

## Pengaruh Mobile Lagend (Game Online) Terhadap Minat Belajar

**Achmad Faisol**  
Universitas Islam Jember  
Email: [faisolaguskh@gmail.com](mailto:faisolaguskh@gmail.com)

**Muhammad Ilyas**  
Universitas Islam Jember  
Email: [ilyasalmaduri@gmail.co](mailto:ilyasalmaduri@gmail.co)

### ABSTRAK

Kemajuan teknologi saat ini membuat semua pekerjaan yang dilakukan oleh manusia menjadi lebih mudah dan cepat. Manusia dituntut untuk ikut berkembang dalam kemajuan teknologi tersebut. Kemajuan teknologi saat ini dapat ditemui pada segala kegiatan manusia termasuk dalam kegiatan bermain. tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis ada tidaknya pengaruh mobile lagend (game online) terhadap minat belajar siswa kelas VI di MIMA 01 KH.Shiddiq Jember. Pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah : metode interview, metode observasi, dokumenter dan angket. Analisis data nya menggunakan Uji Normalitas, Uji Homogenitas, dan Uji T-test. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan Mobile Lagend Game Online) terhadap minat belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan hasil Uji Hipotesis dimana  $t_{hitung} = -11,9$  dan  $t_{tabel} = 2,048$ . Dengan membandingkan kedua nilai tersebut diperoleh  $t_{hitung} \leq t_{tabel} (-11,9 \leq 2,048)$ . Hal ini berarti hipotesis alternatif diterima maka terdapat pengaruh negatif mobile lagend (game online) terhadap minat belajar siswa kelas VI di MIMA 01 KH.Shiddiq.

**Kata Kunci:** Mobile Lagand, Game Online, Minat Belajar Siswa

## PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi saat ini membuat semua pekerjaan yang dilakukan oleh manusia menjadi lebih mudah dan cepat. Manusia dituntut untuk ikut berkembang dalam kemajuan teknologi tersebut. Kemajuan teknologi saat ini dapat ditemui pada segala kegiatan manusia termasuk dalam kegiatan bermain. Permainan dalam bentuk digital atau *game* sangat diminati oleh semua kalangan, baik anak-anak hingga orang dewasa. *Game online* merupakan sebuah gaya hidup baru bagi beberapa orang disetiap kalangan umumnya. *Game* dapat ditemukan pada media *handphone* maupun *personal computer* (PC). Adapun jenis *game online* yang berkembang saat ini, antara lain, *Massively Multiplayer Online First-Person Shooter Games (MMOFPS)*, *Massively Multiplayer Online-Role-Playing Games (MMORPG)*, *Massively Multiplayer Online Browser Game (MMOBG)* dan masih banyak lainnya. [www.indogamers.com](http://www.indogamers.com) (15 Mei 2019)

Perkembangan *game online* di Indonesia dimulai dengan kemunculan *game online Nexia* pada tahun 2001. Setelah *Nexia*, perkembangan *game online* di Indonesia semakin berkembang dengan masuknya beberapa *game* baru, seperti *Redmoon* pada 2002, *Laghaim* pada awal 2003, *Ragnarok Online (RO)* pada pertengahan 2003, dan *Gunbound* pada tahun 2004. Hingga tahun 2016, *game online* masih terus berkembang dan jumlah pemain

*game online* terus meningkat. *Mobipicker.com* merilis daftar 10 *game* terpopuler dan paling sering dimainkan seperti *League of Legends*, *World of Warcraft*, *DotA 2*, *Counter Strike*, *Grand Theft Auto V*. Permainan *smartphone* juga memiliki peminat yang banyak seperti, *Clash of Clans*, *Line Let's Get Rich*, *Mobile Legends* dan lain-lain.

Menurut Santoso (2014:3) Individu yang memainkan *game online* disebut *gamers*. Perkembangan *game online* berbanding lurus dengan peningkatan *gamers* khususnya di Indonesia. Realita pada masyarakat kita di kota maupun di desa *game center* sangat mudah kita jumpai dan keberadaannya menjadi candu bagi beberapa orang. Menurut Komang Budi Aryasa diperkirakan, setiap tahun jumlah *gamer* di Indonesia meningkat sekitar 33persen yang tersebar di kota-kota besar Indonesia seperti Jakarta, Surabaya, Yogyakarta, Depok dan Medan. Salah satu *developer game online*, [www.steam.com](http://www.steam.com) menunjukkan data bahwa hingga 23 Juni 2017 12.675.696 *gamers* telah masuk kedalam *games*. Para *gamers* didominasi oleh para remaja dan dewasa awal yang berusia 15-25 tahun.

