

JURNAL AKADEMIK PENDIDIKAN EKONOMI

Jurnal Hasil Penelitian

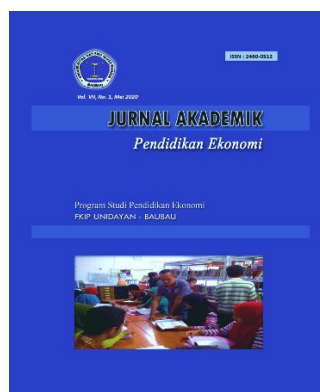
<https://www.ejournal.lppmunidayan.ac.id/index.php/ekonomi>

Print ISSN : 2460-0512
Online ISSN : 2686-374X

Keywords: *Intensity playing online game, students learning interest*

Kata kunci : Intensitas bermain game online, minat belajar siswa

Korespondensi Penulis:
Nomor Tlp: 081392674683



Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Unidayan Baubau

Alamat: Jalan Dayanu Ikhsanuddin No.
124, Kode Pos 93721 Baubau, Sulawesi
Tenggara, Indonesia.

Email:
pendidikanekonomi@unidayan.ac.id

PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA SMK NEGERI 1 BAUBAU

Sardiana¹, Silfi Yanti Dewi²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Ekonomi, Universitas
Dayanu Ikhsanuddin, Jalan Dayanu Ikhsanuddin No.
124 Baubau, Sulawesi Tenggara 93721, Indonesia

Email: sardiana@unidayan.ac.id, yantidewisilfi@gmail.com

Abstract

Formulation of the problem in this research was how big the influence of intensity playing online game on students learning interest of SMK Negeri 1 Baubau. The purpose of this research was to find out the influence of intensity playing online game on students learning interest of SMK Negeri 1 Baubau. This research was ex post facto quantitative research with correlational approach. Data collection in this research carried out using instrument namely questionnaire. The questionnaire was aimed to students to find out data about the influence of intensity playing online game on students' learning interest., Obtained data analyzed using descriptive analysis, simple linear regression analysis and product moment correlation analysis. Based on the result of the research obtained: 1) descriptive analysis result of intensity playing online game of students SMK Negeri 1 Baubau obtained lowest score 16 and highest score 30, the mean score was 23.83; 2) descriptive analysis result of SMK Negeri 1 Baubau students' learning interest obtained lowest score 34 and highest score 59, the mean score was 44.79 3) based on the result simple regression analysis there was a positive influence between intensity playing online game on students' learning interest of SMK Negeri 1 Baubau, it was proven with $Y=30.45+0.60X$. Correlation coefficient was 0.31 and determination coefficient was 9.61 or 9.61% the rest was influenced by other factors that were not examined, for example nature, habits, physical, physiological, teachers, learning environment and infrastructure

Intisari

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah seberapa besar pengaruh intensitas bermain game online terhadap minat belajar siswa SMK Negeri 1 Baubau. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh intensitas bermain game online terhadap minat belajar siswa SMK Negeri 1 Baubau. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif *ex post facto* dengan pendekatan korelasional. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilaksanakan menggunakan instrument kuesioner. Angket tersebut ditujukan kepada siswa untuk mencari data tentang pengaruh intensitas bermain game online terhadap minat belajar siswa. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis deskriptif, analisis regresi linear sederhana, dan analisis korelasi product moment. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh 1) hasil analisis deskriptif intensitas bermain game online siswa SMK Negeri 1 Baubau diperoleh skor nilai terendah 16, nilai tertinggi 30, dan rata-ratanya 23,83, 2) analisis deskriptif minat belajar siswa SMK Negeri 1 Baubau. diperoleh skor nilai terendah 34 nilai tertinggi 59 dan rata-ratanya 44,79, 3) Berdasarkan hasil analisis regresi linear sederhana terdapat pengaruh positif antara intensitas bermain game online terhadap minat belajar siswa SMK Negeri 1 Baubau terbukti pada $Y=30,45+0,60X$. Koefisien korelasi sebesar 0,31 dan koefisien determinasi sebesar 9,61 atau 9,61% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti, misalnya sifat, kebiasaan, kondisi fisik, psikologis, guru, lingkungan belajar, dan sarana dan prasarana.

