

STIKES BCM



JOURNAL BORNEO CENDEKIA

STIKES BORNEO CENDEKIA MEDIKA

JOURNAL
BORNEO CENDEKIA

VOLUME 1

NOMOR 2

TAHUN 2017

ISSN: 2549-1822

JURNAL BORNEO CENDEKIA

SUSUNAN DEWAN REDAKSI ELEKTRONIK JURNAL

STIKes BORNEO CENDEKIA MEDIKA

PANGKALAN BUN

TAHUN 2017

Penasehat	: Dr. Ir. Luluk Sulistiyono, M.Si.
Pimpinan Penerbit	: Angela Ditauli Lubis, S.ST., M.Tr.Keb.
Wakil	: Fakhrudin, M.Farm., Apt.
Sekretaris	: Virgi Mauludiasatika, Amd.Keb.
Editor/ Penyunting	: Rukmini Syahleman, Ns., M.kep. Jenny Oktarina, SST., M.Kes. Febri Nur Ngazizah, S.Pd., M.Si
Staf Editor	: Nuryani, S.Farm. Zainudin Fery Arifianto, S.Kep., Ns. Tiara Widiatami, SST.
Humas	: Dr. Churaerie Latief, M.Kes.
Redaksi	: Christina T. Setiawan, S.Kp., M.Kes Isnina, S.ST., M.Keb.
Mitra Bestari	: Samsudin, Skm., M.Kes

Vol 1, No 2 (2017)

Table of Contents

Articles

PENGARUH BUAH TOMAT (SOLANUM LYCOPERSICUM) TERHADAP PENINGKATAN NAFSU MAKAN TIKUS PUTIH (RATUS NORVEGICUS STAIN WISTAR)	PDF 126-142
<i>Eko Sari Ajiningtyas, Christiani Mutiara Hilda, Lala Aruna</i>	
PENGARUH DEEP BACK MASSAGE TERHADAP INTENSITAS NYERI PERSALINAN KALA I FASE AKTIF DI RUANG BERSALIN RUMAH SAKIT IMMANUDIN KABUPATEN KOTAWARINGIN BARAT	PDF 143-159
<i>Jenny Oktarina, Ayu Asriana, Muni arti</i>	
HUBUNGAN FREKUENSI BABY SPA DENGAN PERKEMBANGAN PADA BAYI USIA 4-6 BULAN DI KLINIK BABY SPA AULIA	PDF 160-177
<i>Dwi Suprpti</i>	
PENGARUH METODE PEMBELAJARAN TUTOR SEBAYA TERHADAP HASIL BELAJAR MATERI SENAM NIFAS MAHASISWA D-III KEBIDANAN SEMESTER II	PDF 178-188
<i>Isnina Isnina</i>	
PENGARUH KONSELING TERHADAP SIKAP AKSEPTOR SUNTIK 3 BULANAN TENTANG EFEK SAMPING PENAMBAHAN BERAT BADAN DI KLINIK HARAPAN BUNDA PANGKALAN BUN	PDF 189-207
<i>Dhita Yuniar Kristianingrum</i>	
FREKUENSI GAME ONLINE DENGAN MINAT BELAJAR SISWA SMP KELAS VIII (Studi di Madrasah Tsanawiyah Negeri Plandi Jombang)	PDF 208-214
<i>M.Asadul Usud, Hindyah Ike S, Rahaju Ningtyas</i>	

- Focus & Scope
- Author Guidelines
- Publication Ethics
- Online Submission
- Copyright Transfer Form
- Journal Fee

Visitors (since February 13, 2020):
00013233
[View My Jurnal Borneo Cendekia Stats](#)



