

BAB V

PEMBAHASAN

A. Pengaruh *Game Online* Terhadap Minat Belajar di Masa Pandemi Covid-19 Peserta Didik MIN 2 Blitar

Era globalisasi merupakan bagian dari perkembangan zaman, perubahan tersebut sangat bisa kita lihat contohnya banyak tergesernya permainan tradisional menjadi permainan modern. Pada era saat ini bahkan anak-anak sampai orang dewasa pun memaikannya, mereka lebih suka terhadap permainan modern karena mereka beranggapan bahwa permainan modern lebih menyenangkan dan menantang. Salah satu dari permainan modern yaitu *game online*.

Game online adalah permainan dan *online* adalah terhubung dengan internet. Jadi, dapat disimpulkan *game online* adalah *game* yang terhubung dengan koneksi internet atau LAN sehingga permainannya dapat terhubung dengan pemain lainnya yang memainkan permainan yang sama.

Minat belajar adalah rasa suka dan rasa ingin tahu pada mata pelajaran atau yang berhubungan dengan sekolah. Seorang peserta didik yang memiliki minat belajar tidak perlu dipaksa untuk belajar mereka akan belajar sendiri sesuai keinginan dengan senang hati.

Berdasarkan penyajian dan analisis adalah pengujian prasayarat yaitu normalitas dan linearitas. Uji normalitas dan linearitas data penelitian dilihat dari nilai *Asymp Sig.* Jika *Asymp Sig.* > 0,05 maka data tersebut dikatakan

berdistribusi normal dan linier. Uji normalitas data menggunakan uji *Kolmogorof Smirnov*. Hasil pengujian untuk data nilai angket pengaruh *game online* terhadap minat belajar sebesar 0,813 karena nilai *Asymp Sig.* $> 0,05$ maka data angket penelitian ini dikatakan berdistribusi “normal”. Uji selanjutnya yaitu uji linearitas data angket. Hasil uji linearitas data angket diperoleh nilai *Sig.* 0,238, dengan *Sig.* lebih besar dari 0,05 ($0,238 > 0,05$). Jadi, dapat disimpulkan data yang diperoleh adalah linier.

Data yang sudah diuji melalui uji prasyarat (normalitas dan linearitas) dan telah dinyatakan berdistribusi normal dan linier maka dapat dilanjutkan dengan analisis uji regresi sederhana. Adapun dasar pengambilan keputusannya sebagai berikut:

- 1) Jika nilai signifikansi penelitian $< 0,05$ H_a diterima.
- 2) Sebaliknya jika nilai signifikansi $> 0,05$ H_a ditolak.

Hasilnya untuk perhitungan nilai angket diperoleh nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,012. Nilai *Sig. (2-tailed)* $< 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan pada *game online* terhadap minat belajar di masa pandemi covid-19 peserta didik MIN 2 Blitar.

Penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Nurfadilah Ramdani (2018) dengan judul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VI SDN Bawakaraeng 1 Kota Makassar”. Pada penelitiannya peneliti menggunakan uji hipotesis yang mana diperoleh r hitung keseluruhan yaitu $0,659 > r$ tabel 0,248 dengan signifikansi 0,05 dan jika di lihat dari tabel interpretasi koefisien korelasi maka tingkat

hubungannya berada pada skala kuat. Maka dari itu H_a diterima ada pengaruh *game online* terhadap minat belajar siswa.

Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian selaras dengan hipotesis H_a peneliti. Hal ini tampak ketika peneliti dilapangan dimana siswa kurang konsentrasi, tidak peduli dengan keadaan sekitar, asik bermain sendiri dan kurang fokus terhadap sesuatu yang disampaikan oleh peneliti. Akan tetapi, peserta didik langsung antusias menanggapi ketika peneliti mengatakan bahwa angket yang akan dibagikan tentang *game online*. Peneliti memberikan angket kepada peserta didik dengan tujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh *game online* terhadap minat belajar mereka.

B. Pengaruh *Game Online* Terhadap Hasil Belajar di Masa Pandemi Covid-19 Peserta Didik MIN 2 Blitar

Menurut Aji pada Pitaloka *game online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan *internet*. *Game online* tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, *game online* bisa dimainkan di komputer, laptop, *smartphone*, bahkan di tablet sekalipun. Asal *gadget* itu terhubung dengan jaringan *internet*, *game online* dapat dimainkan.⁹²

Pada dasarnya *game online* diciptakan untuk bersenang-senang dengan menggunakan aturan menang dan kalah. Dengan tujuan untuk

⁹² Pitaloka, *Perilaku Konsumsi Game Online pada Pelajar (Studi Fenomenologi Tentang Perilaku Konsumsi Game Online pada Pelajar di Kelurahan Gemolong Kabupaten Sragen Tahu 2013)*, Sosialitas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sos Ant, 2013), hal. 9

mengurangi rasa jenuh dan merefleksikan otak setelah seharian beraktifitas atau bekerja.

Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik baik menyangkut afektif, kognitif dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Pengertian tentang hasil belajar ini juga diperkuat oleh Nawawi dalam K. Brahim yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan dalam mempelajari materi pembelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu.⁹³

Berdasarkan penyajian dan analisis adalah pengujian prasayarat yaitu normalitas dan linearitas. Uji normalitas dan linearitas data penelitian dilihat dari nilai *Asymp Sig.* Jika *Asymp Sig.* > 0,05 maka data tersebut dikatakan berdistribusi normal dan linier. Uji normalitas data menggunakan uji *Kolmogorof Smirnov*. Hasil pengujian untuk data nilai angket pengaruh *game online* terhadap hasil belajar sebesar 0,813 karena nilai *Asymp Sig.* > 0,05 maka data angket penelitian ini dikatakan berdistribusi “normal”. Uji selanjutnya yaitu uji linearitas data angket. Hasil uji linearitas data angket diperoleh nilai Sig. 0,494, dengan Sig. lebih besar dari 0,05 (0,494 > 0,05). Jadi, dapat disimpulkan data yang diperoleh adalah linier.

Data yang sudah diuji melalui uji prasayarat (normalitas dan linearitas) dan telah dinyatakan berdistribusi normal dan linier maka dapat dilanjutkan

⁹³ Ahmad Santoso, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2016), hal. 5

dengan analisis uji regresi sederhana. Adapun dasar pengambilan keputusannya sebagai berikut:

- 1) Jika nilai signifikansi penelitian $< 0,05$ H_a diterima.
- 2) Sebaliknya jika nilai signifikansi $> 0,05$ H_a ditolak.

Hasilnya untuk perhitungan nilai angket diperoleh nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,066. Nilai *Sig. (2-tailed)* $> 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh *game online* terhadap minat belajar di masa pandemi covid-19 peserta didik MIN 2 Blitar.

Dari teori Nana Sudjana, menjelaskan bahwa *game online* itu salah satu yang bisa mempengaruhi hasil belajar. Yang masuk dalam faktor psikologis yaitu perhatian, minat. Jadi, peserta didik yang perhatian dan minatnya pada *game online* bukan pada pelajaran maka akan mempengaruhi hasil belajar. Juga hasil penelitian yang dilakukan oleh Nurrohmah Permata Sari yang meneliti tentang “Pengaruh *Game Online* Hasil Belajar Siswa di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung” yang hasil perhitungannya nilai signifikansi menunjukkan nilai 0,032 dimana nilai signifikansi $< 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh bermain *game online* terhadap hasil belajar siswa di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung. Fakta dilapangan ternyata *game online* tidak mempengaruhi hasil belajar hal ini karena:

- 1) Nilai raport tidak real (bukan 100% hasil dari pekerjaan peserta didik)

- 2) Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) nilai raport tinggi yaitu 75, guru tidak boleh memberikan nilai raport di bawah KKM. Artinya, nilai peserta didik semuanya pasti tinggi.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru MIN 2 Blitar, tentang asal usul dan pengolahan nilai raport yaitu nilai raport bukan asli dari nilai peserta didik, nilai tersebut dibuat sedemikian rupa agar diatas KKM atau minimal sama dengan KKM. Karena untuk saat ini tidak diperbolehkan memberikan nilai kepada peserta didik di bawah KKM, karena sistem pengerjaan raport yaitu melalui aplikasi yang mana dalam aplikasi tersebut misalkan ada nilai dibawah KKM nantinya tidak tuntas dan harus dilakukan remidi, di raport tiak boleh dibawah KKM. Dengan itu, guru tidak mau bekerja dua kali dan nilai peserta didik langsung di katrol sama dengan KKM atau lebih dari KKM. Jika dalam raport nilai asli peserta didik maka bisa 40, 50, 60. Jadi nilai peserta didik terendah akan dimasukkan dalam raport sama dengan KKM yaitu 75.⁹⁴

Dengan sistem penilaian yang seperti itu, penulis juga menyimpulkan bahwa peserta didik akan menyepelekan nilai dan bahkan hal itu juga sudah terjadi. Karena apa, ketika peserta didik tidak mengerjakan tugas ataupun nilai asli mereka jelek nantinya diraport tetap bagus diatas KKM atau minimal sama dengan KKM serta mereka sudah pasti naik kelas atau bagi kelas VI mereka akan lulus. Karena memang saat ini guru tidak diperbolehkan untuk tidak menaikkan kelas peserta didik.

⁹⁴ Wawancara dengan Ebsi Nuwan Risti S.Pd., tanggal 27 Januari 2022 di Aplikasi WhatsApp pukul 18.18 WIB.