Cara Mengutip:

Sardiana & Silfi Yanti Dewi. 2021. Pengaruh Intensitas Bermain Game Online terhadap Minat Belajar Siswa SMK Negeri 1 Baubau. *Jurnal Akademika Pendidikan Ekonomi*. Volume 8 Nomor 1. Halaman 29 - 34

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu upaya dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang memiliki keahlian dan keterampilan sesuai tuntutan pembangunan bangsa, kualitas suatu bangsa dipengaruhi oleh pendidikan. Perwujudan masyarakat yang berkualitas tersebut menjadi tanggung jawab pengelola pendidikan terutama dalam menyiapkan peserta didik menjadi subyek yang tangguh, kreatif, mandiri dan profesional pada bidangnya masing-masing.

Berdasarkan hal tersebut, sesuai dengan tujuan pendidikan yang tertuang dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003, Pasal 3 yang berbunyi "Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab".

Didalam bidang pendidikan terdapat suatu proses pembelajaran. Pendidikan dan belajar adalah suatu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan antara satu dengan yang lainnya. Secara umum belajar dapat diartikan sebagai perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat. Belajar juga merupakan suatu proses yang berlangsung sepanjang hayat yang bisa dilakukan dalam lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keberhasilan proses kegiatan belajar dan pembelajaran, selain dipengaruhi oleh faktor guru juga dipengaruhi oleh faktor siswa itu sendiri. Tingkah laku siswa ketika mengikuti proses pembelajaran dapat mengindikasikan akan ketertarikan siswa tersebut terhadap pembelajaran itu atau sebaliknya, tidak merasa tertarik dengan pembelajaran tersebut. Ketertarikan siswa inilah disebut dengan istilah minat.

Minat merupakan suatu keadaan dimana seseorang mempunyai perhatian terhadap sesuatu dan disertai keinginan untuk mengetahui dan mempelajari maupun membuktikan lebih lanjut. Djaali (2008:121) minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat itu sendiri memegang peranan penting dalam proses belajar, siswa yang mempunyai minat akan berusaha lebih keras dan bersungguh-sungguh dalam belajar untuk bisa memahami materi yang dipelajari, sebaliknya siswa yang tidak memiliki minat tidak tertarik untuk berusaha memahami materi yang dipelajari. Menurut William James dalam Usman (1995:27) minat belajar siswa merupakan faktor utama yang menentukan derajat keaktifan belajar siswa.

Minat belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satu faktor eksternal yang dapat mempengaruhi minat belajar adalah keluarga. Orang tua adalah orang terdekat dalam keluarga, oleh karenanya keluarga sangat berpengaruh dalam menentukan minat belajar seorang siswa terhadap pelajaran. Orang tua yang selalu memperhatikan perkembangan belajar anaknya akan mendorong anak untuk lebih semangat belajar, sehingga anak merasa lebih diperhatikan. Sebaliknya, jika orang tua kurang memberi perhatian kepada anaknya hal tersebut dapat membuat anak kurang bersemangat dalam belajar. dalam hal ini peran orang tua harus mengawasi dan memberi perhatian kepada anaknya dalam kegiatan belajar, termaksud hal-hal yang dapat memberi pengaruh negatif pada kegiatan belajar anak, seperti bermain game online yang akan menyita waktu belajarnya.

Game online adalah permainan yang terhubung kedalam suatu jaringan atau server untuk dapat dimainkan kapan saja dan dimana saja secara berkelompok. Game saat ini tidak seperti game terdahulu, jika dahulu hanya bisa maksimal dimainkan dua orang, sekarang dengan kemajuan teknologi terutama jaringan internet, game bisa dimainkan 100 orang lebih sekaligus dalam waktu bersamaan. Walaupun game ditujukan untuk anak-anak, tidak sedikit pula orang dewasa kerap memainkannya.