USER

Username

HUBUNGAN TINGKAT PENGETAHUAN IBU DENGAN KEMAMPUAN TOILET TRAINING PADA USIA TODDLER (Studi Di Paud Buaian Bunda Desa Air Hitam Besar Kecamatan Kendawangan Kabupaten Ketapang) <i>Ahmad Johari, Christina T Setiawan, Rahaju Wiludjeng</i>	PDF 215-220
PENGARUH TERAPI RENDAM KAKI AIR HANGAT TERHADAP PENURUNAN TEKANAN DARAH PADA PENDERITA HIPERTENSI (Studi di RT 04 Kelurahan Pangkut Kecamatan Arut Utara Kabupaten Kotawaringin Barat Provinsi Kalimantan Tengah) <i>Edi Gunawan, Luluk Sulistiyono, Ida Setianingsih</i>	PDF 221-230
PENGARUH PENDIDIKAN SELF HYPNOSIS TERHADAP PENURUNAN INTENSITAS NYERI HAID (Studi di SMA PGRI 2 Sampit Kabupaten Kotawaringin Timur) <i>Migy Rahman, Rahaju Ningtyas, Eko Sari Ajiningtyas</i>	PDF 237-243
PENGARUH SELF AFFIRMATION TERHADAP KEPERCAYAAN DIRI LANSIA (Studi DiUnit Pelaksana Teknis Pelayanan Sosial Tresna Werdha Kabupaten Jombang Tahun 2017) <i>Abdul Rahman, Inayatur Rosyidah, Yayat Supriyatna</i>	PDF 244-251
ANALISIS KANDUNGAN LOGAM Fe DAN Mn ES BATU YANG ADA DI KECAMATAN ARUT SELATAN KABUPATEN KOTAWARINGIN BARAT DENGAN METODE SPEKTROFOMETRI SERAPAN ATOM <i>Agustoni Pujianto, Risa Wahyuningsih</i>	PDF 252-256
PEMANFAATAN OBAT TRADISIONAL DENGAN PERTIMBANGAN MANFAAT DAN PENGENALAN PROFESI APOTEKER KEPADA SISWA SMAN 1 PANGKALANBUN KOTAWARINGIN BARAT <i>Brilliyanti Monica, M. Arsyad Rahimamullah</i>	PDF 257-261
PEMBUATAN LOTION TABIR SURYA TEPUNG TULANG SOTONG (Sepia officinalis) DENGAN PERBANDINGAN EMULGATOR <i>Mensie Martha Lovianie</i>	PDF 262-268

Password

Remember me

Login

NOTIFICATIONS

» View

» Subscribe

JOURNAL CONTENT

Search

Search Scope

All

Search

Browse

» By Issue

» By Author

» By Title

KEYWORDS

Camelia sinensis, Escherichia coli, metode MPN, higienis E.coli, Sungai Arut, MPN S

Escherichia coli, MPN, makanan pentol Kata Kunci : Anak Prasekolah, Tumbuh Kembang, Kebutuhan Gizi Seimbang Kata Kunci : Karakteristik Individu, Disiplin Kerja, Kata Kunci : Kecerawatan

PEMANFAATAN OBAT TRADISIONAL DENGAN PERTIMBANGAN MANFAAT DAN PENGENALAN PROFESI APOTEKER KEPADA SISWA SMAN 1 PANGKALANBUN KOTAWARINGIN BARAT	PDF 257-261
<i>Brillyanti Monica, M. Arsyad Rahimamullah</i>	
PEMBUATAN LOTION TABIR SURYA TEPUNG TULANG SOTONG (<i>Sepia officinalis</i>) DENGAN PERBANDINGAN EMULGATOR	PDF 262-268
<i>Mensie Martha Lovianie</i>	
Penyuluhan Penggunaan Obat yang Baik Sejak Dini Kepada Siswa Sekolah Menengah Pertama 2 (SMP) Kumai	PDF 269-273
<i>Agustoni Pujianto</i>	
UJI AKTIVITAS ANTILELAH EKSTRAK ETANOL DAN INFUSA RIMPANG TEMU HITAM (<i>Curcuma aeruginosa</i> Roxb.) PADA MENCIT JANTAN GALUR SWISS WEBSTER DENGAN METODE BERENANG (FORCED SWIMMING TEST) DAN METODE RODA SANGKAR PUTAR (WHEEL CAGE)	PDF 274-278
<i>Brillyanti monica</i>	

