawancara dilakukan untuk memperdalam pemahaman tentang alasan siswa bermain *game online* dan dampaknya terhadap minat belajar mereka, sementara data prestasi belajar diperoleh dari nilai akademik siswa seperti nilai ujian tengah semester. Semua instrumen diuji validitas dan reliabilitasnya untuk memastikan konsistensi dan akurasi data yang diperoleh.

Proses analisis data dilakukan dengan metode statistik deskriptif dan inferensial untuk data kuantitatif, sementara data wawancara dianalisis secara kualitatif. Statistik deskriptif memberikan gambaran umum mengenai frekuensi bermain game, minat belajar, dan prestasi akademik, sedangkan statistik inferensial seperti korelasi Pearson atau regresi linier digunakan untuk menguji hubungan antara frekuensi bermain *game online* dengan minat dan prestasi belajar. Analisis kualitatif pada data wawancara mengidentifikasi tema-tema utama mengenai persepsi siswa terhadap dampak *game online* pada minat belajar mereka. Hasil analisis kuantitatif dan kualitatif ini kemudian digabungkan untuk memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai pengaruh frekuensi bermain *game online* terhadap minat dan prestasi belajar siswa kelas XI dalam mata pelajaran PPKn.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Deskripsi Pengaruh Frekuensi Waktu Bermain *Game online* terhadap Minat dan Prestasi Belajar Siswa Kelas XI pada Mata Pelajaran PPKn. Penjabaran beberapa variabel berdasarkan data yang didapatkan melalui penelitian yang diterangkan sangat terperinci di setiap variabelnya. Dalam penelitian yang termuat akan menggambarkan pengaruh frekuensi waktu bermain *game online* ( $X$ ) terhadap minat belajar ( $Y_1$ ) dan prestasi belajar ( $Y_2$ ). Maka dari itu selanjutnya akan diterangkan bagaimana penguraian data hasil penelitian, berdasarkan hasil pengumpulan data secara langsung melalui penyebaran angket (kuesioner) kepada siswa yang dilakukan pada tanggal 24 Juli 2023 bertempat di ruang 8 untuk siswa kelas XI Welding 1 dan ruang laboratorium komputer kelas XI Mekatronika 1. Data dari setiap variabel diolah dengan statistik deskriptif yang dominan jawaban dari responden disetiap variabel, meskipun itu tentang frekuensi bermain game online, minat belajar, dan prestasi belajar.

### *Frekuensi Bermain Game Online*

Instrumen yang diterapkan dalam mengkalkulasikan jumlah frekuensi bermain *game online* tertuang dalam bentuk angket yang berisi 16 butir pernyataan, beberapa butir pernyataan memiliki 4 alternatif jawaban dengan rentang skor 1-4. Skor tertinggi  $16 \times 4 = 64$  yang menunjukkan frekuensi bermain *game online* tinggi, skor terendah  $16 \times 1 = 16$  yang menunjukkan frekuensi bermain *game online* rendah. Hasil olah data diatas secara statistik dapat dilihat dalam [Tabel 1](#).

**Tabel 1.** Hasil Statistik Frekuensi Bermain Game Online

| Parameter | Nilai |
|-----------|-------|
| N         | 300   |
| Mean      | 32    |
| Median    | 38,50 |
| Mode      | 39    |
| Range     | 20    |
| Minimum   | 29    |
| Maximum   | 49    |
| Sum       | 1159  |

Berdasarkan [Tabel 1](#), dari data statistik diatas disimpulkan bahwa jumlah responden frekuensi bermain *game online* sebanyak 30 siswa. Rata-rata nilai atau skor frekuensi bermain *game online* pada angket adalah 38,62 dan nilai tengah 38,50 serta nilai yang sering muncul 39, serta nilai terendah frekuensi bermain *game online* adalah 29 dan nilai tertinggi adalah 49, selanjutnya nilai yang berbeda diantara skor tertinggi dan skor terendah adalah 20 dan total besaran dari nilai atau skor dalam angket frekuensi bermain *game online* adalah 1159. Berdasarkan skor atau nilai dari semua responden apabila dikategorikan dalam 3 kategori yaitu frekuensi bermain *game online* tinggi, sedang, rendah. Maka hasilnya dapat dilihat pada [Tabel 2](#).