*Game online* memberikan sejumlah dampak bagi kehidupan para *gamers*. Dampak positif dalam bermain *game* bagi pelajar antara lain *game* sebagai sarana belajar, *game* membuat anak pandai berbahasa Inggris, menumbuhkan sikap pantang menyerah, me-

mudahkan dalam penyelesaian masalah, menghilangkan stres, mudah berkenalan dengan teman baru yang mempunyai hobi sama, menumbuhkan rasa ingin tahu, menambah wawasan, belajar berimajinasi. dampak negatif bagi para *gamers*. Dampak negatif yang diberikan dari bermain *game* bagi pelajar adalah kecanduan bermain *game*, dimarahi oleh orangtua, malas, boros, berkata-kata kasar dan kotor, nilai merosot, berbohong kepada orangtua, sulit mengikuti pelajaran, timbulnya kekerasan pada anak, dan merusak mata. Bermain *game* yang berlebihan juga akan menimbulkan dampak sosial dari remaja, yaitu menumbuhkan sikap anti sosial, tidak ada keinginan untuk berbaur dengan masyarakat, keluarga dan juga teman. Penelitian yang dilakukan juga menunjukkan bahwa *game online* membawa dampak sosial berupa remaja jarang berkumpul dengan keluarga, dampak psikis berupa remaja yang ketagihan dan selalu ingin memainkan *game* tersebut, dan dampak fisik karena remaja masih dalam masa pertumbuhan.

Erik Erickson dalam bukunya yang berjudul *Identity, Youth, and Crisis* memberi penekanan terhadap tahap perkembangan identitas vs kecacauan identitas dimana tahap tersebut merupakan masa peralihan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa, dan peristiwa-peristiwa yang terjadi pada masa ini akan mempengaruhi kepribadian masa dewasa. Remaja yang mampu

mencapai suatu identitas yang stabil akan memperoleh pandangan yang jelas akan dirinya, penuh percaya diri, dapat mengatasi berbagai situasi, dapat mengambil keputusan penting, serta mengenal peran dalam masyarakat. Apabila remaja mengalami kecacauan identitas akan menimbulkan berbagai masalah seperti terbaginya gambaran diri, ketidakmampuan membina persahabatan yang akrab, kurang memahami pentingnya waktu, dan menolak standar keluarga maupun standar masyarakat sehingga akan membahayakan masa depan remaja. Selain itu, dalam kecacauan identitas dapat membuat individu merasa hampa, terisolasi, cemas, dan bimbang. <https://www.academia.edu> (1968:3)

Untuk memberikan gambaran mengenai hal ini baiklah diberikan beberapa definisi yang diajukan oleh sementara ahli. Hartley memberikan definisi mengenai psikologi sosial sebagai berikut : *social psychology is that branch of the social sciences which seek to understand individual behavior in the context of social interaction*. Dari pengertian ini dapat dikemukakan Hartley (1961:1) melihat perilaku individu dalam konteks interaksi sosial. Interaksi sosial adalah di mana hubungan antara individu yang satu dengan yang lain, atau adanya situasi social. Demikian juga yang dikemukakan oleh sherif bahwa, *social psychology is the scientific study of the experience and behavior of the individual in relation to social stimulus situation*. Dari

definisi ini juga dapat dikemukakan bahwa sherif melihat perilaku individu dikaitkan dengan situasi sosial.

Berdasarkan kesimpulan di atas psikologi sosial itu merupakan ilmu tentang perilaku individu dalam situasi sosial. Berkaitan dengan psikologi sosial ini ada beberapa hal yang dapat di kemukakan yaitu bahwa psikologi sosial fokusnya pada perilaku individu dan dalam kaitanya dengan situasi sosial. Dengan demikian apapun definisi mengenai psikologi sosial itu, tidak dapat lepas dari adanya situasi sosial atau interaksi sosial dan fokusnya adalah perilaku individu.

Kurangnya pengawasan dan kepekaan orang tua menjadi salah satu faktor penyebab perilaku anak di dunia maya tidak terbandung. Kesalahan yang sering dilakukan oleh orang tua yaitu memberi kebebasan dan tidak memberi batasan waktu dalam mengakses internet dan tidak di bekali arahan dan pemahaman manfaatnya. Konsumsi *game online* yang tidak di batasi dikhawatirkan bisa menjadikan anak berperilaku acuh tak acuh terhadap lingkungan sekitar bahkan mengabaikan dunia nyata karena kesenangan dunia maya yang bisa berakibat pada agresivitas yang ditunjukkan oleh anak. Terlebih lagi jika *game online* yang di konsumsi banyak mengandung unsur kekerasan.

Keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar dapat dilihat dari seluruh faktor yang berhubungan

dengan guru dan murid. Mulai dari perilaku guru dalam mengajar sampai dengan tingkah laku siswa ketika mengikuti proses pembelajaran mengindikasikan akan ketertarikan siswa tersebut terhadap pelajaran atau justru sebaliknya ia tidak tertarik dengan pelajaran yang sedang berlangsung. Ketertarikan siswa ini merupakan salah satu tanda minat.

*Game online* memiliki kelebihan dan kekurangan, untuk menggunakan kelebihan dan kekurangan tersebut, peran orang tua yang sangat menentukan. Maka dari itu, kita selaku orang tua, jangan pernah bosan mendidik anak. Karena ingat usia anak, adalah usia merekam segala kenangan, segala perilaku orang tua yang dilihatnya itu, akan menjadi kepribadiannya dan selalu diingat seumur hidupnya.