KEYWORDS

Camelia sinensis, Escherichia coli, metode MPN, higienis E.coli, Sungai Arut, MPN 5 Escheria coli, MPN, makanan pentol Kata Kunci : Anak Prasekolah, Tumbuh Kembang, Kebutuhan Gizi Seimbang Kata Kunci : Karakteristik Individu, Disiplin Kerja Kata Kunci : Keperawatan , Kepuasan Pasien, Mutu Pelayanan Kata Kunci : dagusibu, masyarakat Kata Kunci : tanaman kersen, penyembuhan luka bakar Kata kunci : Kecemasan, Ibu Pra Menopause, KIE (Komunikasi Informasi Edukasi) Kata kunci : Kepuasan pasien, Kinerja perawat,Puskesmas Kata kunci : Lansia Kata kunci : Pelaksanaan Discharge planning dengan kepuasan pasien Kata kunci : Personal hygiene, Retardasi Mental Kata kunci : bunga cengkeh, hipnotik-sedatif, fenobarbital Kata kunci : ekstrak daun belimbing wuluh, trigliserida, tikus putih Kata kunci : toga, lingkungan, masyarakat Kata kunci: Anak,Kualitas Tidur,Refleksi Kaki Kata kunci: BSLT, Aglaia odorata L., maserasi Kata kunci: Dingin, Hangat, Kompres, Nyeri Kata kunci: Minyakjelantah, Perilaku, Sikap Tingkat Kecemasan, KIE, Menopause

Published by :
 Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM)
 STIKES Borneo Cendekia Medika
 Jl. Sutan Syahrir No. 11 Pangkalan Bun, Kotawaringan Barat, Kalimantan Tengah 74112
 Telp. 0823 3766 8899
 Email: stikesborneocendekiamedika18@gmail.com



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

**FREKUENSI *GAME ONLINE* DENGAN MINAT BELAJAR SISWA SMP
KELAS VIII
(Studi di Madrasah Tsanawiyah Negeri Plandi Jombang)**

M.Asadul Usud¹, Hindyah Ike S², Rahaju Ningtyas³

¹²³STIKes Borneo Cendekia Medika Pangkalan Bun

¹email : asadulusud@gmail.com, ²email : hindyahike@yahoo.com, ³email :
Ningtyasrahaju@gmail.com

ABSTRAK

Anak sekolah merupakan kelompok yang mudah terpengaruh oleh *game online* terutama anak Sekolah Menengah Pertama. Siswa SMP yang sering memainkan suatu *game online*, akan menyebabkan ia menjadi ketagihan. Ketagihannya memainkan *game online* akan berdampak baginya, terutama dari segi akademik. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis hubungan frekuensi *game online* dengan minat belajar siswa kelas VIIIA dan VIIIB di Madrasah Tsanawiyah Negeri Plandi Jombang. Desain penelitian *analytic correlation*, pendekatan *cross sectional*. Tempat penelitian di Madrasah Tsanawiyah Negeri Plandi Jombang. Populasi adalah seluruh siswa kelas VIII A dan VIIIB di Madrasah Tsanawiyah Negeri Plandi Jombang sebanyak 71 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *stratified random sampling* dengan jumlah sampel sebanyak 59 siswa. Variabel bebas adalah *game online* dan variabel terikat adalah minat belajar siswa. Instrumen yang digunakan yaitu kuesioner. Analisa data menggunakan uji *Chi Square*. Hasil penelitian menunjukkan 59 responden sebagian besar yaitu 35 responden (59,3%) penggunaan rendah dan hampir sebagian besarnya yaitu 23 responden (39,0%) penggunaan sedang untuk bermain *game online*. Sedangkan minat belajar siswa dari 59 responden sebagian besar yaitu 37 responden (62,7%) memiliki minat belajar sedang dan hampir sebagian besar yaitu 22 responden (37,3%) memiliki minat belajar rendah. Didapatkan hasil dari analisa uji *Chi Square* yaitu 0,001 menunjukkan nilai $p < 0,05$ maka H_1 diterima. Kesimpulannya ada hubungan antara frekuensi *game online* dengan minat belajar siswa kelas VIII A dan VIIIB di Madrasah Tsanawiyah Negeri Plandi Jombang.