**Tabel 2.** Distribusi Kategori Frekuensi Bermain Game Online

| Rentang Skor          | Kategori     | Jumlah    | Presentase  |
|-----------------------|--------------|-----------|-------------|
| 27 – 34               | Rendah       | 5         | 16,67%      |
| 35 – 42               | Sedang       | 20        | 66,67%      |
| 43 – 50               | Tinggi       | 5         | 16,67%      |
| <b>Total</b>          |              | <b>30</b> | <b>100%</b> |
| <b>Skor Rata-rata</b> | <b>38,63</b> |           |             |
| <b>Skor Tertinggi</b> | <b>49</b>    |           |             |
| <b>Skor terendah</b>  | <b>29</b>    |           |             |

Berdasarkan [Tabel 2](#) dapat dinyatakan bahwa siswa yang memiliki skor dikategorikan rendah berjumlah 5 orang siswa, yang memiliki skor kategori sedang berjumlah 20 orang, dan siswa yang memiliki skor dikategorikan tinggi yakni 5 orang (16,67 %). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa mayoritas frekuensi waktu bermain *game online* dari siswa kelas XI SMK Negeri 3 Salatiga dalam kategori sedang.

### Minat Belajar

Instrumen yang diterapkan untuk mengukur minat belajar ini berupa angket yang terdiri dari 16 butir pernyataan, yang masing-masing butir pernyataan mempunyai 4 alternatif jawaban dengan rentang skor 1-4. Skor tertinggi  $16 \times 4 = 64$  yang menunjukkan minat belajarnya tinggi, skor terendah  $16 \times 1 = 16$  yang menunjukkan minat belajarnya siswa rendah. Hasil olah data diatas secara statistik dapat dilihat pada [Tabel 3](#).

**Tabel 3.** Hasil Data Statistik Minat Belajar Siswa

| Parameter | Nilai |
|-----------|-------|
| N         | 300   |
| Mean      | 41.33 |
| Median    | 42.00 |
| Mode      | 43    |
| Range     | 15    |
| Minimum   | 34    |
| Maximum   | 49    |
| Sum       | 1240  |

Berdasarkan [Tabel 3](#), dari data statistik diatas dapat diketahui bahwa jumlah responden minat belajar sebanyak 30 siswa. Rata-rata nilai atau skor minat belajar angket 41,33 dan nilai tengah 42,00 serta nilai yang sering muncul ialah 43 dan nilai terendah adalah 34 dan nilai tertinggi adalah 49, sedang

perbedaan antara skor tertinggi dengan terendah adalah 15 dan jumlah keseluruhan dari skor minat belajar adalah 1240. Berdasarkan skor minat belajar dari semua responden apabila dikategorikan dalam 3 kategori yaitu minat belajar kategori tinggi, sedang, dan rendah, maka hasilnya dapat dilihat pada [Tabel 4](#).

**Tabel 4.** Distribusi Kategori Minat Belajar Siswa Kelas XI

| Rentang Skor          | Kategori     | Jumlah    | Presentase  |
|-----------------------|--------------|-----------|-------------|
| 34 – 39               | Rendah       | 8         | 26,67%      |
| 40 – 45               | Sedang       | 18        | 60%         |
| 46 – 51               | Tinggi       | 4         | 13,33%      |
| <b>Total</b>          |              | <b>30</b> | <b>100%</b> |
| <b>Skor Rata-rata</b> | <b>41,33</b> |           |             |
| <b>Skor Tertinggi</b> | <b>49</b>    |           |             |
| <b>Skor terendah</b>  | <b>34</b>    |           |             |

Berdasarkan [Tabel 4](#) dapat dinyatakan bahwa siswa yang memiliki skor yang dikategorikan minat belajarnya rendah berjumlah 8 orang ( 26,67 %), siswa yang memiliki skor minat belajar dikategorikan sedang berjumlah 18 orang (60 %), serta siswa yang memiliki skor minat belajar dikategorikan tinggi berjumlah 4 orang (13,33%), sehingga dapat disimpulkan bahwa mayoritas siswa memiliki minat belajar dalam kategori sedang.

**Prestasi Belajar Siswa**

Instrumen yang digunakan untuk mengukur prestasi belajar ini berupa dokumen nilai PAS semester 2 dari responden (siswa kelas XI). [Tabel 5](#) menunjukkan hasil olah data prestasi belajar siswa secara statistik.

