

**PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI MI ISLAMIYAH
PERGURUAN PALEMBANG**

Meilin Faiza Pramuswari¹, Aquami², Siti Fatimah³

¹²³Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, UIN Raden Fatah Palembang

¹meilinfazap@gmail.com, ²aquami_uin@radenfatah.ac.id,

³sitifatimah_uin@radenfatah.ac.id

ABSTRACT

This study aims to analyze the influence of the online game Free Fire on the learning interest of fourth-grade students in the Indonesian language subject at MI Islamiyah Perguruan Palembang. The research uses a quantitative approach with an ex-post facto design. The sample consisted of 28 students. Data collection techniques included observation, questionnaires, interviews, and documentation. The results of the study show a significant influence between the intensity of playing online games and students' learning interest. A significance value of 0.015 (<0.05) indicates that the online game Free Fire contributes 20.8% to learning interest. Students who play games excessively experience decreased focus, motivation, and activeness in participating in learning activities. The study concludes that collaboration between teachers and parents is needed in regulating students' gaming duration so that it does not interfere with the academic process.

Keywords: online games, Free Fire, learning interest, Indonesian language.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh game online Free Fire terhadap minat belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di MI Islamiyah Perguruan Palembang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain ex-post facto. Sampel berjumlah 28 siswa. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh signifikan antara intensitas bermain game online dengan minat belajar siswa. Nilai signifikansi 0,015 ($<0,05$) menunjukkan bahwa game online Free Fire memberikan kontribusi sebesar 20,8% terhadap minat belajar. Siswa yang bermain game secara berlebihan mengalami penurunan fokus, motivasi, serta keaktifan dalam mengikuti pembelajaran. Penelitian menyimpulkan perlunya kolaborasi antara guru dan orang tua dalam mengatur durasi bermain game siswa agar tidak mengganggu proses akademik.

Kata Kunci: game online, Free Fire, minat belajar, Bahasa Indonesia.

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital membawa perubahan signifikan dalam kehidupan manusia, terutama pada anak-anak usia sekolah dasar (**SD**) yang kini sangat akrab dengan perangkat **gadget**. Salah satu aktivitas digital yang paling diminati oleh siswa adalah bermain **game online**. **Game** menawarkan hiburan menarik dengan sistem **reward**, **kompetisi**, dan **visual** yang mampu memberikan kesenangan **instan**. Di antara berbagai jenis **game**, **Free Fire** menjadi salah satu yang paling populer di kalangan siswa sekolah dasar (**SD**).

Fenomena meningkatnya intensitas bermain **game online** di MI Islamiyah Perguruan Palembang menimbulkan kekhawatiran tersendiri bagi guru dan orang tua. Guru kelas **IV** melaporkan bahwa beberapa siswa menunjukkan perilaku kurang fokus ketika mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia. Mereka sering mengobrol tentang **game**, tampak kehilangan semangat saat mengerjakan tugas, bahkan mengantuk karena bermain **game** hingga larut malam. Hal ini berdampak pada penurunan nilai, khususnya pada kemampuan membaca pemahaman dan keaktifan dalam pembelajaran.

Minat belajar pada dasarnya merupakan dorongan internal yang menuntun siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi akan menunjukkan perhatian, rasa ingin tahu, keaktifan bertanya, serta semangat dalam menyelesaikan tugas. Sebaliknya, siswa dengan minat belajar rendah akan terlihat cepat bosan, tidak fokus, dan enggan berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar.

Kondisi tersebut menjadi landasan penting untuk meneliti sejauh mana **game online**, khususnya **Free Fire**, berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas **IV** pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran faktual serta menjadi bahan evaluasi bagi sekolah, guru, dan orang tua dalam mengarahkan penggunaan teknologi secara bijak.

B. Metode Penelitian

Penelitian menggunakan pendekatan **kuantitatif** dengan desain **ex-post facto**, karena peneliti tidak memberikan perlakuan langsung terhadap variabel.