Kata Kunci: *Game online*, Minat belajar

***FREQUENCY OF ONLINE GAMES WITH THE INTEREST OF
LEARNINGSTUDENT IN CLASS VIII
(Study at Madrasah Tsanawiyah Negeri Plandi Jombang)***

ABSTRACT

School children are a group that is easily affected by online games, especially Junior High School children. A junior student who often plays an online game, will cause him to become addicted. His addiction to playing online games will have an impact on him, especially in academic terms. The purpose of this study is to analyze the relationship of the frequency of online games with the interest of students of class

VIIIA and VIIIB in Madrasah Tsanawiyah Negeri Plandi Jombang. Analytic correlation research design, cross sectional approach. Place of study in Madrasah Tsanawiyah Negeri Plandi Jombang. The population is all students of class VIII A and VIIIB in Madrasah Tsanawiyah Negeri Plandi Jombang are 71 students. The sampling technique used stratified random sampling with the number of samples were 59 students. The free variable is the online game and the dependent variable is the student's interest in learning. The instrument used is questionnaire. Data analysis using Chi Square test. The result of the research shows that 59 respondents mostly 35 respondents (59,3%) low usage and most of them are 23 respondents (39,0%) of medium usage to play online game. While the students' learning interest from 59 respondents mostly 37 respondents (62,7%) have medium learning interest and almost most of them are 22 respondents (37,3%) have low learning interest. Obtained result of Chi Square test analysis that is 0,001 show value $p < 0,05$ then H_1 accepted. Conclusion there is a relationship between the frequency of online games with the interest of students of class VIII A and VIIIB in Madrasah Tsanawiyah Negeri Plandi Jombang.

Keywords: *Online games, interest in learning*

PENDAHULUAN

Anak sekolah merupakan kelompok yang mudah terpengaruh oleh *game online* terutama anak Sekolah Menengah Pertama. Siswa SMP yang sering memainkan suatu *game online*, akan menyebabkan ia menjadi ketagihan. Ketagihannya memainkan *game online* akan berdampak baginya, terutama dari segi akademik karna ia masih dalam usia sekolah. Siswa SMP biasanya menyukai permainan yang mempunyai peraturan dan bernuansa persaingan sehingga membuat pemainnya akan bermain terus-menerus tanpa memperdulikan berapa lama waktu yang dipergunakan (Nurdiani, 2016, 20). *Game online* juga sebagai media pembelajaran tetapi penggunaan *game online* dapat membuat kecanduan sehingga akan menyita banyak waktu hanya untuk bermain *game* daripada waktu untuk belajar, sehingga minat belajar siswa menurun dan membuat prestasi siswa di akademik pun menjadi menurun.