**Tabel 5.** Hasil Data Statistik Prestasi Belajar

| Parameter | Nilai |
|-----------|-------|
| N         | 300   |
| Mean      | 70,90 |
| Median    | 71,50 |
| Mode      | 70    |
| Range     | 36    |
| Minimum   | 51    |
| Maximum   | 87    |
| Sum       | 2127  |

Berdasarkan [Tabel 5](#) dapat diketahui bahwa jumlah siswa sebanyak 30 siswa. Rata-rata nilai PAS 70,90 sedangkan nilai tengah 71,50 dan nilai yang sering muncul 70, serta nilai terendah adalah 51 dan nilai tertinggi adalah 87, sedang perbedaan antara skor tertinggi dengan terendah adalah 36 dan jumlah keseluruhan dari nilai prestasi belajar adalah 2127. Berdasarkan skor prestasi belajar siswa pada tabel di atas, dapat dikategorikan menjadi 3 kelompok yang dapat dilihat dari [Tabel 6](#).

**Tabel 6.** Distribusi kategori Prestasi belajar siswa kelas XI

| Rentang Skor          | Kategori     | Jumlah    | Presentase  |
|-----------------------|--------------|-----------|-------------|
| 50 – 62               | Rendah       | 5         | 16,67%      |
| 63 – 75               | Sedang       | 16        | 53,33%      |
| 76 – 88               | Tinggi       | 9         | 30%         |
| <b>Total</b>          |              | <b>30</b> | <b>100%</b> |
| <b>Skor Rata-rata</b> | <b>70,90</b> |           |             |
| <b>Skor Tertinggi</b> | <b>87</b>    |           |             |
| <b>Skor Terendah</b>  | <b>51</b>    |           |             |

Berdasarkan [Tabel 6](#) dapat dinyatakan bahwa siswa yang memiliki skor yang dikategorikan dalam prestasi belajar rendah berjumlah 5 orang (16,67%), siswa yang memilih skor yang dikategorikan prestasi belajar sedang berjumlah 16 orang (53,33%), serta siswa yang memilih skor prestasi belajar dikategorikan tinggi berjumlah 9 orang (30%), sehingga dapat disimpulkan bahwa mayoritas siswa memiliki prestasi belajar dalam kategori sedang.

Dengan pengujian 1 variabel independen terhadap 2 variabel independen dalam penelitian ini ditemukan hasilnya yakni besarnya  $F_{hitung}$  adalah 3.174 dengan signifikansi 0,02 maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. kesimpulannya terdapat pengaruh yang signifikan frekuensi bermain *game online* terhadap minat dan prestasi belajar siswa kelas XI SMK negeri 3 Kota Salatiga menunjukkan nilai  $Sig < 0,05$  tersebut mengidentifikasi bahwa variabel frekuensi waktu bermain *game online* berpengaruh negatif terhadap minat belajar dan prestasi belajar peserta didik.

## Pembahasan

Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data penelitian di atas ditemukan bahwa ternyata ada pengaruh frekuensi waktu bermain *game online* terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa kelas XI SMK Negeri 3 Salatiga dalam mata pelajaran PPKn pengaruhnya signifikan dan bernilai negatif yang artinya semakin tinggi frekuensi waktu bermain *game online* maka minat belajar dan prestasi belajar pada mata pelajaran PPKn semakin menurun (Aulia et al., 2021; Erawanto & Santoso, 2016). Namun demikian berdasarkan analisis deskriptif frekuensi waktu bermain *game online*, minat belajar, dan prestasi belajar siswa kelas XI pada mata Pelajaran PPKn mayoritas dalam katagori sedang (53,33%, 30%, dan 16,67%). Sedangkan dalam frekuensi waktu bermain *game online* yang dikategorikan tinggi (16,67%), minat belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran PPKn dalam kategori rendah (26,67%). Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa kelas XI belum sampai mengalami kecanduan bermain *game online*, hanya sebagian kecil (16,67%) dalam kategori tinggi yang mungkin dapat dikategorikan kecanduan bermain *game online* sehingga sering membolos sekolah.

Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh penelitian sebelumnya dijelaskan bahwa seorang siswa yang ketagihan terus menerus bermain *game online* memperlihatkan perilaku adiktif yakni beberapa yang mengakui bahwa keseringan bolos dari sekolah supaya dapat bebas bermain *game online* tanpa kenal waktu di warnet (Nurcholis & Istiningsih, 2021). Akibat ini berdampak terhadap diri siswa tersebut yakni minat belajarnya perlahan-lahan menurun. Lebih lanjut dinyatakan bahwa siswa yang kebanyakan membolos agar leluasa bermain *game online* di warnet menjadikannya melakukan segala macam Upaya supaya dapat bermain *game online* serta berpengaruh buruk juga terhadap menurunnya prestasi di sekolah seperti rangking kelas yang semakin turun merosot.

