

PENGARUH GAME ONLINE DAN MEDIA SOSIAL TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA

Afrizawati ¹, Afriani ²

¹ Institut Agama Islam Abdullah Said Batam, Indonesia
Email : neysharizha@gmail.com

² Institut Agama Islam Abdullah Said Batam, Indonesia
Email : afriyani240498@gmail.com

Abstrak

Minat belajar dan prestasi belajar sangat penting bagi siswa, karena minat bisa menjadi kecenderungan yang konstan untuk mendengarkan dan mengingat beberapa kegiatan. Kegiatan-kegiatan yang digemari atau yang menarik akan diperhatikan secara terus menerus antara lain dengan cara yang menyenangkan. *Game online* adalah game yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin yang digunakan oleh pemain terhubung dengan jaringan internet. Aktivitas bermain *game online* sudah menjadi aktivitas rutin setiap hari. Selain game yang menarik, *game online* juga dapat menyebabkan kecanduan karena setelah Anda bermain dan kalah, Anda dapat mencoba lagi untuk menang dan itu akan mengakibatkan kecanduan. Media sosial ialah platform media yang berfokus pada keberadaan pengguna yang membantu mereka dalam aktivitas dan kolaborasi mereka. Media sosial tidak terlalu berpengaruh terhadap minat belajar mahasiswa, namun media sosial mempengaruhi pada proses belajar mereka. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh game online dan media sosial terhadap minat belajar siswa SMP Integral Lukman Al-hakim Batam. Jumlah subjek penelitian sebanyak 63 siswa. Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif analisis regresi berganda. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa secara bersama sama *game online* dan media sosial memiliki pengaruh terhadap minat belajar siswa namun pengaruhnya tidak begitu besar yaitu sebesar 28,7%.

Kata Kunci: *Minat Belajar, Game Online, Media Sosial*

Abstract

Interest in learning and learning achievement is very important for students, because interest can be a constant tendency to listen and remember some activities. Activities that are popular or interesting will be attended to continuously, among others, in a fun way. Online games are games that can be accessed by many players, where the machines used by players are connected to the internet network. The activity of playing online games has become a routine activity every day. In addition to interesting games, online games can also be addictive because after you play and lose, you can try again to win and that will result in addiction. Social media is a media platform that focuses on the presence of users who help them in their activities and collaborations. Social media does not really affect student learning interest, but social media influences their learning process. This study aims to see the effect of online games and social media on students' learning interest in SMP Integral Lukman Al-hakim Batam. The number of research subjects was 63 students. The type of research in this research is quantitative research with multiple regression analysis. The results of this study indicate that together online games and social media have an influence on students' interest in learning, but the effect is not that big, namely 28.7%.

Keywords: *Interest in Learning, Game Online, social media*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pembelajaran atau bimbingan yang dilakukan oleh seseorang untuk memberikan nilai-nilai moral, intelektual, serta keterampilan. Pendidikan dapat diberikan secara formal ataupun non formal. Pendidikan formal didapatkan dari lingkungan keluarga maupun perguruan tinggi, sedangkan pendidikan non formal didapatkan dari lingkungan keluarga maupun masyarakat. Dalam dunia pendidikan, perlu adanya kolaborasi atau kerjasama antara lingkungan sekolah, keluarga, dan masyarakat. Dengan adanya kolaborasi atau kerjasama yang baik, maka akan dapat tercipta individu yang berpengetahuan dan beradab. Melalui pendidikan, individu akan dapat mempelajari banyak hal (Wijayanti & Iswahyudi, 2019).

Belajar ialah merupakan kegiatan yang dilakukan individu dengan sengaja untuk memperoleh pengetahuan, sehingga terbentuknya individu baru yang berkualitas, baik dengan lingkungan maupun dengan individu lainnya. Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan individu untuk dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas yang didalam diri. Melalui belajar, individu dapat membedakan mana yang baik dan mana yang buruk, sehingga dapat terciptanya peradaban yang lebih maju (Wandini & Lubis, 2021). Tujuan dari belajar yaitu untuk mendapatkan pengetahuan baru serta mengasahnya, meningkatkan keterampilan, dan membentuk sikap.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), minat ialah merupakan kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, gairah, dan keinginan. Menurut Slameto, (2010) mengatakan bahwa minat adalah suatu rasa suka yang lebih atau keinginan serta rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktifitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya ialah merupakan penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, maka semakin besar pula minat.