Data Kemdikbud tahun 2015 menyebutkan di Indonesia terdapat 45.236.833 siswa (Kemdikbud, 2016, 76). Jumlah pelajar di Jawa Timur sendiri sudah mencapai 1.168.269. Kabupaten Jombang memasuki urutan ke 17 dengan jumlah pelajar 40.963 siswa setingkat SMP (BPS Jawa Timur, 2015). Penelitian yang dilakukan (Copertino, 2015, 3), tentang pengaruh penggunaan *game online* terhadap minat belajar siswa SMP di Kelurahan Maguwoharjo, Kecamatan Depok, kabupaten Sleman Yogyakarta. Didapatkan hasil semakin tinggi penggunaan *game online*, maka semakin rendah minat belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian tersebut *game online* sangat berpengaruh negatif terhadap minat belajar siswa. Studi Pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti dengan cara wawancara kepada 10 siswa di Madrasah Tsanawiyah Plandi didapatkan hasil seluruh siswa bermain *game online* maupun *offline*, baik melalui komputer maupun smartponenya. 10 siswa yang bermain *game* didapati 5 siswa mendapat HER

atau remidi saat ulangan tengah semester.

Terdapat dua faktor yang dapat mempengaruhi proses belajar seseorang yaitu, faktor baik dari dalam diri maupun dari luar. Salah satu faktor dari dalam diri seseorang yang dapat mempengaruhi keberhasilan belajar adalah minat belajar. Banyak hal yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa menjadi turun seperti, kondisi fisik dan perkembangan teknologi. Kurangnya minat siswa untuk belajar dapat membuat siswa menjadi apatis atau merasa malas untuk belajar. Salah satu penyebab turunnya minat belajar pada siswa seperti perkembangan teknologi yang dapat mempengaruhi minat untuk belajar, salah satunya adalah *game online*, yang dapat menyita banyak waktu untuk bermain game dari pada waktu untuk belajar. Hal ini yang nantinya dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa, sehingga akan menurunkan tingkat prestasi dan pengetahuan siswa baik akademik dan non akademik (Firmansyah, 2015, 38).

Permasalahan mengenai minat dalam belajar pada siswa semakin rumit ditambah lagi dengan kemunculan dari *game online*. Minat atau motivasi belajar dapat dilihat dengan prestasi dan perspektif kognitif dari peserta didik. Paradigma dalam sebuah perkembangan teknologi adalah untuk membantu dan menstimulus minat belajar baik aspek kognitif maupun psikomotor para peserta didik di era modernisasi sekarang. Dampak dari munculnya *game online* ini adalah menurunnya kemauan atau minat belajar pada siswa. Upaya untuk mengatasi masalah penurunan minat belajar pada siswa yang dikarenakan *game online* sebaiknya pihak sekolah menerapkan unsur-unsur teknologi

informasi, dan komunikasi dalam proses pembelajarannya seperti dalam bentuk *game online* (Nurdiani, 2016, 56).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian *non eksperimental* yang bertujuan untuk menganalisis dari frekuensi *game online* dengan minat belajar siswa di Madrasah Tsanawiyah Negeri Plandi. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *analytic correlation* dengan pendekatan *cross sectional*, dimana penelitian ini untuk mengetahui hubungan antar variabel, data yang akan diambil dari variabel bebas dan variabel tergantung diambil dalam waktu yang bersamaan (Suparyanto, 2011, didalam Sujarweni, 2014, 174). Populasi seluruh siswa yang mempunyai *handphone* di Madrasah Tsanawiyah Negeri Plandi Jombang, kelas 8A dan 8B sebanyak 71 siswa. Teknik *sampling* berupa *Probability Sampling* dengan metode *Stratified Random Sampling*. Jumlah sampel sebanyak 59 siswa dibagi menjadi dua kelompok kelas yaitu kelas 8A sebanyak 29 siswa dan 8B sebanyak 30 siswa. Alat pengambilan data berupa kuesioner yang telah diuji validitas dan reliabilitas. Variabel independen dalam penelitian ini adalah frekuensi bermain *game online* dan variabel dependen adalah minat belajar siswa. Analisa data menggunakan uji *Chi Square*.