Pemain game online biasanya didominasi dari kalangan pelajar, mulai dari SD, SMP, SMA, mahasiswa, bahkan orang dewasa. Pelajar yang sering menghabiskan waktunya untuk bermain game online, akan menyebabkan mereka ketagihan atau kecanduan. Ketagihan bermain game online akan berdampak buruk, terutama dari segi akademik.

Hal tersebut juga terjadi kepada siswa SMK Negeri 1 Baubau, yang berdasarkan hasil wawancara beberapa siswa menyatakan lebih sering bermain game online dari pada belajar dan meskipun tengah menghadapi ulangan semester atau ujian masih sempat bermain game online. Beberapa siswa tersebut rata-rata menghabiskan waktunya dalam bermain game online lebih dari 2 jam sehari dalam seminggu.

Memperhatikan fenomena game online beserta dampak-dampaknya yang saat ini sangat sangat marak di khalayak Indonesia termaksud di kota Baubau, maka penulis tertarik untuk meneliti "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa SMK Negeri 1 Baubau".

II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah survey dengan pendekatan analisis deskriptif kuantitatif. Variabel dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas intensitas Game

Online dan variabel terikat minat belajar siswa. Adapun intensitas bermain game online yang dimaksud penulis adalah seberapa sering durasi dan frekuensi bermain game online dan. Sedangkan minat belajar siswa merupakan suatu kondisi Perasaan senang, keterlibatan, ketertarikan, perhatian siswa dalam belajar

Yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh populasi penelitian ini adalah siswa SMK Negeri 1 Baubau yang menggunakan game online. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik nonprobability sampling dengan jenis Purposive sampling. Sugiyono (2015) mendefinisikan purposive sampling sebagai teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Penelitian ini menggunakan kriteria yaitu siswa SMK Negeri 1 Baubau yang bermain game online lebih dari 1 jam per hari.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini:

1. Teknik Analisis regresi linear sederhana dengan persamaan:

$$Y = a + bx. \text{ dimana:}$$

Y = Minat belajar siswa

X = Intensitas bermain game online

a = konstanta

b = koefisien regresi

Rumus untuk mencari nilai a dan b:

$$b = \frac{n(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{n(\sum x^2) - (\sum x)^2}$$

$$a = \frac{\sum y - b(\sum x)}{n}$$

2. Teknik Analisis Korelasi Linear Sederhana (korelasi Product Moment) dengan rumus:

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n \sum X^2 - (\sum X)^2][n \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien Korelasi *Product Moment*

n = jumlah sampel

$\sum X$ = Jumlah pengamatan nilai X

$\sum Y$ = Jumlah pengamatan nilai Y

III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Deskripsi data dalam penelitian ini, dimaksudkan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan variabel Intensitas Bermain Game Online dan Minat Belajar. Pada bagian ini akan menyajikan data hasil penelitian secara deskriptif pada nilai maksimum, minum dan nilai rata-rata dari masing- masing variabel penelitian. Untuk lebih jelasnya deskripsi data hasil penelitian dari masing- masing variabel akan disajikan sebagai berikut:

1. Intensitas Bermain Game Online

Data intensitas bermain game online diperoleh dari hasil angket yang diberikan kepada siswa dengan jumlah item pernyataan sebanyak 8 butir dengan skala 1-4 sehingga skor terendah yang diperoleh yaitu 16, skor tertinggi yaitu 30 dan rata-ratanya adalah 23,83. Intensitas bermain game online dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4.1
Persentase Intensitas Bermain Game Online

No	Interval	F	%	Kategori
1	25-32	29	46%	Tinggi
2	17-24	32	51%	Sedang
3	8-16	2	3%	Rendah
		63	100%	

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui intensitas bermain game online siswa SMK negeri 1 Baubau dengan kategori tinggi 46% atau sebanyak 29 siswa karena berada pada interval 25-32, pada interval 17-24 51% atau sebanyak 32 siswa dengan kategori sedang, dan sebanyak 2 siswa atau 3% berada pada interval 8-16 dengan kategori intensitas bermain game online rendah.