Minat belajar adalah merupakan sikap ketundukan terhadap kegiatan belajar, baik dalam hal mengatur jadwal belajar serta berinisiatif untuk mengarahkan usaha dalam belajar (Prayogo, 2021). Minat belajar sangat penting, karena anak atau siswa yang memiliki minat dalam belajar akan lebih senang atau rajin belajar tanpa harus dipaksa. Menurut Arisanti & Subhan, (2018), mengatakan bahwa ada beberapa indikator dalam minat belajar, yaitu perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa, dan keterlibatan siswa. Peran minat belajar adalah sebagai motivator bagi anak untuk belajar. Siswa yang tertarik atau memiliki minat untuk belajar akan terdorong untuk terus belajar dengan giat, berbeda dengan siswa yang hanya menerima pelajaran dan hanya termotivasi untuk belajar tetapi sulit untuk bertahan karena kurangnya motivasi atau minat terhadap pembelajaran. Untuk mencapai hasil belajar yang efektif, siswa harus tertarik pada pelajaran yang akan menginspirasi mereka untuk terus belajar (Dewi et al., 2022).

Minat belajar dan prestasi belajar sangat penting bagi siswa, karena minat bisa menjadi kecenderungan yang konstan untuk mendengarkan dan mengingat beberapa kegiatan. Kegiatan-kegiatan yang digemari atau yang menarik akan diperhatikan secara terus menerus antara lain dengan cara yang menyenangkan. Minat ialah merupakan penerimaan hubungan antara diri sendiri dan aktivitas di luar diri individu. Semakin kuat individu atau dekat kaitannya, maka semakin besar pula minatnya. Dalam kehidupan sehari-hari minat biasanya disamakan dengan memperhatikan, namun minat dan fokus memiliki arti yang berbeda (Muchsin et al., 2021). Jika seorang siswa telah mengubah minat dari hal-hal yang positif kepada hal-hal yang negatif maka ada faktor pemicu mengapa ia mengubah arah atau mengubah minatnya.

Pada zaman sekarang ini, dizaman era digital, seperti yang bisa kita lihat dan kita rasakan, semuanya serba canggih, baik dari segi alat komunikasi, transportasi maupun kebutuhan lainnya, semuanya serba canggih. Ini semua bisa disebabkan oleh era globalisasi yang

semakin modern. Untuk mendesak informasi dengan cepat dan sederhana, kita tidak harus menggunakan surat dan menunggu waktu lama untuk mendesak data atau informasi yang kita inginkan, cukup menggunakan media sosial, dimana semua data akan kita temukan. Dan anak-anak zaman sekarang tidak bermain dengan teman sebayanya di lingkungan sosial, akan tetapi mereka lebih cenderung bermain *game online*.

Game online merupakan game yang dapat dimainkan dengan pemain lain meskipun berada pada daerah atau tempat yang berbeda, selama komputer atau smartphone terhubung dengan jaringan internet. *Game online* ini telah menjadi hiburan favorit bagi banyak orang, termasuk pelajar, dari anak-anak hingga orang dewasa. *Game online* merupakan suatu kegiatan yang dilakukan tidak hanya untuk memberikan keuntungan, mendapatkan kesenangan, akan tetapi juga dapat memberikan petaka bagi pemainnya (Nawawi et al., 2021).

Game online banyak diminati oleh kebanyakan orang, baik dari kalangan orang dewasa maupun kalangan anak-anak. Pada zaman sekarang, dunia sedang dilanda perkembangan, baik di bidang ilmu pengetahuan maupun teknologi. Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini, telah membawa perubahan samasekali dalam kehidupan masyarakat. Salah satu hasil dari perkembangan teknologi adalah internet yang disebut dengan era digital. Seiring dengan perkembangan zaman teknologi internet atau digital yang semakin pesat, salah satu kelebihannya adalah sebagai sarana hiburan, misalnya untuk bermain. Permainan game yang menggunakan jaringan internet disebut dengan *game online* (Yenika, 2022).

