



# Analisis Dampak Game Online Free Fire terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri

Moch Hamzah Qomarudin\*, Suhartono, Siti Umayaroh

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

\*Penulis korespondensi, Surel: moch.hamzah.1801516@students.um.ac.id

Paper received: 3-6-2022; revised: 23-6-2022; accepted: 29-6-2022

## Abstract

Online games are one of several entertainments that are currently popular among elementary school students. The impact of playing online games for students is twofold, namely the positive impact and the negative impact. The purpose of this study is to analyze the impact of free fire online games on students' interest in learning. This research is a descriptive research using mixed methods (Mix Methods) with an explanatory sequential design (sequential explanatory). Data collection techniques are questionnaires, interviews and documentation. Test the validity of the data using triangulation techniques. The results showed the intensity of playing online games in the medium category with a score of 51.19 percent and the level of student interest in learning in the high category with a score of 72.77 percent.

**Keywords:** online games; free fire; interest in learning; impact of online game

## Abstrak

*Game online* merupakan salah satu dari beberapa hiburan yang saat ini populer dikalangan siswa sekolah dasar. Dampak dari bermain *game online* bagi siswa ada dua, yakni dampak positif dan dampak negatif. Tujuan dari adanya penelitian ini yaitu untuk menganalisis dampak dari permainan *game online free fire* terhadap minat belajar siswa. Penelitian ini berjenis penelitian deskriptif menggunakan metode campuran (*Mix Methods*) dengan desain sekuensial eksplanatori (*sequential explanatory*). Teknik pengumpulan data yaitu dengan kuesioner, wawancara dan dokumentasi. Uji keabsahan data menggunakan triangulasi teknik. Hasil penelitian menunjukkan intensitas bermain *game online* dengan kategori sedang dengan skor 51.19 persen dan tingkat minat belajar siswa dengan kategori tinggi dengan skor 72.77 persen.

**Kata kunci:** game online; free fire; minat belajar; dampak game online

## 1. Pendahuluan

Pendidikan di Indonesia semakin berkembang dan berubah. Setelah adanya teknologi baik dari sisi komunikasi dan informasi mengalami perkembangan yang pesat. Apalagi saat pandemi *Covid-19* membuat teknologi menjadi alternatif sistem pembelajaran dalam bidang pendidikan. Adanya pembatasan sosial untuk mengurangi penyebaran *Covid-19* membuat sistem pendidikan dilakukan tidak menentu karena harus menyesuaikan dengan kondisi. Saat penyebaran *Covid-19* mengalami peningkatan yang tinggi bidang pendidikan melakukan pergantian sistem pembelajaran, awalnya pembelajaran dilakukan secara tatap muka (luring) berganti menjadi *online* (daring). Pembelajaran dilakukan dirumah menggunakan *gadget* dengan jaringan internet. Saat ini kondisi penyebaran *Covid - 19* mulai menurun sistem pembelajaran sudah kembali dilakukan secara tatap muka (luring) dengan tetap memperhatikan protokol kesehatan. Dari perpindahan sistem pembelajaran yang berganti – ganti membuat siswa mengalami kebingungan, terutama siswa sekolah dasar karena masih kategori anak anak. Siswa akan

merasakan dampak dari pergantian sistem pembelajaran yang dilakukan tidak menentu sesuai kondisi penyebaran *Covid-19*.

Pergantian sistem pembelajaran mengakibatkan berbagai masalah baru. Siswa sekolah dasar banyak menghabiskan waktu belajar mereka dengan bermain *gadget* untuk mencari hiburan. Salah satu hiburan yang populer saat ini adalah bermain *game online*. Menurut Surbakti, (2017) menyatakan bahwa *game online* adalah sebuah bentuk *game* atau permainan yang dilakukan dengan memanfaatkan internet dan membutuhkan perangkat seperti komputer, *handphone*, dan konsol *video game*. Sedangkan menurut Firdaus dkk., (2019) menyatakan jika *game online* yaitu permainan yang dilakukan dalam jaringan atau *online*. *Game online* dapat menghubungkan satu pemain dengan pemain lain di seluruh dunia, *game online* juga bisa dilakukan bersama sama menggunakan komputer, laptop, *handphone*, dan perangkat lainnya. Bermain *game online* mempunyai dampak positif dan dampak negatif.

Bermain *game online* saat ini sangat populer dikalangan siswa sekolah dasar, apalagi saat situasi yang tidak menentu seperti sekarang membuat siswa sekolah dasar banyak menghabiskan waktu dengan bermain *game online* untuk melepas kejenuhan atau sekedar mengisi waktu luang. Siswa SD lebih menyukai untuk bermain *game online* dibandingkan kegiatan lainnya sebab mengakses internet dirasa mudah bagi siswa. Saat ini *game online* yang marak dimainkan oleh siswa sekolah dasar adalah *game online free fire*. *Game online Free Fire Battlegrounds* yang akrab disebut dengan (*FF*) adalah salah satu *game online bergenre battle royal* (game perang terbuka). *Game Online Free Fire* dibuat oleh 111 Dots Studio dari Vietnam dan dikembangkan lagi di perangkat mobile oleh Garena Indonesia. Dengan populernya *game online* hal ini menimbulkan beberapa dampak terhadap siswa sekolah dasar. Dampak yang akan terjadi kepada siswa antara lain penurunan minat belajar siswa. Berdasarkan pendapat Ricardo & Meilani (2017), minat belajar yaitu sikap yang menarik siswa pada pembelajaran tanpa adanya dorongan dari pihak luar.