Hukum asal dari *game* komputer, *game handphone* maupun yang berbasis *game online* adalah boleh. Hal ini sesuai dengan kaidah fikih yang artinya: "*hukum asal dari suatu adalah mubah sampai ada dalil yang melarangnya (memakhrulkannya atau mengharamkannya)*". (imam as-Syuyuthi, dalam al-Asyba'wan Nadhor:43).

*Game* atau permainan sesungguhnya adalah bagian dari sarana hiburan dan sarana melepas lelah. Islam mewajibkan kepada umatnya agar mengabdikan seluruh hidupnya hanya untuk beribadah kepada Allah SWT. Itulah orientasi tunggal yang harus dipegang oleh kaum muslimin

etika menjalani kehidupan. Islam lalu memerintahkan umatnya agar melaksanakan perintahNya dengan segenap potensi yang ia miliki dan tidak melanggar larangan-larangan Allah SWT.

Namun demikian, islam sesungguhnya adalah agama yang sangat menghormati realitas obyektif dan realitas konkrit yang terdapat di sekitar dan dalam diri manusia. Ketika manusia menyukai keindahan, kecantikan, ketampanan, kelezatan dan kemerduan, islam kemudian menghalalkannya, dengan syarat hal tersebut didapatkan dengan cara yang baik dan dilakukan dengan cara yang benar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di MIMA 01 KH. Shiddiq menunjukkan bahwa ketika proses kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung siswa cenderung bercerita tentang *mobile legend (game online)* dari pada memperhatikan guru yang sedang menjelaskan. Untuk rata-rata banyaknya siswa yang bermain *mobile legend* di MIMA 01 KH Shiddiq ada pada kelas IV, V, dan VI. Namun peneliti mefokuskan pada kelas VI karena melalui hasil observasi peneliti mendapatkan data yang terdiri dari beberapa golongan, golongan yang di maksud peneliti yaitu golongan yang masih bermain *Mobile Legend (game online)*, yang sudah tidak bermain, yang hanya mencoba-coba dan yang tidak pernah bermain atau mencoba-coba permainan *game online* tersebut. 66 siswa termasuk ke dalam kategori

golongan yang masih bermain *Mobile Legend (game online)*, 35 siswa yang sudah tidak bermain, 33 siswa yang hanya mencoba-coba dan 26 siswa yang tidak pernah bermain atau mencoba-coba. Dengan jumlah siswa kelas VI keseluruhan 160 siswa yang dibagi menjadi 4 kelas. Dari golongan tersebut lebih banyak yang masih bermain. Selain itu, kelas VI adalah salah satu kelas yang akan menghadapi ujian akhir sekolah.

Dampak yang akan terjadi jika dalam suatu kelas siswa cenderung ramai dan lebih berkonsentrasi bercerita tentang *mobile legend (game online)* maka siswa yang lain akan terganggu. Selain itu minat belajar seorang siswa juga akan sangat terganggu, karena minat belajar seorang siswa tidak hanya dipengaruhi oleh faktor internal saja akan tetapi ada faktor eksternal. Faktor eksternal merupakan faktor yang timbul dari luar individu, meliputi lingkungan sekolah, lingkungan keluarga, dan lingkungan masyarakat. Di tinjau dari hasil observasi peneliti yang dilakukan pada saat praktek pengalaman lapangan (PPL) di MIMA 01 KH. SHIDDIQ yang melibatkan lingkungan sekolah dimana faktor yang melibatkan metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar penilaian di atas ukuran dan lain sebagainya.

Menurut Bapak Sami'an S.S selaku Waka kurikulum di MIMA 01 KH. SHIDDIQ(26 Agustus 2019), mengatakan bahwa di zaman modern ini jangankan anak SD anak yang masih usia dini saja sudah di perkenalkan dengan alat komunikasi seperti *handphone*. Jadi, jangan heran dengan seorang anak SD yang sudah pandai memainkan sesuatu *game online* tersebut. Namun demikian, memang benar ada dampak positifnya tetapi juga butuh pengawasan dari orang tua karena lebih banyak waktu di rumah dibandingkan di sekolah agar tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan. Seperti tidak di siplin siswa, kurangnya sopan santun terhadap guru, hasil prestasi yang menurun, kurangnya minat belajar siswa dan kurangnya motivasi belajar siswa.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat ditarik akar permasalahan dari *Game Online* yang dimainkan oleh siswa yang terjadi sepulang sekolah. Peristiwa tersebut dapat di tangani dengan melibatkan orang tua, yaitu dengan melakukan pencegahan dan penanaman karakter sedini mungkin . Sehingga judul penelitian ini adalah Pengaruh *Mobile Legend (Game Online)* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VI Di MIMA 01 KH. shiddiq Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2019/2020.