Dari data diatas dapat diambil kesimpulan intensitas bermain game online siswa SMK Negeri 1 Baubau tergolong sedang

2. Minat Belajar

Data minat belajar siswa diperoleh dari hasil angket yang diberikan kepada siswa dengan jumlah item pernyataan sebanyak 15 butir dengan skala 1-4 sehingga skor terendah yang diperoleh yaitu 34, skor tertinggi yaitu 59 dan rata-ratanya adalah 44,79. Minat belajar dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4.1
Persentase Minat Belajar

No	Interval	F	%	Kategori
1	46 - 60	27	43%	Tinggi
2	31 - 45	36	57%	Sedang
3	15 - 30	0	0%	Rendah
Jumlah		63	100%	

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui minat belajar siswa SMK Negeri 1 Baubau dengan kategori tinggi 43% atau sebanyak 27 siswa pada interval 46-60, kategori sedang pada interval 31-45 57% atau sebanyak 36 siswa, dan tidak ada siswa dengan minat belajar rendah atau berada pada interval 15-30.

Berdasarkan data diatas dapat diambil kesimpulan bahwa minat belajar siswa SMK negeri 1 Baubau tergolong sedang.

3. Pengaruh Intensitas Bermain Game Online terhadap Minat Belajar Siswa SMK Negeri 1 Baubau.

Untuk menguji ada tidaknya pengaruh intensitas bermain game online terhadap minat belajar, maka hasil penelitian ini dapat diolah dengan menggunakan metode analisis statistik inferensial yaitu analisis persamaan regresi linear sederhana dengan rumus sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

Menentukan harga b dengan rumus:

$$b = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{n(\sum X^2) - (\sum X)^2}$$

$$b = \frac{63(67594) - (1501)(2822)}{63(36403) - (1501)^2}$$

$$b = \frac{4258422 - 4235822}{2293389 - 2253001}$$

$$b = \frac{22600}{40388}$$

$$b = 0,60$$

Menentukan harga a dengan rumus:

$$a = \frac{\sum Y - b(\sum X)}{n}$$

$$a = \frac{2822 - 0,60(1501)}{63}$$

$$a = \frac{2822 - 900,6}{63}$$

$$a = 30,45$$

Dari hasil perhitungan diatas maka diperoleh persamaan $Y = 30,45 + 0,60X$.

Karena nilai koefisien $b = 0,60$ (positif) maka model regresi bernilai positif atau searah, artinya jika nilai variabel intensitas bermain game online (X) semakin tinggi maka nilai variabel minat belajar (Y) semakin tinggi pula.

4. Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Minat Belajar Siswa SMK Negeri 1 Baubau.

Hubungan intensitas bermain game online dengan minat belajar dapat dilihat dengan menggunakan rumus berikut:

$$R_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

$$= \frac{63.67594 - (1501)2822}{\sqrt{\{63.36403 - (2253001)^2\} - \{63.128482 - (7963684)^2\}}}$$

$$= \frac{4258422 - 4235822}{\sqrt{40388.130682 - 22600}}$$

$$= \frac{22600}{\sqrt{72649,73927}}$$

$$= 0,31$$

Setelah melakukan perhitungan diatas maka hasil yang didapat antara variabel X (intensitas bermain game online) dan variabel Y (minat belajar) diperoleh angka "r" product moment sebesar 0,31.