Adapun pendapat lain dari Riwahyudin (2015) menyatakan bahwa minat belajar memiliki peranan penting dalam kehidupan siswa, dampak dari minat akan mempengaruhi sikap, perilaku dan hasil belajar siswa. Siswa yang terlampau sering menggunakan waktunya dengan bermain *game online* mengakibatkan kecanduan terhadap *game online* sehingga membuat kerugian bagi siswa itu sendiri. Selaras dengan pendapat dari Fauzi (2019) menyatakan bahwa semakin berkembangnya *game online* menjadikan para pengguna *game* tersebut menjadi ketagihan, membuat kerugian yang tinggi secara kehidupan normal. Sedangkan menurut Erofiana dkk., (2021) menyatakan bahwa ketergantungan memainkan *game online* membuat dampak buruk bagi siswa dalam sosial maupun akademis, secara psikis ketergantungan membuat anak terus memikirkan *game online* daripada kegiatan akademis. Sehingga dapat mengganggu konsentrasi siswa saat pembelajaran. Dampak yang akan terjadi kepada anak yang ketergantungan dalam bermain *game online* adalah minat belajar siswa yang menurun sehingga mempengaruhi kegiatan akademis siswa.

Penelitian yang relevan yang dilakukan Suparni & Handayani, (2018) berjudul “Analisis Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Minat Belajar Siswa” menyatakan

bahwa bermain *game online* yang dilakukan secara berlebihan akan mempengaruhi minat belajar siswa. Bermain *game online* terlalu sering akan berdampak negatif terutama pada minat belajar siswa. Sedangkan penelitian lain yang dilakukan oleh Lisnawati dkk., (2021) berjudul “Dampak *Game Online Free Fire* pada Siswa Sekolah Dasar” menghasilkan bermain *game online free fire* dapat berdampak positif dan negatif tergantung oleh intensitas waktu bermain. Dengan intensitas bermain 20% sampai 30% siswa memiliki dampak positif yaitu siswa lebih melek teknologi, melatih kesabaran, dan melatih perkembangan pikiran dalam hal bahasa asing. Sedangkan dengan intensitas 50% memiliki dampak negatif yang menyebabkan siswa sering berkata kasar, malas belajar dan sulit konsentrasi. Adapun penelitian lain dari Ramdani (2018) berjudul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VI SDN Bawakaraeng 1 Kota Makassar” memperlihatkan jika waktu yang dihabiskan siswa untuk bermain *game online* memberi dampak yaitu minat siswa semakin rendah untuk belajar dan mempengaruhi emosi siswa. Bermain *game online* akan membawa dampak positif dan negatif tergantung seberapa besar waktu penggunaannya dan bagaimana menggunakan dengan cara bijak.

Pelaksanaan penelitian bertempat di SD Negeri 1 Jeru, Kec. Turen, Kab. Malang. Hal yang menjadi pertimbangan dilaksanakannya penelitian ini pada sekolah tersebut adalah lokasi sekolah tersebut termasuk daerah pedesaan yang jauh dari pusat kota. SD Negeri 1 Jeru berlokasi di Malang sebelah selatan. Selain itu hal yang menjadi pertimbangan kedua yaitu menurut penuturan guru wali kelas IV banyak siswa memiliki minat belajar yang rendah setelah adanya pembelajaran daring karena beberapa faktor yang mempengaruhinya. Alasan tersebut menjadi dasar penelitian dilakukan di SD tersebut, peneliti tertarik untuk mengetahui dampak dan akibat bermain *game online* terhadap minat belajar siswa dari daerah pedesaan yang selaras dengan pendapat wali kelas IV banyak siswa yang minat belajarnya rendah apalagi saat kondisi pandemi dengan sistem pembelajaran yang terus berganti. Pada penelitian ini berfokus kepada kelas IV, peneliti fokus kepada kelas IV karena kelas IV adalah perpindahan dari kelas rendah menuju kelas tinggi. Hal lain yang menjadi pertimbangan dipilihnya kelas IV sebagai tempat penelitian adalah siswa pada kelas IV berusia antara 9 tahun sampai 10 tahun selaras dengan pendapat Makarim, (2021) menyatakan bahwa usia 9 tahun sampai 10 tahun memiliki perkembangan pada minat yang sangat tinggi. Perkembangan minat anak usia 9 tahun sampai 10 tahun meningkat secara drastis. Berdasarkan paparan diatas kelas IV berusia antara 9 tahun sampai 10 tahun dimana masa anak dalam perkembangan minat yang terus meningkat secara signifikan, oleh sebab itu peneliti berfokus untuk mengetahui dampak dari bermain *game online* di kelas IV yang perkembangan peminatnya sangat tinggi.

Berdasarkan paparan tersebut dan fenomena yang sedang terjadi di lapangan, maka peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul “Analisis Dampak *Game Online Free Fire* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Jeru Kecamatan Turen Kabupaten Malang”. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah penelitian campuran (*Mixed Methods*) menggunakan desain Sekuensial Eksplanatori (*Sequential Explanatory*). Penelitian campuran dengan desain Sekuensial Eksplanatori (*Sequential Explanatory*) adalah penelitian berurutan yaitu melalui pengumpulan data dan menganalisis secara kuantitatif dilanjutkan tahap kedua yaitu mengumpulkan dan menganalisis data secara kualitatif.