## KAJIAN TEORI

### Pengertian *game online*

Pengertian *game online* sebenarnya adalah sebuah jenis vidio permainan yang hanya dapat dijalankan apabila suatu perangkat yang digunakan untuk bermain *game* terhubung dengan jaringan internet. Jadi, apabila seseorang yang ingin bermain *game online* maka perangkat yang ia miliki itu harus terhubung *internet*. Kalau tidak, maka besar kemungkinan *game online* itu tak dapat dimainkan.

*Game online* biasanya memungkan suatu permainan (*player*) *game* untuk saling terhubung dengan pemain lain. Sehingga hal itu juga memungkinkan ia dengan pemain lain saling berkontak, baik dalam bentuk permainan seperti (pukul-memukul, tembak menembak) ataupun berkirim pesan. Hal ini memang mirip seperti layanan jejaring sosial media.

Menurut Annisa Nur Laila (<https://id.scribd.com>.) *Game online* adalah salah satu bentuk hiburan digital yang paling banyak diminati, dan saat ini menjadi tren dan *lifestyle* yang sedang digandrungi oleh semua kalangan termasuk anak-anak. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin maju telah memunculkan media baru (*game online*) yang semakin menambah kompleks kehidupan media.

### Indikator kecanduan *game online*

Menurut Indrianto (Repository. umy.ac.id handle) Kecandungan merupakan suatu tingkah laku yang dapat di kontrol atau tidak

mempunyai kekuatan untuk menghentikannya. Kecanduan terhadap *game online* mengakibatkan pemain melalaikan kegiatannya yang lain karena kecanduan permainan ini berlaku secara berulang-ulang". Berikut indikator orang kecanduan *game online* sebagai berikut:

1. Merasa terikat, dengan adanya kecanduan maka akan timbul rasa bahwa yang ada dalam pikirannya adalah *game online* yang dilakukan sebelumnya atau pun yang akan dimainkan selanjutnya.
2. Merasakan kebutuhan, ketika seseorang sudah kecanduan *game* maka ia akan selalu tidak puas dengan hasil mainnya, ketika belum berhasil dengan skor yang didapatkan maka ia akan mencoba terus-menerus.
3. Mengulang, yaitu upaya seseorang pecandu untuk melakukan kegiatan tersebut secara berulang guna mendapatkan hasil sesuai dengan yang diinginkan.
4. Merasa gelisah, ketika mereka tidak mendapatkan skor atau hasil yang sesuai dengan yang ditargetkan maka mereka akan merasa marah, jengkel, depresi dengan hasilnya.
5. Terancam, mereka cenderung merasa tidak nyaman ketika harus berhenti memainkan sebuah *game* dengan paksaan.
6. Terancam, bahaya dari kecanduan *game online* yaitu dapat menyebabkan hilangnya kesempatan berkarir dan akan kehilangan kesempatan pekerjaan.
7. Berbohong, seseorang akan cenderung berbohong guna menutupi sesuatu yang menyebabkan kerugian terhadap keterlibatan *game online*.

#### Karakteristik game online

1. Singkat, biasanya durasi waktu yang digunakan untuk bermain mulai dari ilustrasi, cara dan waktu diskusi kelompok hingga selesai permainan kisarannya bisa dari 1 menit. Namun dalam permainan semakin singkat waktu bermain maka semakin bagus.
2. Membutuhkan biaya, dalam hal ini setiap permainan ada yang membutuhkan biaya untuk membeli sesuatu seperti koin, atau memesan sesuatu. Namun ada beberapa *game* yang tidak memerlukan biaya sama sekali.
3. Partisipatif, *games* pastinya selalu memerlukan peserta baik secara fisik (termasuk pergerakan) maupun fisiologis (seperti perhatian secara mental maupun secara visual). *game* selalu berdampak pada pemain untuk berfikir kreatif, bergerak, tertawa dan lain sebagainya.
4. Menggunakan alat bantu, ada beberapa *game* yang melibatkan penggunaan alat-alat sederhana untuk menambah kesan realistis pada kegiatan. Alat bantu dapat berupa spidol, satu pak kartu, korek api atau sekeranjang jeruk.
5. Beresiko rendah, kemungkinan besar tingkat keberhasilan *game* ini cukup tinggi bila dilakukan sesuai

- dengan cara yang benar dan profesional
6. Beradaptasi yang mudah, *game* dapat dikatakan mudah apabila seseorang peserta langsung mampu menguasai dan mengendalikan permainan dengan singkat, dan peseta dapat memainkannya dengan caranya sendiri tanpa menghilangkan karakter aslinya
  7. *Single fokus*, yaitu berbeda dengan simulasi, bahwa *game* sering menggunakan ilustrasi yang hanya *single poin*. *Game* pada umumnya lebih berorientasi pada persoalan mikro daripada makro.

#### Dampak positif dan negatif *game online* bagi pelajar

##### Dampak positif

- 1) Pelajar tersebut dapat lebih mengerti tentang computer
- 2) Dengan bermain *game online* secara langsung mereka dapat mengerti bahasa inggris yang digunakan pada *gamenya*
- 3) Dari *game online* mereka dapat menambah teman di dunia nyata maupun dunia maya.