Karena data berada pada interpretasi $r = 0,31$ maka terdapat hubungan positif antara intensitas bermain game online terhadap minat belajar siswa SMK Negeri 1 Baubau yakni sebesar 0,31

Tabel 4.3
Pedoman Interpretasi Terhadap Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00-0,199	Sangat rendah
0,20-0,399	rendah
0,40-0,599	cukup
0,60-0,799	kuat
0,80-1,000	Sangat kuat

Sumber: Sugiyono (2001: 215)

Selanjutnya seelah dilakukan perhitungan maka perlu di uji signifikasinya dengan menggunakan rumus berikut:

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{r-r^2}$$

$$= \frac{0,31\sqrt{63-2}}{\sqrt{1-(0,31)^2}}$$

$$= \frac{0,31\sqrt{61}}{\sqrt{0,9}}$$

$$= \frac{1-0,10}{0,31.7,81}$$

$$= \frac{2,4211}{0,94}$$

$$= 2,58$$

Selanjutnya nilai t tersebut dibandingkan dengan harga ttabel untuk kesalahan 5% uji dua pihak dengan $dk = n - 2 = 61$ maka diperoleh ttabel 2,00.

Berdasarkan data diatas disimpulkan bahwa diperoleh t hitung $= 2,58 > t$ tabel $= 2,00$, maka dinyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara intensitas bermain game online terhadap minat belajar siswa SMK Negeri 1 Baubau.

Selanjutnya dalam analisis korelasi ada suatu angka yang disebut koefisien determinasi yang besarnya adalah kuadrat dari koefisien korelasi yaitu (r^2). Dari perhitungan diatas dipeoleh nilai $r = 0,31$ maka $r^2 = 9,61$. Koefisien determinasi tersebut menunjukkan bahwa intensitas bermain game online terhadap minat belajar berkontribusi sebanyak 9,61% sisanya 90,39% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti, misalnya sifat, kebiasaan, kecerdasan, kondisi fisik, psikologis, guru, lingkungan belajar, dan sarana dan prasarana.

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh intensitas bermain game online terhadap minat belajar siswa SMK Negeri 1 Baubau. Dengan jenis penelitian metode Ex post Facto pendekatan korelasional. Penelitian ini dilakukan dengan cara membagikan angket kepada 63 sampel siswa SMK Negeri 1 Baubau.

Dari hasil angket yang telah dibagikan diperoleh skor terendah, skor tertinggi dan rata-rata. Skor terendah intensitas bermain game online 16, skor tertinggi 30 dan rata-ratanya 23,83.

Intensitas bermain game online siswa kategori tinggi yaitu 46% berada pada interval 25- 32 atau sebanyak 29 siswa, kategori sedang 51% berada pada interval 17-24 atau sebanyak 32 siswa, dan kategori rendah 3% berada pada interval 8-16 atau sebanyak 2 siswa. Hal tersebut menunjukkan intensitas bermain game online siswa SMK Negeri 1 Baubau berada pada kategori sedang.

Hasil angket minat belajar siswa SMK Negeri 1 Baubau diperoleh skor terendah 34, skor tertinggi, 59, dan rata- ratanya 44,79. Minat belajar siswa SMK Negeri 1 Baubau kategori tinggi pada interval 46-60 yaitu 43% atau sebanyak 27 siswa, dan kategori sedang pada interval 31-45 yaitu 57% atau sebanyak 36 siswa. Hal tersebut menunjukkan minat belajar siswa SMK Negeri 1 Baubau berada pada kategori sedang.

Dari hasil perhitungan analisis persamaan linear sederhana didapatkan nilai konstanta (a)=30,45 dan nilai (b) 0,60, sehingga digambarkan melalui persamaan regresi linear $Y= 30,45+0,60X$, artinya bahwa ada pengaruh positif yang meningkatkan antar variabel intensitas bermain game online terhadap minat belajar siswa yaitu sebesar 0,60 pada konstanta 30,45.

Hasil perhitungan dengan product moment yaitu $r_{xy} =0,31$, karena data berada pada interpretasi $r =0,31$ maka hubungan intensitas bermain game online terhadap minat belajar siswa SMK Negeri 1 Baubau terbilang sedang, selanjutnya menguji signifikasinya dengan taraf kesalahan 5% uji dua pihak dengan $dk=n-2=61$, maka diperoleh t tabel 2,00 karena t hitung =2,58 > t tabel =2,00 maka dinyatakan terdapat hubungan signifikan antara intensitas bermain game online terhadap minat belajar siswa SMK Negeri 1 Baubau.