Demikian juga hasil penelitian lain yang menjelaskan dikatakan bahwa kelamaan bermain *game online* menimbulkan resiko anak terkena masalah konsentrasi dan hiperaktif dua kali lebih tinggi (Nisa et al., 2020), anak-anak yang mengalami kecanduan lalu setelahnya depresi, gelisah, dan fobia sosial akan semakin memburuk dan nilai sekolahpun akan menurun. Keterusan bermain *game online* yang dilakukan siswa akan memicu munculnya sifat malas belajar yang akan menurunkan minat belajar sehingga berimbas pada prestasi belajar siswa juga semakin menurun (Leila Asparini, 2023; Sugiarti & Andyanto, 2021). Pengaruh atau dampak negatif dari *game online* ini juga dinyatakan oleh penelitian lain menyatakan bahwa *game online* dapat menurunkan motivasi belajar siswa karena *game online* dapat dilakukan dimanapun kapanpun sehingga dapat membuat siswa untuk menghabiskan waktu luangnya dengan bermain *game online* tanpa memperhatikan waktu belajar dan sekolah yang berakibat buruk terhadap motivasi belajar siswa (Supandi & Senam, 2019).

Hasil penelitian ini memang menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan terhadap frekuensi waktu bermain *game online* terhadap minat belajar dan prestasi belajar siswa kelas XI SMK Negeri 3 Salatiga pada mata pelajaran PPKn. Namun dampak besarnya berpengaruh terhadap minat belajar hanya sebesar 22%, demikian juga terhadap prestasi belajar hanya sebesar 20,6%. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kurang lebih 80% minat dan prestasi belajar pada mata pelajaran PPKn oleh faktor lain di luar faktor frekuensi bermain *game online*.

Berdasarkan hasil mengenai pengaruh frekuensi bermain *game online* terhadap minat dan prestasi belajar siswa kelas XI pada mata Pelajaran PPKn di SMK Negeri 3 Salatiga, maka peneliti memberikan beberapa saran yang dapat dijadikan masukan kepada yang pertama guru hendaknya menerapkan pembelajaran yang difokuskan untuk melatih kemampuan berpikir kritis pada siswa. Misalnya dengan kegiatan pembelajaran yang memberi siswa kesempatan untuk berperan aktif bertukar pendapat memecahkan kasus sesuai topik pembelajaran yang dibahas dalam pembelajaran individu atau berkelompok. Yang kedua kepada siswa, yakni siswa hendaknya mengurangi waktu bermain *game online* saat di sekolah, di rumah, ataupun di lingkungan lain dengan beralih melakukan kegiatan positif lain yang lebih bermanfaat atau melakukan diskusi kelompok belajar dengan teman untuk meningkatkan semangat belajar supaya minat dan prestasi belajar semakin meningkat. Yang terakhir kepada Wali murid atau orang tua harus berupaya lebih mengawasi kegiatan sehari-hari siswa dan mengarahkan serta melatih kedisiplinan belajar siswa di rumah agar lebih bertanggung jawab di sekolah maupun di lingkungan masyarakat.

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa daam peneitian ini yang pertama terdapat pengaruh negatif yang signifikan frekuensi waktu bermain *game online* terhadap minat belajar siswa kelas XI SMK Negeri 3 Salatiga pada mata pelajaran PPKn. Pengaruh negatif disini dimaknai bahwa semakin tinggi frekuensi waktu bermain *game online* maka minat belajar semakin menurun. Pengaruh negatif tersebut signifikan dengan  $t_{sig} < \alpha$  (0,009 < 0,05). Besarnya pengaruh frekuensi waktu bermain *game online* terhadap minat belajar hanya sebesar 22 %. Sedangkan yang kedua terdapat juga pengaruh negatif yang signifikan frekuensi waktu bermain *game online* terhadap prestasi belajar siswa kelas XI SMK Negeri pada mata Pelajaran PPKn yang berarti semakin tinggi frekuensi waktu bermain *game online* maka prestasi belajar siswa akan semakin menurun. Pengaruh negatif tersebut signifikan dengan  $t_{sig} < \alpha$  (0,012 < 0,05). Besarnya pengaruh frekuensi waktu bermain *game online* terhadap prestasi belajar sebesar 20,6%. Dan yang terakhir terdapat pengaruh yang signifikan frekuensi bermain *game online* terhadap minat dan prestasi belajar siswa kelas XI SMK Negeri 3 Salatiga mata pelajaran PPKn secara bersama-sama yang ditunjukkan dari hasil uji manova dengan nilai  $\text{sig } 0,00 < 0,05$ .