##### Dampak negatif

- 1) Pelajar hanya menghambur-hamburkan uang dan waktu secara sia-sia
- 2) Bermain *game online* membuat mereka menjadi malas dan ketagihan
- 3) Terkadang rela membolos sekolah hanya untuk bermain *game online*.
- 4) Dengan bermain *game online* tersebut mereka juga bisa lupa

waktu untuk makan bahkan waktu untuk beribadah

- 5) Dengan terlalu sering berhadapan dengan monitor secara mata telanjang membuat mata minus, nyatanya umur mereka masih muda-muda
- 6) Anak-anak tersebut jadi sering berbohong terhadap orang tuanya karena awalnya dia pamit untuk berangkat sekolah tapi kenyataannya dia bolos sekolah hanya ingin bermain *game online*.

#### Nilai-nilai *mobile legend*

##### *Manage and control yourself*

Dalam *game mobile legend* mengajarkan kita cara mengontrol dan *manage* tentang diri kita sendiri. Setiap orang mempunyai tujuan, impian atau mimpi, dan kita harus membangun dan menyusun strategi tersebut pada diri kita serta nilai-nilainya agar supaya kita dapat untuk meraihnya.

##### *Modal yang utama itu skill bukan uang*

Dalam kehidupan bukan berarti kita tidak membutuhkan modal, bahkan kita membutuhkan modal yang nominalnya triliunan. Badan yang lengkap, pengetahuan yang luas, bahkan semangat yang kuat juga bisa kita jadikan modal dasar buat diri kita sendiri. Sedikit demi sedikit dengan sungguh-sungguh kita bisa meraih yang kita inginkan dan menambah *skill* pada diri kita.

##### *Epic comeback*

Dalam kehidupan kita selalu ada yang namanya *comeback* yaitu dimana kita merasa sudah kalah dan tidak



percaya diri, tetapi kemenangan bagi kita sudah di depan mata maka dari itu kita harus buktikan dalam kehidupan kita bahwa kita bisa *epik comeback*.

### Minat Belajar

#### Pengertian minat

Sebelum kita mengetahui minat belajar kita harus mengetahui pengertian minat dan belajar. Kata minat secara etimologi berasal dari bahasa Inggris "*interest*" yang berarti kesukaan, perhatian (kecenderungan hati pada sesuatu), keinginan. Jadi dalam proses belajar siswa harus mempunyai minat atau kesukaan untuk mengikuti kegiatan belajar yang berlangsung, karena dengan adanya minat akan mendorong siswa untuk menunjukkan perhatian, aktivitasnya dan partisipasinya dalam mengikuti belajar yang berlangsung.

Slameto (2010:180) menyatakan bahwa "minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh" Muhibbidin, "minat berarti kecenderungan dan kegirahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu".

Menurut Sardiman, minat diartikan sebagai "suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhan sendiri". Oleh karena itu, apa yang dilihat seseorang sudah tentu akan membangkitkan minatnya sejauh apa yang dilihat seseorang sudah tentu

akan membangkitkan minatnya sejauh apa yang dilihat itu mempunyai hubungan dengan kepentingan sendiri. Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian minat belajar siswa adalah kecenderungan individu untuk memiliki rasa senang tanpa ada paksaan sehingga dapat menyebabkan perubahan, pengetahuan, keterampilan dan tingkah laku.

Dari beberapa para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian minat adalah rasa ketertarikan, perhatian, keinginan lebih yang dimiliki seseorang terhadap suatu hal, tanpa ada dorongan.

#### Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa

Dalam pengertian sederhana, minat adalah keinginan terhadap sesuatu tanpa ada paksaan. Dalam minat belajar seorang siswa memiliki faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar yang berbeda-beda. Menurut Slameto membedakannya menjadi dua macam yaitu :

*Faktor internal.* Faktor internal adalah faktor dari dalam diri siswa yang meliputi dua aspek, yakni : Aspek fisiologis; Kondisi jasmani dan tegangan otot yang menandai tingkat kebugaran tubuh siswa, hal ini dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam pembelajaran. Aspek psikologis merupakan aspek dari dalam diri siswa yang terdiri dari intelegensi, bakat siswa, sikap siswa, minat siswa, motivasi siswa.

Faktor Eksternal siswa. Faktor keluarga, seperti cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan. Faktor sekolah, seperti metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar penilaian di atas ukuran, keadaan gedung, metode mengajar dan tugas rumah.

### **Pengaruh Mobile Legend (Game Online) Terhadap Minat Belajar**

Peran minat belajar dalam proses kegiatan belajar mengajar sangat dipengaruhi dari faktor internal dan eksternal siswa. Apabila anak yang mempunyai minat belajar yang tinggi maka proses kegiatan belajar mengajar baik, dan sebaliknya apabila anak yang minat belajarnya rendah maka proses belajar mengajarnya rendah. Hal itu dipengaruhi oleh faktor eksternal yaitu berupa *game online*. Siswa yang sudah kecanduan bermain *game online* akan sangat sulit untuk mengontrol dirinya dalam belajar dan lebih mementingkan *game online*, anak cenderung sulit untuk membagi konsentrasi antara belajar dengan bermain *game online*.