HASIL PENELITIAN

Data Umum

Tabel 1 Distribusi frekuensi berdasarkan jenis kelamin di Madrasah Tsanawiyah Negeri Plandi Jombang bulan juli 2017

No	Jenis kelamin	Jumlah	Persentase (%)
1.	Laki-laki	21	35,6%
2.	Perempuan	38	64,4%
Total		59	100%

Sumber : Data primer

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel 1 menunjukkan sebagian besar berjenis kelamin perempuan sejumlah 38 responden (64,4%).

Tabel 2 Distribusi frekuensi berdasarkan umur di Madrasah Tsanawiyah Negeri Plandi Jombang bulan juli 2017.

No	Umur (Tahun)	Jumlah	Persentase (%)
1.	13	17	28,8%
2.	14	32	54,2%
3.	15	10	17%
Total		59	100%

Sumber : Data primer

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel 2 menunjukkan hasil sebagian besar berumur 14 tahun sejumlah 32 responden (54,2%).

Data Khusus

Tabel 3 Distribusi frekuensi tentang penggunaan *game online* di Madrasah Tsanawiyah Negeri Plandi Jombang bulan juli 2017.

No	Game online	Jumlah	Persentase (%)
1.	Tinggi	1	1,7%
2.	Sedang	23	39%
3.	Rendah	35	59,3%
Total		59	100%

Sumber : Data primer

Berdasarkan pada tabel 3 distribusi frekuensi menunjukkan hasil penggunaan *game online* adalah sebagian besar rendah berjumlah 35 responden (59,3%).

Tabel 4 Distribusi frekuensi tentang minat di Madrasah Tsanawiyah Negeri Plandi Jombang bulan juli 2017.

No	Minat belajar	Jumlah	Persentase (%)
1.	Sedang	37	62,7%
2.	Rendah	22	37,3%
Total		59	100%

Sumber : Data primer

Berdasarkan pada tabel 4 distribusi frekuensi menunjukkan hasil minat belajar adalah sebagian besar berjumlah 37 responden (59,3%).

Analisa frekuensi *game online* dengan minat belajar siswa

Tabel 5 Distribusi frekuensi tentang minat di Madrasah Tsanawiyah Negeri Plandi Jombang bulan juli 2017.

Minat belajar	Game online						Total	
	Tinggi		Sedang		Rendah			
	N	%	N	%	N	%	N	%
Sedang	1	27	21	56,8	15	40,5	37	100
Rendah	0	0	2	9,1	20	90,9	22	100
Total	1	1,	23	39,0	35	59,3	59	100

7

Uji Chi Square : p = 0,001

Sumber :Data primer

Berdasarkan pada tabel 5 distribusi frekuensi hasil menunjukkan frekuensi *game online* dengan minat belajar sejumlah 59 responden sebagian besar memiliki kebiasaan bermain *game online* rendah yaitu 35 responden (59,3%), sedangkan hampir setengahnya memiliki minat belajar sedang yaitu 23 (39,0%). Hasil uji statistik menggunakan analisis uji *chi square* didapatkan hasil 0,001 yang menunjukkan bahwa nilai $p < 0,05$. Maka H1 diterima dan H0 ditolak.

PEMBAHASAN

Game online

Berdasarkan pada tabel 3 distribusi frekuensi menunjukkan hasil penggunaan *game online* adalah sebagian besar rendah berjumlah 35 responden (59,3%). Hal ini didasarkan pada nilai indikator rata-rata terendah pada kuesioner *game online* pada parameter durasi (1,41%), dan frekuensi (1,54%) dengan kategori tidak setuju terhadap pernyataan yang diberikan.

Menurut peneliti berdasarkan jawaban responden dari kuesioner yang diberikan dapat dikategorikan tidak setuju. Hal tersebut dikarenakan sebagian besar responden memiliki sudut pandang tersendiri terhadap *game online* tersebut, karena bermain *game online* dengan waktu yang cukup lama dapat menyebabkan kecanduan dan lupa waktu. Hal tersebut menunjukkan sebagian besar responden sudah memikirkan atau mengetahui tentang dampak terlalu lama bermain *game online*. Berdasarkan kategori dari jawaban responden menunjukkan aspek durasi yang dimiliki responden tentang bermain *game online* tersebut rendah, maka akan menimbulkan sisi positif responden untuk mengurangi bermain *game online* atau tidak akan bermain *game online*.