Menurut Adams and Rollings mengemukakan bahwa game online adalah game yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana media yang digunakan untuk pemain terhubung dengan jaringan internet atau web. *Game online* memiliki beberapa atraksi yang membuat individu atau siswa lebih senang bermain daripada harus belajar. Aktivitas bermain *game online* sudah menjadi aktivitas rutin setiap hari bagi individu atau siswa. Selain game ini menarik, *game online* juga dapat menyebabkan kecanduan karena setelah seseorang bermain dan kalah, individu akan mencoba lagi, karena adanya rasa penasaran untuk menang dan itu akan mengakibatkan kecanduan (Nisrinafatin, 2020).

Menurut Purnamasari & Wakhyudin, (2020) menyatakan bahwa permainan game online akan selalu memiliki efek positif dan negatif bagi pemainnya. Adapun dampak positif bermain game online yaitu: Untuk meningkatkan konsentrasi, untuk pengembangan kemampuan berpikir, mengasah kemampuan bahasa asing seseorang, serta sebagai hiburan. Sedangkan dampak negatif bermain game online yaitu: Adiktif (kecanduan), dapat mendorong seseorang untuk melakukan hal-hal negatif, berbicara kasar dan kotor, meninggalkan aktivitas di dunia nyata, serta berdampak pada perubahan pola makan dan istirahat. Bukan hanya game online yang memiliki pengaruh terhadap seseorang, akan tetapi perkembangan media sosial juga memiliki pengaruh terhadap seseorang. Media sosial sama halnya dengan game online, yaitu sama- sama menggunakan jaringan internet.

Menurut Asdiniah & Lestari, (2021) mengatakan bahwa media sosial yaitu lingkungan di Internet yang memungkinkan pengguna untuk menampilkan diri, berkolaborasi, berbagi, berinteraksi dengan pengguna lain, dan membentuk koneksi sosial virtual. Sedangkan menurut (Karlina, 2022) , menyatakan bahwa media sosial adalah platform media yang berfokus pada keberadaan pengguna yang membantu mereka dalam aktivitas serta kolaborasi. Dengan demikian, media sosial dapat dipandang sebagai media online. Menurut buku "Communication 2.0", media sosial online, yaitu jejaring sosial online, bukan media massa online, karena media sosial memiliki kekuatan sosial opini publik yang sangat mempengaruhi perkembangan sosial. Berkat kekuatan media online, dukungan atau gerakan massa, dapat terbentuk karena adanya konten di media sosial, terbukti dapat membentuk opini, sikap, dan perilaku publik atau masyarakat. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media sosial adalah

media online di mana pengguna dapat dengan mudah mengubah, berpartisipasi, dan membuat konten, termasuk blok, jejaring sosial, wiki, forum, dan dunia virtual lainnya.

Media sosial adalah Sebagai alat komunikasi dan media lainnya, media sosial merupakan teknologi informasi yang berbasis internet. Menurut Janah & Yusuf, (2020) mengemukakan ada 9 jenis media sosial yaitu: Blog, Mikroblog, Facebook, Instagram, Line, YouTube, WhatsApp, Email, dan Telegram. Media sosial memiliki karakteristik khusus yang tidak dimiliki oleh beberapa media *ciber* lainnya. Terdapat batasan-batasan dan ciri khas tersendiri yang hanya dimiliki oleh media sosial dibandingkan dengan media-media yang lainnya.

METODE

Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian bersifat deskriptif kuantitatif. Jenis penelitian ini, dituntut untuk banyak menggunakan angka-angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran data, dan penampilan dari hasil penelitiannya. Menurut Yusuf, (2005) mengatakan, bahwa jenis penelitian kuantitatif dinamakan sebagai metode ilmiah atau disebut juga dengan *scientific* karena telah memenuhi kaidah-kaidah ilmiah yang konkrit atau empiris, obyektif, terukur, rasional, serta sistematis. Jenis penelitian ini juga disebut sebagai metode *discovery*, karena dengan metode ini dapat ditemukan dan dikembangkan berbagai iptek baru. Metode ini disebut metode kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik. Dalam penelitian ini, data yang diperoleh melalui pengisian kuesioner yang akan disebarkan kepada objek penelitian. Penelitian kuantitatif yaitu metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat *positivisme*, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistika, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2019).