Tujuan penelitian yang dilakukan adalah untuk menganalisis dampak *game online free fire* terhadap minat belajar siswa. Adapun manfaat dari penelitian ini pertama kepada orang tua sebagai wawasan bahwa dampak dari bermain *game online* akan mempengaruhi minat

belajar siswa, sehingga orang tua harus menjalin komunikasi pada anak dan tetap memperhatikan kegiatan anak agar terhindar dari dampak negatif bermain *game online*. Manfaat kedua bagi guru sebagai wawasan untuk mengawasi minat belajar siswa serta dapat memberi bimbingan kepada siswa yang kecanduan *game online* atau memiliki keterbiasaan bermain *game online*. Manfaat selanjutnya bagi peneliti lain diharapkan menjadi bahan untuk referensi dan rujukan untuk melakukan penelitian berikutnya.

## 2. Metode

Pada penelitian ini menggunakan metode campuran (*Mix Methods*). Menurut Creswell (2018) penelitian metode campuran (*Mix Methods*) merupakan sebuah metode berurutan hasil kombinasi dari dua pendekatan sekaligus, yang menggabungkan jenis penelitian kualitatif dan penelitian kuantitatif dalam satu penelitian. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan desain Sekuensial Eksplanatori (*Sequential Explanatory*). Menurut Creswell, (2016) Sekuensial Eksplanatori (*Sequential Explanatory*) memiliki dua tahap dimana penelitian diawali dengan mengumpulkan data dan analisis data secara kuantitatif kemudian dilanjutkan tahap kedua mengumpulkan dan analisis data secara kualitatif guna memperjelas dan membantu menerangkan hasil dari data tahap pertama.

Seluruh siswa kelas IV SD Negeri 1 Jeru menjadi populasi dari penelitian ini. Keseluruhan dari jumlah populasi yaitu 21 siswa dijadikan sampel penelitian. Cara pengambilan sampel tersebut sesuai dengan pernyataan Arikunto (2010) yaitu populasi yang jumlahnya <100 orang, maka seluruh populasi tersebut dijadikan sebagai sampel. Tetapi jika populasi >100 orang, maka diambil 25% dari jumlah populasi tersebut. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini terdapat 3 jenis yaitu, kuesioner, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan adalah instrumen kuesioner, pedoman wawancara, serta instrumen dokumentasi.

Pada tahap pertama menggunakan alat pengumpulan data berupa kuesioner, terdapat dua kuesioner yaitu kuesioner *game online* dan minat belajar. Sebelum kuesioner atau angket disebar, instrumen kuesioner akan divalidasi terlebih dahulu menggunakan validasi isi. menurut Retnawati, (2016) menyatakan bahwa validitas isi merupakan analisis rasional yang dikemukakan oleh para ahli atau pakar untuk mengetahui kemampuan isi angket dengan kesesuaian tujuan yang akan diukur. Dalam hal ini instrumen kuesioner diujikan kepada 2 para ahli dengan kualifikasi 2 dosen Universitas Negeri Malang. Setelah kuesioner telah divalidasi oleh ahli peneliti melakukan revisi sesuai dengan arahan.

Setelah uji validasi ahli, instrumen kuesioner dilakukan uji reliabilitas. Uji reliabilitas dilakukan guna mengetahui reliabel atau tidak reliabelnya instrumen kuesioner sehingga dapat memberikan hasil yang sama. Uji reliabilitas untuk mengukur keakuratan sebuah alat ukur sehingga memberikan ketepatan pada alat ukur dalam hal ini adalah instrumen kuesioner. Uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan pengujian statistik yaitu pengujian statistik *Cronbach Alpha* dengan bantuan *SPSS* versi 25 *Windows*. Kuesioner selanjutnya akan diinterpretasikan sesuai kategori reliabilitas pada tabel berikut:

**Tabel 1. Kategori Korelasi Reliabilitas**

Kategori Korelasi	Keputusan
$0,90 < r < 1,00$	Sangat Reliabel
$0,70 < r < 0,90$	Reliabel
$0,40 < r < 0,70$	Cukup Reliabel
$0,20 < r < 0,40$	Tidak Reliabel
$< 0,20$	Sangat Tidak Reliabel

Sumber : Hasanah, (2019)

Kuesioner penelitian berupa angket tertutup dengan skala Likert yang mana responden diberikan opsi jawaban pada pernyataan yang disediakan. Siswa akan diberikan opsi jawaban alternatif yaitu kode (SS) dengan keterangan sangat setuju mendapatkan alternatif skor 4, kode (S) dengan keterangan setuju mendapatkan alternatif skor 3, kode (TS) dengan keterangan tidak setuju mendapatkan alternatif skor 2, dan kode (STS) dengan keterangan sangat tidak setuju mendapatkan alternatif skor 1. Tabel skor opsi jawaban alternatif sebagai berikut:

**Tabel 2. Skor Jawaban Alternatif**

Alternatif Jawaban	Skor
(SS) /Sangat Setuju	Skor 4
(S) /Setuju	Skor 3
(TS) /Tidak Setuju	Skor 2
(STS) /Sangat tidak setuju	Skor 1

Sumber: Sugiyono, (2013)