#### 5. DAFTAR RUJUKAN

- Afriyanti, I., Wardono, & Kartono. (2018). Pengembangan Literasi Matematika Mengacu PISA Melalui Pembelajaran Abad Ke-21 Berbasis Teknologi. *PRISMA (Prosiding Seminar Nasional Matematika)*, 608–617. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/20202>.
- Akbar, M. F. dan F. D. A. (2017). Teknologi Dalam Pendidikan: Literasi Digital Dan Self Directed Learning Pada Mahasiswa Skripsi. *Jurnal Indigenous*, 2(1), 28–38. <https://doi.org/10.23917/indigenous.v1i1.4458>.
- Al Mamun, M. A., Lawrie, G., & Wright, T. (2022). Exploration of learner-content interactions and learning approaches: The role of guided inquiry in the self-directed online environments. *Computers & Education*, 178, 104398. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104398>.
- Alifah, S. (2021). Peningkatan Kualitas Pendidikan Di Indonesia Untuk Mengejar Keteringgalan Dari Negara Lain. *Cermin: Jurnal Penelitian*, 5(1), 113. [https://doi.org/10.36841/cermin\\_unars.v5i1.968](https://doi.org/10.36841/cermin_unars.v5i1.968).
- Angraeni, L., Chuzaimah, C., & Nasir, F. (2019). Investigating EFL Students' Perception of English Vocabulary Acquisition Through Online Gaming. *ELT Worldwide: Journal of English Language Teaching*, 6(2), 162–170. <https://doi.org/10.26858/eltww.v6i2.13328>.
- Astuti, Waluya, S. B., & Asikin, M. (2019). Strategi Pembelajaran Dalam Menghadapi Tantangan Era Revolusi 4.0. *Seminar Nasional Pascasarjana 2019*, 2(1), 469–473. <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/download/327/353>.
- Aulia, A. N., Hidayat, O. S., & Putra, A. (2021). Pengembangan Buku Digital Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Tema Selalu Berhemat Energi Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Educational Technology Journal*, 1(2), 43–53. <https://doi.org/10.26740/etj.v1n2.p43-53>.
- Blilat, A., & Ibriz, A. (2020). Design and Implementation of P2P Based Mobile App for Collaborative Learning in Higher Education. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 14(7), 115–132. <https://doi.org/10.3991/ijim.v14i07.13167>.
- Cahyono, B. Y., Mukminatien, N., & Amrina, R. (2016). Indonesian Students Writing Proficiency in Using Complex Sentence. *International Journal on Studies in English Language and Literature (IJSPELL)*, 4(9), 22–32. <https://www.researchgate.net/profile/Bambang-Cahyono-3/publication/311707316>.
- Erawanto, U., & Santoso, E. (2016). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Membantu Meningkatkan Berfikir Kreatif Mahasiswa. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 2(2), 427. <https://doi.org/10.22219/jinop.v2i2.2629>.
- Fatimah, A. S., & Santiana, S. (2017). Teaching in 21St Century: Students-Teachers' Perceptions of Technology Use in the Classroom. *Script Journal: Journal of Linguistic and English Teaching*, 2(2), 125. <https://doi.org/10.24903/sj.v2i2.132>.
- Fikri, M., Zaki Ananda, M., Faizah, N., Rahmani, R., & Adelia Elian, S. (2021). Kendala Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi Covid-19: Sebuah Kajian Kritis. *Jurnal Education and Development*, 9(1), 144–150. <https://doi.org/10.37081/ed.v9i1.2290>.
- Ganda, N., & Hidayat, S. (2021). Dampak Game Online Free Fire pada Siswa Sekolah Dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(4), 840–850. <https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/41750/17654>.
- Gopalan, M., Rosinger, K., & Ahn, J. B. (2020). Use of quasi-experimental research designs in education