Data yang dihimpun dalam penelitian ini adalah data kuantitatif yang diolah dengan menggunakan aplikasi statistik. Kemudian metode yang digunakan adalah metode deskriptif kuantitatif dengan tujuan untuk dapat memberikan suatu gambaran terhadap masalah yang akan diteliti, juga dapat dijadikan sebagai bahan dalam mengungkapkan, menjelaskan, dan menganalisis suatu masalah sehingga dapat menemukan suatu hasil (Afriawati & Situmorang, 2020). Teknik yang digunakan dalam menganalisa data pada penelitian ini adalah teknik analisis regresi dengan bantuan komputerisasi SPSS (*Statistical Product and Service Solutions*) 18 for Windows, bertujuan untuk melihat seberapa besar sumbangan efektif antara pengaruh game online dan media sosial terhadap minat belajar siswa.

Penelitian ini dilaksanakan di salah satu sekolah menengah pertama (SMP) swasta di Batam yaitu SMP Islam Integral Luqman Al-Hakim Batam kelas VII. Populasi dalam penelitian ini sebanyak 113 siswa, sedangkan subjek dalam penelitian ini berjumlah 63 siswa dikumpulkan dengan menggunakan teknik sampling. Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala minat belajar siswa, skala *game online* dan skala media sosial. Skala minat belajar siswa terdiri dari 20 aitem dengan α 0,735. Contoh aitem skala minat belajar adalah "Saya memperhatikan pelajaran yang diberikan guru dengan baik". Skala *game online* terdiri dari 15 aitem dengan α 0,727. Contoh aitem skala *game online* adalah "Saya merasa *game online* dapat membuat saya ketagihan untuk bermain". Skala media sosial terdiri dari 15 aitem dengan α 0,693. Contoh aitem skala media sosial adalah "Saya mengakses media sosial karena hanya bosan". Skala dibuat dengan memberikan empat alternatif jawaban yang dimodifikasi berdasarkan model skala Likert yaitu distribusi respon sebagai dasar penentuan nilai skalanya, penilaiannya didasarkan pada sangat tidak sesuai (STS), tidak sesuai (TS), sesuai (S) dan sangat sesuai (SS).

HASIL

Tabel 1
Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test				
		<i>game online</i>	media sosial	minat belajar
N		60	60	60
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	35.73	36.73	48.78
	Std. Deviation	5.436	4.888	7.275
Most Extreme Differences	Absolute Positive Negative	.097 .097 -.091	.122 .067 -.122	.064 .062 -.064
Kolmogorov-Smirnov Z		.752	.943	.493
Asymp. Sig. (2-tailed)		.624	.336	.968

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Berdasarkan hasil uji normalitas di atas diketahui bahwa:

- Hasil uji normalitas terhadap variabel intensitas *game online* diperoleh nilai K-SZ sebesar 0,752 dan memiliki nilai signifikan = 0,624. Berdasarkan data tersebut, maka dapat dinyatakan bahwa $p = 0,624 > 0,05$, sehingga dapat dinyatakan bahwa data berdistribusi normal. Maka dengan demikian dapat dinyatakan bahwa data *game online* berdistribusi normal.
- Hasil uji normalitas terhadap variabel media sosial diperoleh nilai K-SZ 0,943 dan memiliki nilai signifikan = 0,336. Berdasarkan data tersebut, maka dapat dikatakan bahwa $p = 0,336 > 0,05$, sehingga dapat dinyatakan bahwa data variabel media sosial berdistribusi normal.
- Hasil uji normalitas terhadap variabel minat belajar diperoleh nilai K-SZ sebesar 0,493 dan memiliki nilai signifikan = 0,984. Berdasarkan data tersebut, maka dapat dinyatakan bahwa $p = 0,984 > 0,05$, sehingga dapat dinyatakan bahwa data variabel minat belajar berdistribusi normal.