Siswa yang bermain *mobile legend (gameonline)* akan berdampak negatif dan positif. Tetapi lebih banyak berdampak negatif sehingga membuat siswa tidak fokus dalam belajar. Karena waktu bermain siswa lebih

banyak daripada waktu belajar sehingga minat belajar siswa rendah.

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini bersifat survey dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Dimana tujuan penelitian ini melalui survey ini adalah untuk mempelajari secara intensif dan mendetail tentang latar belakang keadaan sekarang dan interaksi lingkungan suatu unit sosial baik individu, lembaga maupun masyarakat. Dengan Populasi sebanyak 160 siswa kelas VI. Mempertajam pada sample sebanyak 30 siswa. Metode pengumpulan data, observasi, interview, dokumen dan angket. Analisis data dengan pengujian normalitas Chi-kuadrat

$$X^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

### **PEMBAHASAN**

Hasil Angket pengaruh *Mobile Legend (Game Online)* Untuk mengetahui bagaimana pengaruh *Mobile Legend (Game Online)*. penulis menyebarkan angket dengan 15 item pernyataan kepada responden. Hasilnya dapat dilihat sebagai berikut:

38	39	40	50	55	53
53	56	57	54	58	54
54	56	54	55	52	50
52	60	51	54	50	51
56	53	53	49	53	45

Dari data diatas dapat diketahui bahwa skor tertinggi adalah 60 dan skor terendah adalah 38, untuk mencari nilai r yaitu skor tertinggi – skor terendah maka hasilnya adalah

22. Untuk menentukan panjang kelas terlebih dahulu, mengetahui banyak kelas dengan rumus yaitu :  $k = 1 + (3.3 \log 30) = 5.8$  dibulatkan menjadi 6. Sehingga panjang kelas dengan rumus  $i \frac{r}{k} = \frac{22}{6} = 3,6$ . maka dapat dicari nilai Standar Deviasi dengan skor mentah tersebut dianalisis melalui tabel distribusi frekuensi variabel X berikut ini:

Tabel V. Tabel Distribusi variabel X (Pengaruh game Online)

No	l	f	xi	fxi	x	xi-x	(xi-x) <sup>2</sup>	f.(xi-x) <sup>2</sup>
1	38-41	3	39,5	118,5	51,9	-12,4	153,76	461,28
2	42-45	1	43,5	43,5	51,9	-8,4	70,56	70,56
3	46-49	1	47,5	47,5	51,9	-4,4	19,36	19,36
4	50-53	12	51,5	618	51,9	-0,4	0,16	1,92
5	54-57	11	55,5	610,5	51,9	3,6	12,96	142,56
6	58-61	2	59,5	119	51,9	7,6	57,76	115,52
Jumlah		30	297	1557		-14,4	314,56	811,2

Rumus :  $\bar{x} = \frac{\sum f \cdot x_i}{\sum f} = 51,9$

a. Mencari Nilai Standar Deviasi dengan  $s = \sqrt{\frac{\sum f \cdot (x_i - \bar{x})^2}{n - 1}}$  rumus sehingga di peroleh Nilai Standar Deviasi adalah 5,2888953.

b. Menentukan Chi-Kuadrat

Dengan Rumus :  $\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$

Keterangan :

O<sub>i</sub> = frekuensi hasil observasi

E<sub>i</sub> = frekuensi yang diharapkan

K = banyaknya pengamatan

Tabel VI. Frekuensi yang diharapkan dan pengamatan

No	Batas kelas	Z	Luas 0-z	Luas tiap kelas interval	E <sub>i</sub>	O <sub>i</sub>
1	37,5	-2,72	0,4967	0,0217	0,651	3
2	41,5	-1,96	0,475	0,0881	2,643	1
3	45,5	-1,21	0,3869	0,2133	6,399	1
4	49,5	-0,45	0,1736	0,0557	1,671	12
5	53,5	0,30	0,1179	-0,2352	-7,056	11
6	57	1,06	0,3531	-0,1118	-3,354	2
7	61	1,81	0,4649			

O <sub>i</sub> - E <sub>i</sub>	(O <sub>i</sub> - E <sub>i</sub> ) <sup>2</sup>	((O <sub>i</sub> - E <sub>i</sub> ) <sup>2</sup> )/E <sub>i</sub>
2,349	5,51781	8,475884793
-1,643	2,699449	1,021357927

-5,399	29,149201	4,555274418
10,329	106,688241	63,84694255
18,056	326,019136	-46,20452608
5,354	28,665316	-8,546605844
	<b>X<sup>2</sup> Hitung</b>	<b>23,14832777</b>

Hasil Angket Minat Belajar Siswa Untuk mengetahui bagaimana minat belajar siswa . penulis menyebarkan angket dengan 20 item pernyataan kepada responden. Hasilnya dapat dilihat sebagai berikut:

74	76	78	78	83	64
84	69	76	73	93	74
66	70	61	75	85	64
52	79	56	66	68	60
77	61	79	67	60	68

Dari data diatas dapat diketahui bahwa skor tertinggi adalah 93 dan skor terendah adalah 52, untuk mencari nilai r yaitu skor tertinggi – skor terendah maka hasilnya adalah 41. Untuk menentukan panjang kelas terlebih dahulu, mengetahui banyak kelas dengan rumus yaitu :  $k = 1 + (3.3 \log 30) = 6.8$  dibulatkan menjadi 7. Sehingga panjang kelas dengan rumus  $i \frac{r}{k} = \frac{93}{52} = 1,8$ . Maka dapat dicari nilai Standar Deviasi dengan skor mentah tersebut dianalisis melalui tabel distribusi frekuensi variabel X berikut ini:

Tabel VII. Tabel Distribusi variabel YMinat Belajar siswa

No	i	F	xi	f.xi	x	xi-x	(xi-x) <sup>2</sup>	f. (xi-x) <sup>2</sup>
1	52-58	2	55	110	71,3	-16,333	266,7778	533,555
2	59-65	6	62	372	71,3	-9,3333	87,11111	522,666
3	66-72	7	69	483	71,3	-2,3333	5,444444	38,1111
4	73-79	11	76	836	71,3	4,666	21,77778	239,555
5	80-86	3	83	249	71,3	11,666	136,1111	408,3333
6	87-93	1	90	90	71,3	18,666	348,4444	348,4444
Jumlah		30	435	2140			865,6667	2090,666

Rumus :  $\bar{x} = \frac{\sum f \cdot x_i}{\sum f} = 71,3$

a. Mencari Nilai Standar Deviasi dengan  $s = \sqrt{\frac{\sum f \cdot (x_i - \bar{x})^2}{n - 1}}$  rumus sehingga di peroleh Nilai Standar Deviasi adalah 8,490698.

b. Menentukan Chi-Kuadrat Dengan Rumus :  $\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$

Keterangan :

- O<sub>i</sub> = frekuensi hasil observasi
- E<sub>i</sub> = frekuensi yang diharapkan
- K = banyaknya pengamatan

Tabel VIII. Frekuensi yang diarpakan dan pengamatan

No	Batas kelas	Z	Luas 0-z	Luas tiap kelas interval	E <sub>i</sub>	O <sub>i</sub>
1	51,5	-2,33588	0,48983	0,5535	1,6605	2
2	58,5	-1,51145	0,43448	0,18273	5,4819	6
3	65,5	-0,68702	0,25175	0,20399	6,1197	7
4	72,5	-0,13740	0,04776	-0,28371	-8,5113	11
5	79,5	0,961836	0,33147	-0,13099	-3,9297	3
6	86,5	1,78626	0,46246	-0,03301	-0,9903	1
7	93,5	2,6107001	0,49547			

O <sub>i</sub> - E <sub>i</sub>	(O <sub>i</sub> - E <sub>i</sub> ) <sup>2</sup>	((O <sub>i</sub> - E <sub>i</sub> ) <sup>2</sup> )/E <sub>i</sub>
0,3395	0,11526025	0,06942978
0,5181	0,26842761	0,048966163
0,8803	0,77492809	0,126628444
19,5113	380,6908277	-44,72769468
6,9297	48,02074209	-12,21995116
1,9903	3,96129409	-4,000095012
	<b>X<sup>2</sup> Hitung</b>	<b>-6070273327</b>

## Pengujian hipotesis

### Uji Normalitas

Sebelum menganalisis data terlebih dahulu melakukan uji normalitas data. Data di uji kenormalannya, apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak dengan menggunakan Chi Kuadrat. Dengan taraf signifikasi  $\alpha = 0,05$ .

Tabel IX Hasil Uji Normalitas

Normalitas Tes						
	Jumlah nilai	N	$\bar{x}$	S	$\chi^2$ tabel	$\chi^2$ hitung
Pengaruh Mobile Legend (game online)	1557	30	51,9	28,6	42,56	23,14
Minat belajar siswa	2140	30	71,3	51,4	42,56	-60,70

Berdasarkan perhitungan data yang diperoleh pada tabel IX hasil pengaruh game online adalah  $\chi^2$  hitung  $\leq \chi^2$  tabel ( $23,14 \leq 42,56$ ) maka H<sub>a</sub> diterima dengan taraf signifikasi  $\alpha = 0,05$ . Hasil dari minat belajar siswa adalah  $\chi^2$  hitung  $\leq \chi^2$  tabel ( $-60,70 \leq 42,56$ ) maka H<sub>a</sub> diterima dengan taraf signifikasi  $\alpha = 0,05$ . Maka dapat disimpulkan bahwa sample berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

### Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk memperoleh asumsi bahwa sample penelitian berasal dari kondisi yang sama atau homogen. Dalam penelitian ini homogenitas akan dilakukan dengan uji perbandingan varians.

$$F_{Hitung} = \frac{\text{Varian besar}}{\text{Varian kecil}}$$

$$F_{Hitung} = \frac{51,4}{28,6}$$

$$F_{Hitung} = 1,79$$

$$F_{tabel} = F_{(0,05)(1,28)} = 4,20$$

Dari hasil pengujian akan membandingkan  $F_{tabel}$  dengan  $F_{Hitung}$ . Maka diperoleh  $F_{Hitung} \leq F_{tabel}$  ( $1,79 \leq 4,20$ ) sehingga  $H_a$  diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data varian adalah Homogen.