Selain itu, peneliti juga melakukan penelitian lanjutan dengan menyebar instrumen lanjutan tentang *game online* dan juga belajar siswa, diperoleh beberapa fakta yaitu:

1. 35% dari 56 sampel, waktu bermain *game online* peserta didik relative sebentar hanya sekitar 0 menit - 1 jam saja per hari, 28% lebih dari satu jam, 28% lebih dari 3 jam, dan 7% lebih dai 5 jam. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa hanya sekitar 35% peserta didik yang bermain *game online* sampai pada tahap mania. Sisanya hanya sekedar bermain untuk menghibur diri serta merilekskan pikiran setelah seharian beraktifitas.
2. 39% peserta didik saat di rumah lebih banyak mengabiskan waktu untuk belajar, 39% belajar, 23% aktivitas yang lainnya.
3. 46,5% peserta didik dibantu oleh orang tua dalam menyelesaikan tugas, 43% dibantu oleh bimbingan belajar di luar, 23,5 belajar sendiri, dan 10,5% googling.
4. Ketika tidak ada pekerjaan rumah 54% peserta didik tetap belajar, 14% tidak belajar dan 32% kadang-kadang atau jika ingin.
5. Sebanyak 64% peseta didik dari sampel waktu bermain *game online* dibatasi oleh orang tua, 12,5% tidak dibatasi oleh orang tua, dan 23% kadang-kadang.
6. 30% peserta didik tetap diperbolehkan bermain *game online* saat pekan ujian (PTS maupun PAS), 70% peserta didik tidak diperbolehkan bermain *game online* saat pekan ujian.

7. Ketika belajar di rumah 46% peserta didik memiliki inisiatif sendiri untuk belajar. 44% peserta didik yang perlu diingatkan untuk belajar, 10% dipaksa,

Berdasarkan hasil penelitian dari instrument lanjutan yaitu dapat disimpulkan bahwa dari 56 sampel penelitian, rata-rata peserta didik hanya bermain *game online* sekitar 0 menit sampai 2 jam perhari. Hanya 7% dari sampel atau sekitar 4 anak yang bermain selama lebih dari 5 jam perhari. Selain itu ternyata waktu belajar peserta didik lebih banyak daripada bermain *game online* setengah lebih dari sampel tersebut juga memiliki inisiatif sendiri untuk belajar, fasilitas belajar mereka juga bagus, 57% peserta didik dari sampel yang berjumlah 32 mereka mengikuti bimbingan belajar, yang lain juga didampingi oleh orang tua saat belajar. Peserta didik mendapatkan dukungan dan pendampingan dari orang tua dalam hal belajar, peran orang tua disini juga sangat penting, seperti pada orang tua peserta didik yang dijadikan sampel mereka memberikan bimbingan, dampingan dan dukungan kepada anak mereka, mereka rela menambah pengeluaran biaya untuk mengikutkan peserta didik di bimbingan belajar, pendampingan saat belajar, mengontrol dan membatasi anak saat bermain *game online* serta mengingatkan anak untuk selalu belajar.

Selain beberapa hal diatas, juga ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik selain dari *game online*, yaitu:

1. Faktor dari dalam diri peserta didik

Faktor dalam diri peserta didik terutama kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan peserta didik besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai peserta didik.⁹⁵

2. Faktor lingkungan

Sebagaimana yang diungkapkan Clark dalam Nana Sudjana, bahwa hasil belajar peserta didik di sekolah 70% dipengaruhi oleh lingkungan.⁹⁶

3. Faktor fisiologis

Kesehatan jasmani dan rohani sangat besar pengaruhnya dalam proses belajar. Pemeliharaan kesehatan sangat penting bagi setiap orang baik fisik maupun mental karena semua itu sangat membantu dalam proses belajar dan hasil belajar.⁹⁷

4. Faktor psikologis

Beberapa faktor psikologis diantaranya meliputi intelegensi, perhatian, minat dan bakat, motivasi dan kognitif daya nalar.⁹⁸

5. Lingkungan keluarga

Faktor keluarga ini mencakup ayah, ibu, dan anak serta anggota keluarga. Faktor ini juga sangat besar pengaruhnya, seperti tinggi rendahnya pendidikan orang tua, besar kecilnya penghasilan, serta perhatian dan bimbingan orang tua.⁹⁹

⁹⁵ Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Alsinco, 2005), hal. 39

⁹⁶ Ibid, hal. 40-41

⁹⁷ Noer Rohmah, *Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta: Kalimedia, 2015), hal. 194

⁹⁸ Ibid, hal. 195

⁹⁹ Ibid, hal. 197

6. Guru, meliputi cara penyampaian, pendekatan dengan peserta didik, metode, model dan strategi dalam mengajar.
7. Ruang kelas dan sarpras

C. Pengaruh *Game Online* Terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar di Masa Pandemi Covid-19 Peserta Didik MIN 2 Blitar

Dikarenakan *game online* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar, maka pengujian pengaruh *game online* terhadap minat belajar dan hasil belajar di masa pandemi covid-19 peserta didik MIN 2 Blitar tidak dapat diuji menggunakan uji multivariate (MANOVA).

Minat belajar sebenarnya dipengaruhi oleh *game online*, namun tidak berpengaruh pada hasil belajar karena yang mempengaruhi hasil belajar banyak seperti yang telah dijelaskan di atas. Selain itu peserta didik yang bermain *game online* mereka tetap belajar, fasilitas belajar di rumah baik, serta ada dukungan dan bimbingan dari orang tua.