Tabel 2

Uji Regresi Linier Berganda

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	16.148	6.910		2.337	.023
<i>game online</i>	.435	.164	.325	2.651	.010
<i>media sosial</i>	.465	.183	.313	2.549	.014

a. Dependent Variable: minat belajar

Berdasarkan hasil analisis dari Tabel coefficients diatas dapat disimpulkan bahwa: a). Diketahui nilai sig untuk pengaruh game online (X1) terhadap minat belajar (Y) adalah sebesar $0,010 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh antara game online terhadap minat belajar siswa, b). Diketahui nilai sig untuk pengaruh media sosial (X2) terhadap minat belajar (Y) adalah sebesar $0,014 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa ada terdapat pengaruh media sosial terhadap minat belajar siswa.

Tabel 3
Uji Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.535 ^a	.287	.262	6.250

a. Predictors: (Constant), media sosial, *game online*

Berdasarkan hasil tabel deskripsi hasil uji koefisien determinasi di atas maka dapat diketahui bahwa, hasil dari Adjusted R Square 0,262 menunjukkan angka koefisien determinasi. Sehingga dapat diketahui bahwa *game online* dan media sosial terhadap minat belajar siswa sebesar 26,2%, dan sisanya 74,8% dipengaruhi oleh faktor lain.

DISKUSI

Dari pengujian hipotesis diperoleh hasil bahwa *game online*, media sosial berpengaruh pada minat belajar siswa SMP Integral Lukman Al-hakim Batam. Artinya ada pengaruh *game*

online, media sosial terhadap minat belajar siswa SMP Integral Lukman Al-hakim Batam. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh Adapun hasil penelitian ini dapat dibuktikan dengan nilai koefisien korelasi yang menunjukkan angka dengan $0,010 < 0,05$ dan nilai t hitung $2,651 > t$ tabel $2,000$, Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Terdapat pengaruh *game online* terhadap minat belajar siswa kelas VII SMP Islam Integral Luqman Al-hakim Batam.

Pengaruh antara *game online* terhadap minat belajar siswa bersifat negatif. Arah pengaruh negatif ini menjelaskan berarti semakin tinggi nilai *game online* maka semakin rendah minat belajar siswa kelas VII di SMP Islam Integral Luqman Al-Hakim Batam. Hasil penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya yang mana dilakukan oleh (Agustin, 2018). Pengguna *game online* telah menyebabkan penurunan dalam keterlibatan sipil maupun sosial karena *game online* juga sebagai pengganti keterlibatan langsung dalam dunia sosial kontemporer. *Game online* juga dapat membantu interaksi secara *online*, membantu melengkapi dan menyediakan dunia baru dan ide-ide terbaru.

Nuhan, (2016) menyatakan bahwa pemain *game online* juga mengorbankan aktivitas yang lain, yaitu mengorbankan waktu yang terbuang sia-sia seperti waktu makan, tidur, sekolah, bekerja, ataupun belajar, dan bersosialisasi dengan teman-teman. Dan penelitian ini juga dikuatkan oleh (Purnamasari & Wakhyudin, 2020), tentang prokrastinasi yaitu sikap seseorang menunda pekerjaan, salah satunya ialah menunda tugas sampai batas akhir pengumpulan tugas atau pekerjaan tersebut. Dan salah satu faktor penyebabnya yaitu siswa keasyikan bermain *game online* yang menyebabkan ia akan lalai dengan tugas-tugasnya.

Menurut Nisrinafatin, (2020), *game online* adalah *game* yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin yang digunakan oleh pemain terhubung dengan jaringan internet. *Game online* memiliki beberapa atraksi yang membuat siswa lebih puas bermain daripada harus belajar. Aktivitas bermain *game online* sudah menjadi aktivitas rutin setiap hari. Selain *game* yang menarik, *game online* juga dapat menyebabkan kecanduan karena setelah Anda bermain dan kalah, Anda dapat mencoba lagi untuk menang dan itu akan mengakibatkan kecanduan.

Saat ini ada banyak ditemukan siswa yang terpicat untuk bermain *game online*, jika mereka antusias bermain *game*, maka akan berakhir menjadi anak yang *egosentris* dan bersifat individualistik mereka tanpa melihat dan bertanya-tanya lingkungan sekitarnya, dikarenakan kurangnya interaksi dengan lingkungan sekitar. Tanpa disadari, siswa yang terobsesi bermain *game* secara otomatis akan menjauh dari teman-temannya dan lingkungan sekitarnya karena keasyikan bermain *game*. Mereka akan menganggap bahwa lingkungan sosial bukan lagi lingkungan yang melingkupi dunia bermain tetapi dunia maya adalah lingkungan sosial mereka untuk bermain.