- research: Growth, promise, and challenges. *Review of Research in Education*, 44(1), 218–243. <https://doi.org/10.3102/0091732X20903302>.
- Hardiyana, A. (2016). Optimalisasi Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran PAUD. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 2(1), 1–12. <https://doi.org/10.24235/awlad.v2i1>.
- Hwang, G. J., Chang, C. C., & Chien, S. Y. (2022). A motivational model-based virtual reality approach to prompting learners' sense of presence, learning achievements, and higher-order thinking in professional safety training. *British Journal of Educational Technology*. <https://doi.org/10.1111/bjet.13196>.
- Ibrahim, U. M., & Alamro, A. R. (2020). Effects of Infographics on Developing Computer Knowledge, Skills and Achievement Motivation among Hail University Students. *International Journal of Instruction*, 14(1), 907–926. <https://doi.org/10.29333/IJI.2021.14154A>.
- Ibrahim, N., Chan, C. S., & Low, K. Y. (2022). The Potential of Digital Game-based Learning for English Vocabulary Acquisition among Malaysian Adolescents. *Journal of Information System and Technology Management*, 7(29), 144–154. <https://doi.org/10.35631/jistm.729013>.
- Irwansyah, R., & Izzati, M. (2021). Implementing Quizizz as Game Based Learning and Assessment in the English Classroom. *TEFLA Journal*, 3(1), 13–18. <https://journal.umbjm.ac.id/index.php/TEFLA/article/view/756>.
- Jacobs, G. M., & Toh-heng, H. L. (2013). Proceedings of the International Conference on Managing the Asian Century. *Proceedings of the International Conference on Managing the Asian Century*, 55–64. <https://doi.org/10.1007/978-981-4560-61-0>.
- Johan, R. C., Cahyani, I., & Wibisono, Y. (2022). Digital Media Access: Folklore Learning For Cultivating Love. *Indonesian Culture Character*, 21(1), 1–9. <https://doi.org/http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/2203>.
- Khasanah, U., Rahayu, R., & Ristiyani. (2021). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas IV Materi Bangun Datar Berdasarkan Teori Polya. *Jurnal Didaktika*, 1(2), 230–242. <https://doi.org/10.17509/didaktika.v1i2.36538>.
- Leila Asparini, L. S. (2023). Peran Orang Tua dalam Menanggulangi Kecanduan Bermain Game Anak: Studi Kasus di Desa Jantuk Kabupaten Lombok Timur. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5, 38–50. <https://doi.org/doi.org/10.36088/assabiqun.v5i1.2602>.
- Maruti, E. S. (2022). Ketahanan Literasi Anak-Anak di Masa Pandemi melalui Aplikasi Let's Read (Children's Literacy Resilience in a Pandemic Period Through the Let's Read Application). *Indonesian Language Education and Literature*, 7(2), 247. <https://doi.org/10.24235/ileal.v7i2.9298>.
- Nisa, H., Permana, A., & Firmansyah, R. (2020). Peranan Smartphone Dalam Dunia Pendidikan Di Masa Pandemi Covid-19. *Tematik: Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi (e-Journal)*, 7(2). <https://doi.org/10.38204/tematik.v7i2.460>.
- Nurcholis, R. A., & Istiningsih, G. (2021). Problematika dan Solusi Program Literasi Baca-Tulis Siswa Kelas Rendah di SD Negeri Butuh. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(2), 189–195. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i2.206>.
- Prihatmojo, A., & Badawi, B. (2020). Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar Mencegah Degradasi Moral di Era 4.0. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 4(1), 142. <https://doi.org/10.20961/jdc.v4i1.41129>.
- Su, Y.-S., Cheng, H.-W., & Lai, C.-F. (2022). Study of Virtual Reality Immersive Technology Enhanced Mathematics Geometry Learning. *Frontiers in Psychology*, 13(February), 1–8. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.760418>.
- Sugiarti, Y., & Andyanto, H. (2021). Pendampingan orang tua dalam mengatur penggunaan gadget. *Jurnal Abdinasa Sosek*, 2(1), 1–4. <http://journal.pdmi-pusat.org/index.php/jas/article/view/50>.
- Supandi, M., & Senam, S. (2019). Mengembangkan keterampilan berpikir kritis dengan game ritual tumpe. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 5(2), 139–146. <https://doi.org/10.21831/jipi.v5i2.25920>.
- Suyitno. (2018). Metode Penelitian Kualitatif: Konsep, Prinsip, dan Operasionalnya. In *Akademia Pustaka* (Issue August).
- Vieira, E. A. O., Silveira, A. C. D., & Martins, R. X. (2019). Heuristic evaluation on usability of educational games: A systematic review. *Informatics in Education*, 18(2), 427–442. <https://doi.org/10.15388/infedu.2019.20>.