Hasil kuesioner yang telah diberikan kepada sampel dan sudah mendapatkan skor, selanjutnya dianalisis secara statistik deskriptif. Data kuesioner diperoleh dari sampel penelitian dengan total 21 siswa. Selanjutnya data ditentukan persentasenya untuk mengetahui intensitas bermain *game online free fire* siswa dan tingkat minat belajar siswa dengan rumus sebagai berikut:

**Tabel 3. Kriteria Penilaian Berdasarkan Rata Rata Skor**

Presentase (%)	Keterangan
81 % - 100 %	Sangat Tinggi (ST)
61 % - 80 %	Tinggi (T)
41 % - 60 %	Sedang (S)
21 % - 40 %	Rendah (R)
$< 20$ %	Sangat Rendah (SR)

Sumber: Riduwan, (2010) dan Olahan Peneliti, (2022)

Pada penelitian ini terdapat dua analisis yaitu pada tahap pertama data kuantitatif menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan tahap kedua data kualitatif dengan teknik analisis model Miles dan Huberman. Teknik analisis model Miles dan Huberman memiliki 3 komponen yaitu 1) penyederhanaan data atau reduksi data, 2) penyajian data, 3) penarikan kesimpulan.

Validasi data yang digunakan pada penelitian ini yaitu triangulasi. Menurut Creswell (2012) triangulasi merupakan proses penguatan bukti data yang sudah diperoleh dari awal untuk menguatkan kredibilitas data. Triangulasi teknik adalah jenis triangulasi yang dipakai dalam penelitian ini. Menurut Sugiyono (2013) triangulasi teknik merupakan teknik yang diterapkan guna mengumpulkan dan mendapatkan data dengan sumber yang sama tetapi melalui cara yang berbeda-beda. Triangulasi teknik dilakukan kepada siswa kelas IV dengan mengumpulkan data kuesioner, wawancara dan dokumentasi.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1. Hasil

Hasil penelitian di SD Negeri 1 Jeru Kecamatan Turen Kabupaten Malang dengan jumlah sampel 21 siswa kelas IV diantaranya terdapat 6 siswa perempuan dan 15 siswa laki laki. Pada penelitian tahap pertama menerapkan metode kuantitatif dengan alat pengumpulan data berupa kuesioner *game online* dan kuesioner minat belajar. Kuesioner diberikan kepada seluruh sampel untuk mengetahui intensitas siswa saat bermain *game online free fire* dan untuk mengetahui tingkat minat belajar siswa. Lalu hasil dari data kuesioner dianalisis memakai analisis statistik deskriptif untuk menentukan siswa yang memiliki intensitas bermain *game online free fire* yang tinggi dan sangat tinggi serta menentukan tingkat minat belajar siswa yang rendah. Dari hasil data kuantitatif dilanjutkan dengan tahap kedua memakai metode kualitatif dengan alat pengumpulan data berupa wawancara. Wawancara dilakukan kepada siswa yang memiliki intensitas bermain *game online free fire* dengan kategori tinggi dan sangat tinggi serta memiliki tingkat minat belajar yang rendah. Selanjutnya hasil wawancara dianalisis menggunakan teknik analisis model Miles dan Huberman.

**Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas**

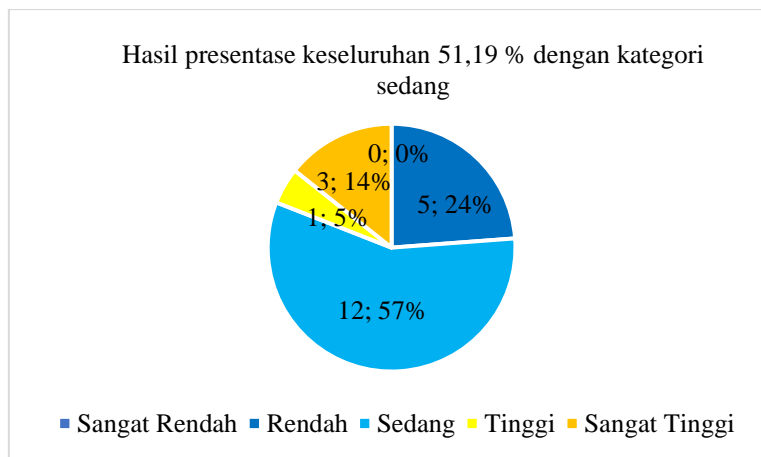
Variabel	Alpha Cronbach	Keputusan
Game Online	0,817	Reliabel
Minat Belajar	0,807	Reliabel

Berdasarkan hasil uji reliabilitas pada tabel 4 diperoleh bahwa nilai *Alpha Cronbach* pada variabel *game online* sebesar 0,817 berdasarkan kriteria koefisien korelasi reliabilitas dapat dinyatakan bahwa instrumen kuesioner yang digunakan oleh peneliti pada variabel *game online* adalah reliabel. Sedangkan nilai *Alpha Cronbach* variabel minat belajar sebesar 0,807 berdasarkan kriteria koefisien korelasi reliabilitas dapat dinyatakan bahwa instrumen kuesioner yang digunakan oleh peneliti adalah reliabel. Sehingga angket kuesioner pada penelitian ini sudah akurat dan konsisten dan dapat disebarakan kepada sampel penelitian.