Populasi dan Sampel seluruh siswa kelas **IV** MI Islamiyah Perguruan Palembang berjumlah 28 siswa. Teknik **sampling** yang digunakan adalah **sampling jenuh**. Teknik Pengumpulan Data:

1. Observasi
2. Angket (20 item variabel X, 20 item variabel Y)
3. Wawancara guru kelas
4. Dokumentasi nilai siswa dan foto kegiatan

Teknik Analisis Data:

1. Uji validitas
2. Uji Normalitas
3. Uji Korelasi
4. Regresi linear sederhana dan hipotesis

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Uji Validitas

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa beberapa siswa memainkan *game Free Fire* hampir setiap hari. Wawancara guru mengungkapkan bahwa siswa yang sering bermain *game* cenderung kurang fokus, sulit diarahkan, dan kehilangan motivasi ketika mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia. Pada saat pembelajaran berlangsung, siswa terkadang membahas *game*, menunjukkan perilaku tidak tenang, dan kurang berpartisipasi.

Data angket mendukung hasil observasi. Variabel X menunjukkan kategori sedang-tinggi, yang berarti intensitas bermain *game* siswa cukup besar. Sementara itu, variabel Y

menunjukkan minat belajar berada pada kategori sedang, belum mencapai kondisi optimal. Selanjutnya dilakukan pengambilan keputusan dengan membandingkan nilai r_{hitung} (*Corrected item - total correlation*) dengan nilai r_{tabel} . Dengan nilai r_{tabel} dengan jumlah $N = 25$ item pertanyaan, sedangkan untuk $df = 24 - 2 = 22$, taraf signifikansi atau $\alpha = 0,05$ yaitu 0,404. Agar lebih mudah memahami hasil perhitungan uji validitas peneliti membentuknya dalam tabel hasil perhitungan validitas angket variabel pengaruh *game online* yang telah diisi siswa kelas V berikut :

Tabel 1.1

Uji Validitas Angket Pengaruh
Game Online

Butir Soal	R_{hitung}	R_{tabel}	Kriteria
1	0,746856	0,404	Valid
2	0,50821	0,404	Valid
3	0,529344	0,404	Valid
4	0,824732	0,404	Valid
5	0,564735	0,404	Valid
6	0,58388	0,404	Valid
7	0,82913	0,404	Valid
8	0,667843	0,404	Valid
9	0,102002	0,404	Tidak Valid
10	0,807089	0,404	Valid

11	0,47802	0,404	Valid
12	0,626074	0,404	Valid
13	0,446976	0,404	Valid
14	0,29066	0,404	Valid
15	0,504538	0,404	Valid
16	0,333833	0,404	Valid
17	-0,1534	0,404	Tidak Valid
18	0,330803	0,404	Valid
19	0,311854	0,404	Valid
20	0,153905	0,404	Valid
21	0,202813	0,404	Valid
22	0,276242	0,404	Valid
23	0,279813	0,404	Valid
24	0,348098	0,404	Valid
25	0,368266	0,404	Valid

Berdasarkan **tabel 1.1** mengenai uji validitas diatas, dapat dilihat bahwa pengaruh **game online** memiliki status *valid* untuk 23 pertanyaan, karena telah memenuhi syarat nilai r_{hitung} (*Corrected item - total correlation*) $> r_{tabel}$, dan 2 pertanyaan yang tidak *valid* dikarenakan nilai r_{hitung} (*Corrected item - total correlation*) $< r_{tabel}$.

2. Hasil Uji Normalitas Angket

Hasil uji normalitas angket pengaruh **game online** terhadap minat

belajar siswa pada pelajaran bahasa Indonesia dapat dilihat pada **Tabel 1.2** berikut :

Tabel 1.2

Hasil Uji Normalitas Angket
Pengaruh **Game Online** Terhadap
Minat Belajar Siswa Pada Pelajaran
Bahasa Indonesia

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test				
			X	Y
N			28	28
Normal Parameters ^{a,b}	Mean		55.3214	56.9643
	Std. Deviation		9.32561	9.40639
Most Extreme Differences	Absolute		.109	.127
	Positive		.109	.120
	Negative		-.058	-.127
Test Statistic			.109	.127
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c			.200 _d	.200 _d
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^e	Sig.		.528	.287
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.515	.275
		Upper Bound	.541	.298

Sumber : Output SPSS data diolah penulis, 2025

Berdasarkan nilai output tersebut bahwa nilai signifikansi lebih besar dari taraf signifikansi maka data dikatakan berdistribusi normal. karna signifikansi data pengaruh game online

(X) lebih besar dari 0,05 yaitu (0,200 > 0,05) maka nilai data telah berdistribusi normal, untuk minat belajar siswa pada pelajaran bahasa Indonesia (Y) lebih besar dari 0,05 yaitu (0,200 > 0,05) maka nilai data telah berdistribusi normal.