Game online sangat menyenangkan, tetapi jika kita semua tahu cara bermain *game online*, *game online* sendiri memiliki kecenderungan untuk membuat ketagihan bagi pemain karena dari sudut pandang pemain, *game online* itu sendiri sangat fitur menarik, berisi gambar, animasi unik yang dapat mendorong anak-anak bahkan orang dewasa untuk memiliki minat dalam bermain *game* tersebut, selain itu gaya permainan ini dirancang khusus agar anak-anak ingin terus bermain. Siswa dapat menghabiskan waktu hingga berjam-jam untuk bermain *game online*. Menurut Diki, (2021), menjelaskan bahwa *game online* merupakan satu dari lima potensi bahaya tersembunyi dalam menggunakan web karena sering menampilkan adegan kekerasan dan adegan yang tidak mendidik. Beberapa bahaya lain dari internet adalah *cyber bullying*, penipuan *cyber*, pornografi, dan *cyber stalking*. Penetrasi internet di Indonesia hingga tahun 2016 mencapai 34% dari keseluruhan populasi 259,1 juta orang. Artinya, jumlah pengguna aktif mengakses web di Indonesia mencapai 88,1 juta dari jumlah tersebut, dimana

79 juta diantaranya merupakan pengguna aktif game online dan berbagai media sosial lainnya.

Pengaruh media sosial terhadap minat belajar siswa kelas VII SMP Islam Integral Luqman Al-Hakim Batam. Setelah dilakukan analisis *product moment* yang digunakan untuk menentukan pengaruh antara media sosial terhadap minat belajar siswa. Berdasarkan hasil perhitungan statistik/SPSS, yang telah dilakukan menunjukkan bahwa media sosial berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas VII SMP Islam Integral Luqman Al-Hakim Batam.

Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh (Hardono et al., 2019), mengemukakan bahwa media sosial tidak terlalu berpengaruh terhadap minat belajar mahasiswa, namun media sosial mempengaruhi pada proses belajar mereka. Mahasiswa menyetujui bahwa menggunakan media sosial dapat mengurangi durasi belajar mereka serta dapat mengurangi konsentrasi mereka dalam proses pembelajaran, jika digunakan dengan tidak sewajarnya. Sedangkan menurut pendapat (Rasyidah, 2017) menyatakan bahwa siswa yang menggunakan media sosial facebook, BBM, instagram, dll banyak sekali yang tidak memperdulikan dampak positif dan negatifnya dari media sosial tersebut. Mereka mengakses media sosial semata-mata hanya untuk kesenangan mereka sendiri dan kebanyakan hanya untuk bergaya mengikuti tren saat ini.

Karlina, (2022) berpendapat bahwa media sosial ialah *platform* media yang berfokus pada keberadaan pengguna yang membantu mereka dalam aktivitas dan kolaborasi mereka. Dengan demikian, media sosial dapat dipandang sebagai media *online* atau sebagai perantara. Sementara itu, menurut buku "Communication 2.0" Adianto, media sosial online, yaitu jejaring sosial online, bukan media massa online, dikarenakan bahwa media sosial memiliki kekuatan sosial opini publik yang sangat mempengaruhi perkembangan sosial. Berkat kekuatan media online, dukungan atau gerakan massa dapat terbentuk, karena konten di media sosial terbukti dapat membentuk opini, sikap, dan perilaku publik atau masyarakat. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media sosial adalah media online di mana pengguna dapat dengan mudah mengubah, berpartisipasi, dan membuat konten, termasuk blok, jejaring sosial, wiki, forum, dan dunia virtual lainnya.