#### Uji T – Test

Pada penelitian ini menggunakan uji analisis statistik untuk membuktikan kebenaran hipotesis yang diajukan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh *mobile legend (game online)* terhadap minat belajar siswa kelas VI di MIMA 01 KH. Shiddiq Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember tahun Pelajaran 2019/2020.

Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh *mobile legend (game online)* terhadap minat belajar siswa menggunakan rumus Uji T . Berikut hasil perhitungan pada uji statistik .

$$t_{hitung} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

$$t_{hitung} = \frac{51,9 - 71,3}{\sqrt{\frac{28,6}{30} + \frac{51,4}{30}}}$$

$$t_{hitung} = \frac{-19,4}{\sqrt{0,95 + 1,71}}$$

$$t_{hitung} = \frac{-19,4}{1,63}$$

$$t_{hitung} = -11,9$$

$$t_{tabel} = 2,048$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut diperoleh  $t_{hitung} = -11,9$

sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh negatif dari penggunaan *mobile legend (game online)* terhadap minat belajar siswa siswa kelas VI di MIMA 01 KH. Shiddiq Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember tahun Pelajaran 2019/2020

#### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh negatif dari penggunaan *mobile legend (game online)* terhadap minat belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan hasil uji hipotesis dimana  $t_{hitung} = -11,9$  dan  $t_{tabel} = 2,048$ . Dengan membandingkan kedua nilai tersebut diperoleh  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$  ( $-11,9 \leq 2,048$ ). Hal ini berarti hipotesis alternatif diterima maka terdapat pengaruh negatif dari penggunaan *mobile legend (game online)* terhadap minat belajar siswa kelas VI di MIMA 01 KH. Shiddiq Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember tahun Pelajaran 2019/2020

#### REFERENSI

Adela mayanti, *bahaya game online*, jambidaily.com diakses pada tanggal 09 juli 2019.

An nisa Nur Laila, 2019, *pengaruh kebiasaan bermain game online terhadap perilaku siswa IX Akselarasi SMP 3 Malang*. karya tulis, diakses pada tanggal 28 Mei

- Aryasa, Komang Budi, 2010, *Big Data Project Derector*, PT.Telekomunikasi Indonesia.
- Dedi Supriadi, 2014, *Ushul Fiqih Perbandingan*, Cet I, Bandung: CV Pustaka Setia.
- Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*.
- Djamarah. 2011, *Psikologi Belajar*, Jakarta, Rineka Cipta.
- Erickson Erik, 2017, *Identy, Youth, and Cristis New York Perusahaan WW Norton, 1968*.
- Ganesetya, *peran orang tua dalam mengatasi kecanduan game online*, karya ilmiah, um.ac.id.atricle diakses pada tanggal 09 juli 2019.
- Hartley, 1961, *Psikologi sosial dalam makalah Rissa Yuliana SKH*.  
<http://eksportsnesia.com>. 2019, diakses pada tanggal 26 juni,
- Muhabiddin, 2011, *Psikologi Belajar*, Jakarta, PT Raja Grafindo Persada.
- Nana Sukmadinata. 2008, *metode penelitian pendidikan*, Bandung, PT.Remaja Rosdakarya,
- Santoso, 2014, *sejarah dan nama game online pertama*, serpong:surya university.
- Sardiman, A.M.*Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta, Bumi Aksara.
- Slameto, 2003, *Psikologi Belajar*, Jakarta Rineka Cipta.
- Slameto, 2010, *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*, Jakarta Rineka Cipta.
- Slameto, dalam Artikel Mamluatul Hasanah, 2019, *meningkatkan minat dan hasil belajar siswa melalui media epub pada materi gerak benda dan makhluk hidup di kelas VIII Mts.Al-Amin Silo tahun 2019*.
- Sugiono, 2010, *metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*, Bandung, Alfabeta.
- Sundayana, Rostina, 2018, *Statistik Penelitian Pendidikan*, Bandung, Alfabeta.
- Suryanto, Rahmad Nico, 2015 *Jurnal Dampak Positif Dan Negatif Permainan game online*, Simpang Baru,
- Susanto, Ahmad, 2012, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah*, Jakarta,.
- Triwiyanto, Teguh, 2017, *pengantar Pendidikan*, Jakarta, PT. Bumi Aksara.
- Walgito, (dalam Djamarah), 2011, *Psikologi Belajar*, Jakarta, Rineka Cipta.