Alasan seseorang bisa ketagihan bermain *game* tersebut sengaja dirancang agar pemainnya semakin sering bermain *game*. Komputer dan *game* adalah hal yang umum dari kehidupan remaja masa kini. Bagi kebanyakan anak remaja, bermain *game* *dicomputer*, konsol atau perangkat lain adalah salah satu kegiatan rutin yang mereka lakukan

setiap hari. Sebenarnya tidak masalah selama masih batas wajar, tetapi bagaimana juga mereka hidup dan berkembang dizaman serba teknologi (Firmansyah, 2015, 41).

Minat belajar

Berdasarkan pada tabel 4 distribusi frekuensi menunjukkan hasil minat belajar adalah sebagian besar berjumlah 37 responden (59,3). Hal ini didasarkan pada nilai indikator rata-rata sedang pada kuesioner minat belajar pada parameter kognitif (3,84%) dengan kategori berdasarkan atas pengalaman pribadi, pemahaman, dan pengetahuan yang pernah dipelajari baik di rumah, sekolah dan masyarakat serta dan berbagai jenis media massa.

Menurut peneliti minat belajar siswa di pengaruhi oleh pengalaman yang dirasakan siswa tersebut, misalkan guru yang disukai atau pelajaran di gemari selain itu di pengaruhi oleh bagaimana siswa itu paham terhadap suatu pelajaran yang dia tidak harus berulang kali yang mengakibatkan siswa tersebut bosan terhadap suatu pelajaran yang dikiranya sulit untuk dipahami. Hal ini didasarkan pada nilai indikator rata-rata terendah pada kuesioner minat belajar pada parameter afektif (3,02%), dan psikomotor (3,19%) dengan kategori tidak setuju dengan pernyataan yang di berikan. Hal tersebut menunjukkan pada pernyataan keusioner dengan parameter psikomotor, dengan inti dari pernyataannya adalah mutu minat belajar siswa. Hasil data yang sudah terkumpul dari jawaban responden, dapat dikategorikan berdasarkan jawaban responden, adalah tidak setuju terhadap pernyataan yang diberikan berdasarkan parameter psikomotor, hal tersebut menunjukkan sebagian siswa tidak memikirkan atau

mengetahui dan mempermasalahkan tentang minat belajarnya.

Minat timbul tidak secara tiba-tiba atau spontan melainkan timbul akibat partisipasi, pengalaman, kebiasaan pada waktu belajar atau bekerja. Jadi jelas soal minat akan berkait dengan soal kebutuhan dan keinginan oleh karena itu yang penting bagaimana menciptakan kondisi tertentu agar siswa itu selalu butuh dan ingin terus belajar (Sardiman, 2007, 25). Belajar yang baik dapat dicapai dengan adanya perhatian dan minat siswa. Sebaliknya, tanpa minat seseorang tidak mungkin melakukan sesuatu (Usman, 1994, 22).

Hubungan *game online* dengan minat belajar siswa

Berdasarkan pada tabel 5 distribusi frekuensi hasil menunjukkan hubungan *game online* dengan minat belajar sejumlah 59 responden sebagian besar memiliki kebiasaan bermain *game online* rendah yaitu 35 responden (59,3%), sedangkan hampir setengahnya memiliki minat belajar sedang yaitu 23 (39,0%). Hasil uji statistik menggunakan analisis uji *chi square* didapatkan hasil 0,001 yang menunjukkan bahwa nilai $p < 0,05$. Maka H_1 diterima dan H_0 ditolak atau ada hubungan antara *game online* dengan minat belajar siswa kelas 8A dan 8B di Madrasah Tsanawiyah Negeri Plandi Jombang.