**Tabel 5. Rekapitulasi Kuesioner Game online**

No	Responden	Skor Total	Persentase	Keterangan
1	AAFM (L)	15	25 %	Rendah
2	ACW (L)	28	47 %	Sedang
3	ANO (P)	16	27 %	Rendah
4	DLA (L)	24	40 %	Rendah
5	DEP (L)	58	97 %	Sangat Tinggi
6	DLC (P)	31	52 %	Sedang
7	DBP (L)	28	47 %	Sedang

No	Responden	Skor Total	Persentase	Keterangan
8	FAF (L)	28	47 %	Sedang
9	FRD (L)	25	42 %	Sedang
10	KA (L)	56	93 %	Sangat Tinggi
11	MIA (L)	33	55 %	Sedang
12	MNI (L)	26	43 %	Sedang
13	MAM (L)	26	43 %	Sedang
14	MAS (L)	51	85 %	Sangat Tinggi
15	MIH (L)	22	37 %	Rendah
16	MZAD (L)	43	72 %	Tinggi
17	MAP (P)	30	50 %	Sedang
18	NI (P)	32	53 %	Sedang
19	NQA (P)	17	28 %	Rendah
20	NAA (L)	29	48 %	Sedang
21	SIW (P)	27	45 %	Sedang

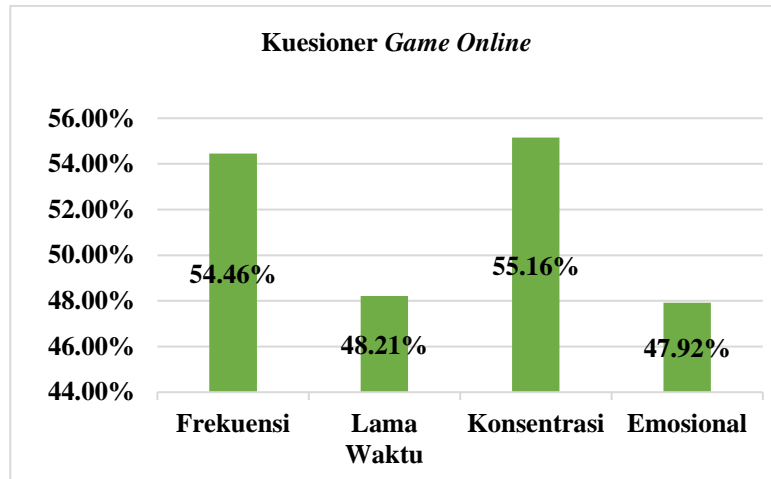


**Gambar 1. Rekapitulasi Kuesioner *Game Online***

Berdasarkan hasil pada tabel 5 dan Gambar 1 di atas, persentase keseluruhan kuesioner game online yaitu dengan persentase keseluruhan 51.19 % dengan kategori sedang. Dari 15 butir pernyataan yang termasuk kategori rendah terdapat 5 responden, kategori sedang terdapat 12 responden, kategori tinggi terdapat 1 responden, dan kategori sangat tinggi sebanyak 3 responden.

Dari hasil persentase secara keseluruhan dengan 51.19 % dengan kategori sedang, menandakan bahwa siswa kelas IV SD Negeri 1 Jeru tidak memiliki intensitas berlebih terhadap *game online free fire*. Hasil dari kuesioner *game online* mendapatkan 1 siswa dengan kategori tinggi dan 3 siswa dengan kategori sangat tinggi.

Selanjutnya hasil kuesioner *game online* diinterpretasikan dari empat indikator *game online* yaitu frekuensi, lama waktu, konsentrasi, dan emosional. Hasil persentase tiap indikator dalam mengukur intensitas *game online free fire* dapat diamati pada gambar 2 berikut.



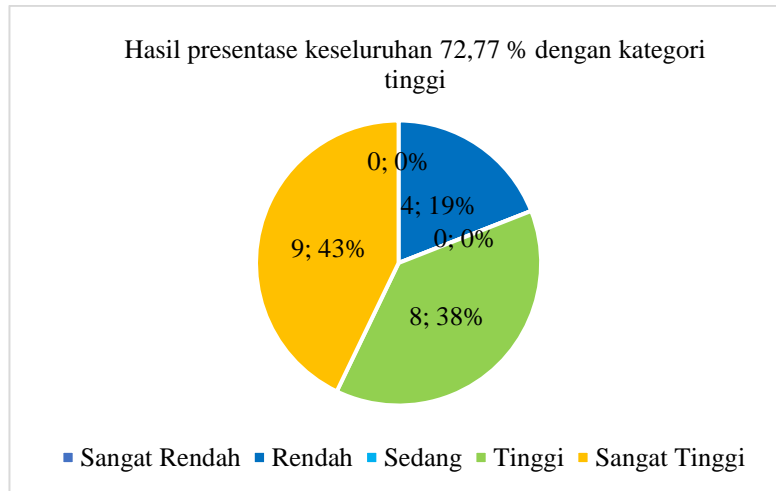
Gambar 2. Rekapitulasi Tiap Indikator *Game Online*

Berdasarkan Gambar 2 di atas, hasil persentase tiap indikator *game online* diukur menggunakan empat indikator *game online* yaitu frekuensi, lama waktu, konsentrasi, dan emosional. Indikator yang pertama yaitu frekuensi bermain *game online* memperoleh 54,46 % dengan total skor 183 yang dikategorikan sedang. Indikator yang kedua yaitu lama waktu bermain *game online* memperoleh 48,21 % dengan total skor 163 yang dikategorikan sedang. Indikator ketiga yaitu konsentrasi bermain *game online* memperoleh 55,16 % dengan total skor 139 yang dikategorikan sedang. Indikator yang keempat yaitu emosional bermain *game online* memperoleh 47,92 % dengan total skor 161 yang dikategorikan sedang.