Besar Pengaruh *game online* dan media sosial terhadap minat belajar siswa kelas VII SMP Islam Integral Luqman Al-Hakim Batam, diketahui bahwa, hasil dari R Square 0,287 menunjukkan angka koefisien determinasi. Sehingga dapat diketahui bahwa *game online* dan media sosial terhadap minat belajar siswa sebesar 28,7%, dan sisanya 71,3% dipengaruhi oleh faktor lain. Hasil nilai signifikansi sebesar 0,023 yang mana $\text{sig} < 0,05$ dan t_{hitung} sebesar 2,337. Maka dapat disimpulkan bahwa secara bersama sama *game online* dan media sosial memiliki pengaruh terhadap minat belajar siswa namun pengaruhnya tidak begitu besar.

Adapun hasil analisis diatas sesuai dengan penelitian yang dilakukan (Ilham, 2020), menyatakan bahwa *game online* dan media sosial sangat digemari oleh semua kalangan khususnya pelajar. Bermain *game online* dan mengakses media sosial tidak hanya meningkatkan keterampilan fisik tetapi kemampuan intelektual dan fantasi anak. Diposisi lain jika terlalu berlebihan memainkannya maka akan muncul dampak negatif dari bermain *game online* dan mengakses media sosial jika tidak di batasi cara mengaksesnya. Salah satu penyebabnya siswa menjadi kurang berminat dalam belajar. Sedangkan menurut Arisanti & Subhan, (2018), mengemukakan bahwa minat belajar siswa memiliki minat yang tinggi apabila media internet dapat dimaksimalkan sebaik mungkin. Adapun tugas-tugas yang diberikan oleh para guru terhadap siswa dapat digunakan dengan media internet untuk mendapatkan referensi dari tugas sekolah yang diberikan, serta mencari ilmu pengetahuan yang baru dan pemahaman pembelajaran tentang sekolah. Rohmah & Mardiyah, (2017), mengatakan bahwa pengguna gadget berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa dan

yang dimaksudkan disini adalah bukan pengaruh yang positif, melainkan pengaruh yang negatif. Dimana para siswa memanfaatkannya untuk chattingan dan mengakses media sosial lainnya pada saat jam belajar sedang berlangsung.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh *game online*, media sosial terhadap minat belajar siswa SMP Integral Lukman Al-hakim Batam, namun pengaruhnya tidak begitu besar. Ilham, (2020), menyatakan bahwa *game online* dan media sosial sangat digemari oleh semua kalangan khususnya pelajar. Bermain *game online* dan mengakses media sosial tidak hanya meningkatkan keterampilan fisik tetapi kemampuan intelektual dan fantasi anak. Diposisi lain jika terlalu berlebihan memainkannya maka akan muncul dampak negatif dari bermain game online dan mengakses media sosial jika tidak di batasi cara mengaksesnya. Salah satu penyebabnya siswa menjadi kurang berminat dalam belajar.