Koefisien determinasi dari perhitungan analisis korelasi diperoleh nilai $r=0,31$ dan $r^2=9,61$. Koefisien determinasi tersebut menunjukkan bahwa intensitas bermain game online terhadap minat belajar berkontribusi sebanyak 9,61% sisanya 90,39% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti, misalnya sifat, kebiasaan, kecerdasan, kondisi fisik, psikologis, guru, lingkungan belajar, dan sarana dan prasarana.

Disinilah peran orang tua sangat dibutuhkan , menurut Erwin Widiasworo (2017:24) salah satu faktor ekstern yang dapat mempengaruhi minat belajar adalah orang tua. Orang tua hendaknya membimbing anak untuk membangkitkan minat belajarnya serta mengawasi anak dari hal- hal yang bisa mempengaruhi minat belajarnya salah satunya dengan membatasi aktivitas bermain game onlinenya.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh anatar intensita bermain game online terhadap minat belajar Siswa SMK Negeri 1 Baubau.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis dan hasil penelitian yang telah diuraikan pada bab sebelumnya tentang pengaruh intensitas bermain game online terhadap minat belajar siswa SMK Negeri 1 Baubau, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Intensitas bermain game online pada siswa SMK Negeri 1 Baubau sebagian besar dalam kategori sedang. Terbukti pada presentase sebanyak 51 persen atau sebanyak 32 siswa dengan masing- masing nilai pada interval 17- 24.
2. Minat belajar siswa SMK Negeri Baubau sebagian besar dalam kategori sedang. Terbukti pada presentase sebanyak 57 persen, atau sebanyak 36 siswa dengan masing- masing nilai pada interval 31-45.
3. Terdapat pengaruh positif antara intensitas bermain game online terhadap minat belajar siswa SMK Negeri 1 Baubau. Hal tersebut dapat diketahui dari hasil perhitungan analisis regresi linear sederhana $Y=30,45+0,60X$. Adapun koefisien korelasi sebesar 0,31 dan koefisien determinasi sebesar 9,61 atau 9,61% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti, misalnya sifat, kebiasaan, kondisi fisik, psikologis, guru, lingkungan belajar, dan sarana dan prasarana

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang berkaitan tentang intensitas bermain game online terhadap minat belajar siswa SMK Negeri 1 Baubau maka peneliti memberi saran sebagai berikut:

Bagi siswa, kewajiban utama seorang pelajar adalah belajar, maka dari itu siswa hendaknya mengurangi kegiatan bermain game agar tidak mengganggu kewajiban tersebut.

Bagi guru, hendaknya guru menumbuhkan minat belajar siswa disekolah dengan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dikelas. Guru juga bisa memberikan tugas rumah yang menarik agar dapat meningkatkan minat belajar siswa dirumah.

Bagi orang tua, hendaknya orang tua mengawasi anaknya dalam bermain game. Orang tua hendaknya membuatkan jadwal bermain game pada anak, agar kegiatan bermain game tidak mengganggu kegiatan belajar, sehingga minat belajarnya tidak menurun.

DAFTAR REFERENSI

- [1] Brayan, A.H. 2013. *Masa Depan Para Gamers*. Surya University. Tangerang Banten
- [2] Andri, & Andy. 2018. *Jangan Suka Game Online dan Tindakan Pencegahan*. Penerbit CV. AE Media Grafik. Magetan
- [3] Sri,H. 2017. *Belajar & Pembelajaran berbasis Cooperative Learning*. Graha Cendekia. Magelang
- [4] Sugiyono. 2015. *Metode penelitian pendidikan*. Penerbit Alfabeta. Bandung
- [5] Sugiyono. 2015. *Statistika Untuk Penelitian*. Alfabeta. Bandung
- [6] Sriyanti, L. 2013. *Psikologi Belajar*. Ombak. Yogyakarta
- [7] Ahmad,S. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta
- [8] Djaali. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Bumi Aksara. Jakarta