Tabel 6. Rekapitulasi Kuesioner Minat Belajar

NO	Responden	Skor Total	Presentese	Keterangan
1	AAFM (L)	45	75 %	Tinggi
2	ACW (L)	47	78 %	Tinggi
3	ANO (P)	49	82 %	Sangat Tinggi
4	DLA (L)	56	93 %	Sangat Tinggi
5	DEP (L)	21	35 %	Rendah
6	DLC (P)	37	62 %	Tinggi
7	DBP (L)	55	92 %	Sangat Tinggi
8	FAF (L)	44	73 %	Tinggi
9	FRD (L)	48	80 %	Tinggi
10	KA (L)	20	33 %	Rendah
11	MIA (L)	42	70 %	Tinggi
12	MNI (L)	51	85 %	Sangat Tinggi
13	MAM (L)	58	97 %	Sangat Tinggi
14	MAS (L)	23	38 %	Rendah
15	MIH (L)	43	72 %	Tinggi
16	MZAD (L)	22	37 %	Rendah
17	MAP (P)	49	82 %	Sangat Tinggi
18	NI (P)	53	88 %	Sangat Tinggi
19	NQA (P)	58	97 %	Sangat Tinggi
20	NAA (L)	44	73 %	Tinggi
21	SIW (P)	52	86 %	Sangat Tinggi



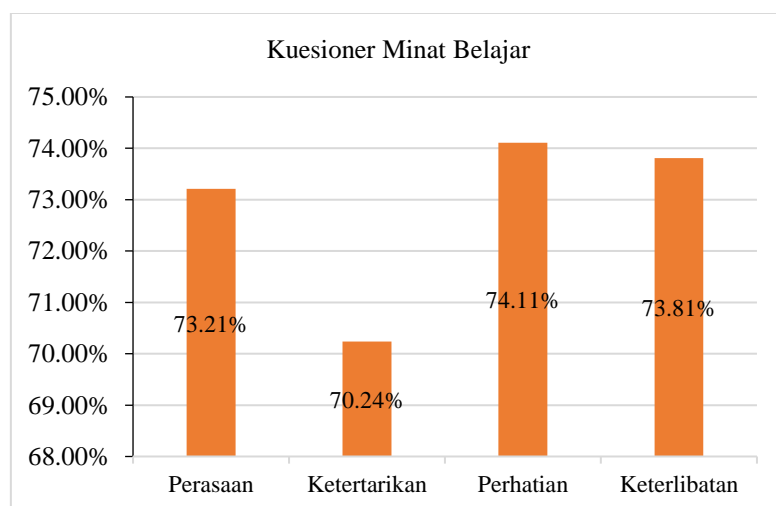


**Gambar 3. Rekapitulasi Kuesioner Minat Belajar**

Berdasarkan hasil pada tabel 6 dan gambar 3 di atas, persentase keseluruhan kuesioner minat belajar yaitu dengan persentase keseluruhan 72,77 % dengan kategori tinggi. Dari 15 butir pernyataan yang termasuk kategori rendah terdapat 4 responden, kategori sedang terdapat 0 responden, kategori tinggi terdapat 8 responden, dan kategori sangat tinggi terdapat 9 responden.

Dari hasil persentase secara keseluruhan dengan 72,77 % dengan kategori tinggi, menandakan bahwa siswa kelas IV SD Negeri 1 Jeru memiliki tingkat minat belajar yang tinggi. Hasil kuesioner minat belajar mendapatkan 4 siswa dengan kategori rendah.

Selanjutnya hasil kuesioner minat belajar diinterpretasikan dari empat indikator minat belajar yaitu perasaan, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan. Hasil persentase tiap indikator dalam mengukur tingkat belajar siswa bisa dilihat pada gambar 4 berikut.



**Gambar 4. Rekapitulasi Tiap Indikator Minat Belajar**

Berdasarkan Gambar 4 di atas, hasil persentase tiap indikator minat belajar diukur menggunakan empat indikator antara lain (a) perasaan, (b) ketertarikan, (c) perhatian, dan (d) keterlibatan. Indikator yang pertama yaitu perasaan saat belajar memperoleh 73.21 % dengan total skor 246 yang dikategorikan tinggi. Indikator yang kedua yaitu ketertarikan kepada belajar memperoleh 70.24 % dengan total skor 236 yang dikategorikan tinggi. Indikator ketiga yaitu perhatian kepada belajar memperoleh 74.11 % dengan total skor 249 yang dikategorikan tinggi. Indikator yang keempat yaitu keterlibatan dalam belajar memperoleh 73.81 % dengan total skor 186 yang dikategorikan tinggi.

Hasil tahap pertama menggunakan metode kuantitatif dari hasil kuesioner dengan teknik analisis statistik deskriptif mendapatkan 4 responden yang memiliki intensitas bermain *game online free fire* dengan kategori tinggi dan sangat tinggi serta memiliki tingkat minat belajar dengan kategori rendah. 4 responden tersebut antara lain Daniel Ega Saputra dengan inisial (DEP), Khairul Anam dengan inisial (KA), Muhammad Amirul Syafiq dengan inisial (MAS), dan Muhammad Zidni Amirul Daffa dengan inisial (MZAD). Hasil kuesioner tersebut untuk merencanakan penelitian berikutnya pada tahap kedua menggunakan data kualitatif dari hasil wawancara dengan menggunakan teknik analisis Miles dan Huberman.