Rohmah & Mardiyah, (2017), mengatakan bahwa pengguna gadget berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa dan yang dimaksudkan disini adalah bukan pengaruh yang positif, melainkan pengaruh yang negatif. Dimana para siswa memanfaatkannya untuk chattingan dan mengakses media sosial lainnya pada saat jam belajar sedang berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrizawati, A., & Situmorang, N. Z. (2020). Peran Ayah, Dukungan Teman Sebaya dan Ekspose Media Pornografi dengan Perilaku Seksual Berpacaran pada Remaja. *Psychopolytan: Jurnal Psikologi*, 3(2), 83–90.
- Agustin, H. (2018). *Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecerdasan Emosi Pada Siswa Kelas XI Di SMA Muhammadiyah 5 Palembang*.
- Arisanti, D., & Subhan, M. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Internet Terhadap Minat Belajar Siswa Muslim di SMP Kota Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 3(2), 61–73.
- Asdiniah, E. N. A., & Lestari, T. (2021). Pengaruh media sosial tiktok terhadap perkembangan prestasi belajar anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1675–1682.
- Dewi, A. M., Azzahra, A., Kamila, A. I., Ulya, N., & Sari, L. K. (2022). Faktor Penyebab Rendahnya Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika di Indonesia. *SANTIKA: Seminar Nasional Tadris Matematika*, 2, 24–34.
- DIKI, I. (2021). *HUBUNGAN TINGKAT KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN PRESTASI BELAJAR MAHASISWA JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN RADEN INTAN LAMPUNG*. UIN Raden Intan Lampung.
- Hardono, A., Sarayar, A. R. O., Kurniawan, H. A., Donianxon, R. A., & Nastiti, P. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Minat Belajar Mahasiswa UAJY*.
- Ilham, R. (2020). *Pengaruh Game Online dan Media Sosial Terhadap Minat Belajar Mata Pelajaran Biologi Siswa Kelas XI MA Ikhlas Beramal Ani*. IAIN Ambon.
- Janah, F., & Yusuf, A. (2020). Etika Komunikasi di Media Sosial Melalui Prinsip SMART (Salam, Ma'ruf, dan Tabayyun) Perspektif Al-Quran. *JAWI*, 3(2).
- Karlina, M. (2022). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL INSTAGRAM TERHADAP PENINGKATAN POTENSI DIRI MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI ANGAKATAN 2018 UNIVERSITAS NASIONAL*. Universitas Nasional.
- Muchsin, A., Nurfadilah, Z., Riandi, R., & Supriatno, B. (2021). Efektivitas Metode Field Trip Dengan Aplikasi PlantNet Pada Materi Spermatophyta Sebagai Alternatif Inovasi Pembelajaran:(The Effectiveness of Field Trip Method Using PlantNet Applications on Spermatophyte Concepts as an Alternative Learning Innovatio). *BIODIK*, 7(3), 20–27.
- Nawawi, M. I., Pathuddin, H., Syukri, N., Alfidayanti, A., Poppysari, S., Saputri, S., Ramdani, M., Jun, M., & Marsuki, I. (2021). Pengaruh Game Mobile Legends terhadap Minat Belajar Mahasiswa/i Fakultas Sains
- Afrizawati – Pengaruh Game Online Dan Media Sosial Terhadap Minat Belajar Siswa (56-65)*

- dan Teknologi UIN Alauddin Makassar. *AL MA'ARIEF: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Budaya*, 3(1), 46–54.
- Nisrinafatin, N. (2020). Pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 135–142.
- Nuhan, M. Y. G. (2016). Hubungan intensitas bermain game online dengan prestasi belajar siswa kelas IV sekolah dasar negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta. *Basic Education*, 5(6), 494–501.
- Prayogo, A. (2021). SURVEI MINAT BELAJAR SISWA TERHADAP PEMBELAJARAN BELADIRI PENCAK SILAT DI SMK TEXMACO KARAWANG. *Jurnal Penjaskesrek*, 8(1), 1–16.
- Purnamasari, V., & Wakhyudin, H. (2020). Dampak Game Online PUBG Terhadap Perilaku Prokrastinasi Siswa. *International Journal of Natural Science and Engineering*, 4(1), 30–38.
- Rasyidah, D. S. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Sosial dan Jenis-jenis Media Sosial terhadap Intensitas Belajar PAI Siswa Kelas VIII DI SMP N 3 Karangdowo Klaten Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Skripsi Tidak Diterbitkan. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*.
- Rohmah, C. O., & Mardiyah, S. U. K. (2017). Pengaruh penggunaan gadget dan lingkungan belajar terhadap minat belajar siswa kelas XI kompetensi keahlian administrasi perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta. *Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Slameto, B. (2010). Faktor-faktor yang Mempengaruhinya. *Jakarta: Rineka Cipta*.
- Sugiyono, P. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D (D. Sutopo. S. Pd, MT, Ir. Bandung: Alfabeta).
- Wandini, A. S., & Lubis, F. Y. (2021). Pelaksanaan evaluasi pembelajaran secara daring pada belajar dari rumah (BDR) jenjang sekolah menengah pertama (SMP). *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1985–1997.
- Wijayanti, R., & Iswahyudi, D. (2019). Pengaruh Media Pop Up RA Kartini Terhadap Kemampuan Bahasa Pada Anak Usia Dini Kelompok B TK Model Kota Malang Tahun 2018/2019. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Pendidikan*, 3, 705–709.
- Yenika, S. (2022). PENGARUH KEBIASAAN BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar Dan Karakter*, 4(1), 54–58.
- Yusuf, A. M. (2005). Metodologi Penelitian. In *Padang. Padang: UNP Pers*.