Jadi antara variabel X dan Y keduanya sudah berdistribusi normal karena nilai signifikasinya > taraf signifikasi sesuai dengan kriteria penilaian uji normalitas.

3. Hasil Uji Korelasi

Berikut merupakan kriteria pengujian korelasi *pearson product moment* :

- a) Nilai sig (2-tailed) < 0,05 ada hubungan secara signifikan.
- b) Nilai sig (2-tailed) > 0,05 tidak ada hubungan secara signifikan.

Tabel 1.3 berikut meunjukkan hasil uji korelasi angket mengenai pengaruh *game online* terhadap minat belajar siswa pada pelajaran bahasa Indonesia :

Tabel 1.3
 Hasil Uji Korelasi Angket
 Pengaruh **Game Online** Terhadap
 Minat Belajar Siswa Pada
 Pelajaran Bahasa Indonesia

Correlations			
		X	Y
X	Pearson Correlation	1	.456*
	Sig. (2-tailed)		.015
	N	28	28
Y	Pearson Correlation	.456*	1
	Sig. (2-tailed)	.015	
	N	28	28

Sumber : Output SPSS data diolah penulis, 2025

Dari tabel hasil output SPSS diatas, dapat diketahui bahwa korelasi *pearson product moment* variabel X (pengaruh *game online*) terhadap variabel Y (minat belajar bahasa Indonesia) yaitu sebesar 0,456 dengan nilai signifikasi 0,015. Sesuai dengan kriteria pengujian korelasi *pearson product moment* bahwa jika nilai sig (2-tailed) < 0,05 maka ada hubungan secara signifikan. Nilai signifikasi data diatas yakni 0,015 < 0,05 maka dapat ditarik kesimpulan bahwa nilai X (pengaruh game online) memiliki hubungan secara signifikan terhadap variabel Y (minat belajar bahasa Indonesia).

4. Uji Regresi Linear Sederhana dan Hipotesis

Dari tabel analisis regresi linier sederhana diperoleh t hitung dan nilai *p-valuenya*. Dasar

pengambilan hipotesis nya sebagai berikut :

- a) $p\text{-value} < \text{taraf signifikansi } 5\% \text{ } 0,05$ terdapat pengaruh signifikansi antara pengaruh **game online** minat belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia (H_0 ditolak dan H_a diterima)
- b) $p\text{-value} > \text{taraf signifikansi } 5\% \text{ } 0,05$ tidak terdapat pengaruh signifikansi antara pengaruh **game online** minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. (H_0 diterima dan H_a ditolak)

Tabel 1.4 berikut meunjukkan hasil uji hipotesis angket mengenai pengaruh **game online** terhadap minat belajar siswa pada pelajaran bahasa Indonesia :

Tabel 1.4
Hasil Uji Hipotesis Pengaruh
Game Online Terhadap Minat
Belajar Siswa Pada Pelajaran
Bahasa Indonesia

Coefficients^a					
Model		<i>Unstandardized Coefficients</i>		<i>t</i>	<i>Sig.</i>
		<i>B</i>	<i>Std. Error</i>		
1	<i>(Constant)</i>	31.535	9.874	3.194	.010

<i>X</i>	.460	.176	.456	2.610	.015
----------	------	------	------	-------	------

Sumber : Output SPSS data diolah penulis, 2025

Dari tabel hasil hipotesis diatas, dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh signifikansi antara pengaruh **game online** minat belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia, karna nilai $p\text{-value} < \text{taraf signifikansi } 5\% \text{ } (0,015 < 0,05)$ yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima.