Menurut peneliti minat itu sangat penting karena tanpa minat kita tidak dapat mencapai tujuan yang ingin di capai. Ketika minat atau keinginan seseorang akan ketertarikan *game* semakin kuat maka semakin berkurang untuk minat belajarnya yang dapat berpengaruh terhadap dirinya, orang lain, dan lingkungannya. Sehingga

memberikan dampak terhadap motivasi dan minat belajar siswa. Oleh karena itu pengguna pengawasan dan pemberian edukasi mengenai dampak-dampak dari bermain *game* sangat perlu diberikan kepada siswa yang mengalami kecanduan.

Intensitas penggunaan permainan *game online* atau jejaring *social* dalam kurun waktu lebih 4 hari per minggu dan durasi bermain lebih dari 4 jam per hari menimbulkan ketergantungan. Sedangkan terdapat dua hal mendasar yang harus diamati untuk mengetahui intensitas penggunaan *game online* seseorang yakni frekuensi yang sering digunakan dan lama menggunakan tiap kali mengakses *game online* yang dilakukan oleh pengguna (Nurdiani, 2016, 21).

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

1. Minat belajar siswa kelas VIII A dan VIII B di Madrasah Tsanawiyah Negeri Plandi Jombang adalah sedang (39,0%).
2. Frekuensi bermain *game online* siswa kelas VIII A dan VIII B di Madrasah Tsanawiyah Negeri Plandi Jombang adalah rendah (59,3%).
3. Ada hubungan frekuensi *game online* dengan minat belajar siswa kelas VIII A dan VIII B di Madrasah Tsanawiyah Negeri Plandi Jombang ($p = 0,001$).

Saran

1. Bagi responden

Diharapkan responden tidak lagi bermain atau mengurangi waktu bermain *game online*, dan memiliki pemahaman tentang dampak yang ditimbulkan dari bermain *game online* bagi minat belajar dan bagi kesehatan seperti mata minus, nyeri punggung, dan kurang istirahat.

2. Petugas kesehatan atau sekolah
Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan salah satu intervensi nonfarmakologis dan bagi petugas sekolah diharapkan untuk memberikan hukuman untuk siswa apabila bermain *game online* di sekolah.
3. Peneliti selanjutnya
Peneliti selanjutnya dapat menjadikan penelitian ini sebagai rujukan dan sumber informasi serta dapat membandingkan efektifitas berbagai bentuk terapi nonfarmakologis lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Usma., Moh. Uzer, 1994. "*Menjadi Guru Profesional*". Bandung : PT. RemajaRosda Karya.
- Nurdiani, Yayang Siti. 2016. "*Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa*". FKIP UNPAS diakses pada 15 Juli 2017. <http://repository.unpas.ac.id/13046/>
- Roswendi, Achmad Setya. 2010. "*Hubungan Durasi Bermain*
- BPS Provinsi Jawa timur. 2015. "*Jawa timur dalam angka 2015*". Surabaya: CV. Media Konstruksi
- Copertino, J. and Yosef, V. 2015. "*Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Smp Di Kelurahan Maguwoharjo, Kecamatan Depok Kabupaten Sleman Yogyakarta*". Doctoral dissertation, UPN" Veteran" Yogyakarta. Diakses 15 Juli 2017.
- Firmansyah , 2015 "*Belajar dan Pembelajaran*". Bandung : Remaja Rosda karya.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. *Ikhtisar Data Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2015/2016*. Jakarta: Sekretariat Jendral Pusat Data dan Statistik Pendidikan dan Kebudayaan.
- Game Online dengan Motivasi Belajar pada Siswa Kelas VII Dan VIII Di SMPN 1 Cimahi*".
- Sardiman, 2007. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Sujarweni, V. Wiratna. 2014. "*Metodologi Penelitian Keperawatan*". Yogyakarta: Gava Media