### 3.2. Pembahasan

Pada tahap pertama menggunakan metode kuantitatif dari hasil kuesioner mendapatkan 4 responden yang memiliki intensitas bermain *game online free fire* dengan kategori tinggi dan sangat tinggi serta memiliki tingkat minat belajar siswa dengan kategori rendah. Dalam hal ini hasil kuesioner tersebut dilanjutkan pada tahap kedua menggunakan data kualitatif dengan melakukan wawancara kepada 4 responden yang sudah ditentukan.

Hasil wawancara kepada 4 siswa yang sudah ditentukan dari hasil kuesioner tahap awal mendapatkan bahwa siswa dengan kategori intensitas bermain *game online free fire* yang tinggi dan sangat tinggi serta tingkat minat belajar yang rendah. Rata-rata 4 siswa tersebut bermain *game online* sudah lebih dari 1 tahun awal dari bermain *game online free fire* karena pandemi *Covid - 19* yang membuat pembelajaran dilakukan secara *online* (daring) sehingga siswa merasa jenuh dan bosan akhirnya mereka memilih mencari hiburan dengan bermain *game online free fire*. Siswa bermain *game online free fire* rata-rata 3 sampai 5 jam dalam sehari bermain dari pulang sekolah dan malam hari. Dari keterangan pada wawancara, siswa bermain *game online free fire* awalnya hanya untuk menghabiskan waktu senggang disaat tidak ada kegiatan lainnya. Tetapi akhirnya siswa kecanduan terhadap *game online free fire* karena merasa senang dan nyaman saat bermain hal itu membuat siswa malas belajar dan tidak bisa membagi waktu belajar.

Siswa merasa sulit konsentrasi saat belajar karena selalu memikirkan tentang *game online free fire*, siswa lebih mementingkan bermain *game online* daripada belajar yang menjadikan mereka kesulitan dalam membagi waktu bermain *game online* dengan belajar. Waktu belajar mereka menjadi berkurang semenjak bermain *game online free fire* akhirnya hasil belajar mereka menurun, hasil belajar mereka menurun karena sering bermain *game online free fire*. Empat siswa tersebut memilih untuk tetap bermain *game online free fire* dan belajar daripada memilih salah satu kegiatan karena menurut mereka bermain *game online* dan belajar sama-sama penting.

Tahap selanjutnya melalui wawancara dengan guru wali kelas IV untuk mendapatkan data tambahan sehingga data yang ditemukan semakin akurat. Minat belajar siswa mengalami dampak dari adanya *game online free fire*. Wali kelas IV menyatakan bahwa minat belajar pada siswa kelas IV cenderung menengah kebawah atau termasuk kategori sedang menuju tinggi, dari 21 siswa kelas IV tidak ada setengah yang memiliki minat belajar tinggi. Penurunan minat belajar ini disebabkan oleh beberapa faktor, pertama adanya faktor pandemi *Covid - 19* karena dulu saat siswa masih duduk dibangku kelas III pembelajaran dilakukan secara *online* (daring) sehingga pembelajaran tersebut kurang matang. Akhirnya saat masuk pada kelas IV pembelajaran dilakukan secara tatap muka (luring) siswa merasa kurang memahami materi pelajaran.

Faktor kedua adalah kerja sama di antara wali murid dengan pihak sekolah yang kurang maksimal, hal ini dikarenakan ada beberapa wali murid yang kurang memberi pengawasan kepada siswa sehingga siswa jarang belajar dan lebih memilih melakukan kegiatan lainnya, salah satunya adalah dengan bermain *game online free fire*. Selaras dari penuturan wali kelas IV sesuai dengan hasil kuesioner mendapatkan 4 siswa dengan intensitas bermain *game online* yang tinggi dan sangat tinggi serta tingkat minat belajar yang rendah. Wali kelas menyatakan bahwa benar memang adanya 4 siswa tersebut memiliki minat belajar yang rendah sekali, salah satu dari 4 siswa tersebut memiliki rangking paling bawah di kelas.

Rata rata siswa yang sering bermain *gadget* untuk bermain *game online free fire* memiliki minat belajar yang rendah. Ada dua dampak dari bermain *game online free fire* ini yaitu dampak positif dan dampak negatif. Untuk dampak positif 4 siswa tersebut memiliki keterampilan yang bagus terutama saat pembelajaran SBDP dan mereka lebih melek teknologi daripada siswa lainnya. Sedangkan dampak negatif mereka sulit konsentrasi saat mengikuti pembelajaran di kelas sehingga tidak dapat menerima dan memahami hasil penyampaian guru dengan lengkap selain itu dampak negatif selanjutnya adalah mereka mengalami penurunan pada minat belajar karena lebih memilih bermain *game online free fire* daripada belajar sehingga minat belajar mereka menjadi rendah.

Berdasarkan keterangan diatas bermain *game online free fire* bisa mengakibatkan dampak negatif dan dampak positif bagi minat belajar. Salah satu contoh dampak negatif yang akan terjadi adalah siswa sering kehilangan konsentrasi saat belajar dan siswa sulit untuk membagi waktu belajar dengan bermain sehingga menyebabkan penurunan terhadap minat belajar. Sedangkan dampak positif selaras dengan penuturan wali kelas IV, siswa yang sering bermain *game online free fire* memiliki keterampilan yang bagus contohnya saat pembelajaran SBDP siswa memiliki ide ide kreatifitas yang luas karena mereka lebih mengenal teknologi dibanding siswa lainnya, selain itu siswa juga dapat meningkatkan materi pembelajaran menggunakan teknologi dengan cara mencari materi di internet, hal ini mengakibatkan siswa cenderung memiliki bakat yang bagus.