(1) Uji Regresi Linier Sederhana

Pengujian *regresi linier* sederhana dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh variabel **game online** (**X**) terhadap minat belajar siswa (**Y**). Perhitungan dilakukan dengan dibantu **SPSS** versi 27. Berikut merupakan dasar pengambilan keputusan *regresi linier* sederhana :

- (a) Nilai $\text{sig.} < 0,05$, terdapat pengaruh dari variabel **X** terhadap variabel **Y**
- (b) Nilai $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$, terdapat pengaruh dari

variabel **X** terhadap
variabel **Y**

Belajar Siswa Pada Pelajaran
Bahasa Indonesia

Tabel 1.5 berikut
menunjukkan hasil uji *regresi*
linier angket mengenai
pengaruh **game online**
terhadap minat belajar siswa
pada pelajaran bahasa
Indonesia :

**Sumber : Output SPSS data diolah
penulis, 2025**

Dari tabel diatas dapat
diketahui bahwa nilai *t* hitung
adalah sebesar 3.194 dengan
nilai signifikansi $0,004 < 0,05$.
Maka **mode** regresi dapat
digunakan untuk memprediksi
pengaruh variabel **game**
online terhadap variabel minat
belajar dan nilai tekonstanta
pada tabel diatas adalah
31.535. mengandung arti nilai
koefisien variabel minat
belajar adalah sebesar 31.535
sedangkan koefisien pengaruh
game online sebesar 0,460
yang mengandung nilai
negatif, karena nilai
signifikasinya $0,004 < 0,05$
maka terdapat pengaruh
variabel **X** terhadap variabel **Y**
sesuai dengan kriteria
pengambilan keputusan *regresi*
linier sederhana.

Tabel 1.5
Hasil Uji *Regresi Linier*
Sederhana Angket Pengaruh
Game Online Terhadap Minat

Coefficients ^a							
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		t	Sig.
		B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)		31.535	9.874		3.194	.004
	X		.460	.176	.425	2.25	.015
					.610		

Hasil penelitian menunjukkan
adanya pengaruh signifikan antara
intensitas bermain **game online Free Fire**

dan minat belajar siswa. Hal ini diperkuat oleh data statistik dan temuan lapangan melalui observasi serta wawancara guru kelas.

Siswa yang memiliki intensitas bermain *game* tinggi menunjukkan kecenderungan menurun dalam hal konsentrasi saat mengikuti pembelajaran. Mereka lebih mudah terdistraksi oleh percakapan tentang *game*, kurang memperhatikan instruksi guru, dan sering kali tidak menyelesaikan tugas tepat waktu. Hal ini mengindikasikan bahwa *game* telah menjadi stimulus yang lebih kuat dibandingkan aktivitas belajar.

E. Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa *game online Free Fire* berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di MI Islamiyah Perguruan Palembang. Nilai signifikansi 0,015 menunjukkan hubungan yang nyata, dan nilai R^2 sebesar 0,208 mengindikasikan bahwa *game online* memberikan kontribusi 20,8% terhadap variasi minat belajar siswa. Artinya, semakin tinggi intensitas bermain game, semakin rendah minat belajar siswa.

Siswa yang sering bermain *game* menunjukkan penurunan dalam motivasi,

keaktifan, dan fokus selama pembelajaran berlangsung. Mereka lebih mudah teralihkan oleh percakapan mengenai *game*, sering mengantuk, serta kurang antusias dalam menyelesaikan tugas akademik. Kondisi ini menjadi tantangan besar bagi guru dalam mengoptimalkan proses pembelajaran.

Saran:

1. Guru perlu menerapkan strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.
2. Orang tua wajib membatasi durasi bermain *game* dan mengawasi penggunaan *gadget*.
3. Sekolah dapat mengadakan penyuluhan mengenai dampak negatif *game online*.
4. Penelitian selanjutnya disarankan meneliti variabel lain seperti dukungan keluarga dan motivasi internal.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar Pustaka ditulis mengacu kepada standar APA 6th dengan panduan sebagai berikut :

Buku :

- Aditia, Y. (2024). *Pengaruh game online terhadap minat belajar siswa sekolah dasar*.
- Afrizawati & Afriani. (2022). *Media digital dan pengaruhnya terhadap minat belajar*.

Herlinda, M. (2021). *Dampak game online terhadap motivasi belajar siswa*. Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.