Adanya dampak negatif dan dampak positif bermain *game online free fire* terhadap minat belajar sangat mempengaruhi hasil belajar siswa, rata rata siswa yang kerap bermain *game online* nilainya dibawah standar, siswa juga sering kurang fokus akhirnya pada saat ujian nilainya sangat rendah. Hal yang bisa dilakukan agar minat belajar siswa meningkat yaitu dengan menjalin kerjasama antara orang tua siswa dengan pihak sekolah untuk mengawasi dan membimbing siswa saat ada dirumah, dan orang tua harus membatasi fasilitas fasilitas yang memiliki kecenderungan negatif contohnya bermain HP berlebihan, dan sinyal Wifi harus

dibatasi agar siswa mempunyai waktu untuk melakukan kegiatan lainnya yaitu belajar sehingga dapat meningkatkan minat belajar mereka.

#### 4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang dampak *game online free fire* terhadap minat belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Jeru Kecamatan Turen Kabupaten Malang, maka ditarik kesimpulan dari hasil kuesioner adalah skor rata-rata dalam kuesioner *game online* memiliki 51.19 % dengan kriteria sedang. Rincian hasil kuesioner *game online* pada tiap indikator antara lain frekuensi *bermain game online free fire* memperoleh 54.46 % dengan kategori sedang, lama waktu *bermain game online free fire* memperoleh 48.21 % dengan kategori sedang, konsentrasi *bermain game online free fire* memperoleh 55.16 % dengan kategori sedang, dan emosional *bermain game online free fire* mendapatkan 47.92 %.

Sedangkan rata-rata dalam kuesioner minat belajar memiliki 72.77 dengan kategori tinggi. Rincian hasil kuesioner minat belajar pada tiap indikator antara lain perasaan saat belajar memperoleh 73.21 % dengan kategori tinggi, ketertarikan kepada belajar memperoleh 70.24 % dengan kategori tinggi, perhatian kepada belajar memperoleh 74.11 % dengan kategori tinggi, dan keterlibatan saat belajar memperoleh 73.81 % dengan kategori tinggi.

Hasil akhir mendapatkan 4 siswa yang terindikasi kecanduan *game online free fire*. Dampak *game online free fire* terhadap minat belajar siswa yaitu siswa sulit untuk konsentrasi saat pembelajaran, siswa sulit untuk membagi waktu belajar dan siswa sulit untuk memilih antara melakukan kegiatan belajar dengan bermain *game online*. Sehingga dampak dari *game online free fire* membuat penurunan pada minat belajar siswa. Siswa yang memiliki minat belajar rendah akan mengakibatkan hasil belajar menjadi menurun apalagi jika bermain *game online free fire* secara berlebihan dengan intensitas yang tinggi akan membuat siswa kecanduan terhadap *game online free fire*.

#### Daftar Rujukan

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian (Perpustakaan Nasional RI; Revisi)*. Rineka Cipta.
- Creswell, J. W. (2012). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research (4th ed)*. Pearson.
- Creswell, J. W. (2016). *Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran (Edisi dalam Bahasa Indonesia)*. Pustaka Belajar.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. SAGE Publications, 5, 388.
- Erofiana, A. S., Santoso, G., & Nomi, S. (2021). Studi Penggunaan Game Online Free Fire Pada Emosi Siswa Kelas 5 Di SDN 2 Braja Harjosari. 3, 13. <https://doi.org/10.33654/pgsd>
- Fauzi, A. (2019). Pengaruh Game Online PUBG (Player Unknown's Battle Ground) Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik. *Science Edu Jurnal Pendidikan IPA*, 2(1), 61–66. <https://doi.org/10.19184/se.v2i1.11793>
- Firdaus, Y., Pebrianti, Y., & Andriyani, T. (2019). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online. *JURNAL RISET TERAPAN AKUNTANSI*, 2(2), 169–180. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3840736>
- Hasanah, I. (2019). *Pengaruh Gaya Komunikasi Guru Dalam Pembelajaran Terhadap Minat dan Prestasi Belajar Siswa di SDI Al-Hakim Maron Boyolangu Tulungagung* [Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Tulungagung]. <https://doi.org/10/DAFTAR%20PUSTAKA.pdf>
- Lisnawati, Ganda, N., & Hidayat, S. (2021). Dampak Game Online Free Fire pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(4), 840–850.
- Makarim, F. R. (2021, Oktober 12). Tahap Perkembangan Anak Usia 9—10 Tahun [Blog]. Tahap Perkembangan Anak Usia 9 - 10 Tahun. <https://www.halodoc.com/artikel/tahap->

- Ramdani, N. (2018). *Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Bawakaraeng 1 Kota Makassar* [Skripsi, Universitas Muhammadiyah Makassar]. [https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/4071-Full\\_Text.pdf](https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/4071-Full_Text.pdf)
- Retnawati, H. (2016). *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian (Panduan Peneliti, Mahasiswa, dan Psikometri) (1 ed.)*. Parama Publishing. <http://www.uny.ac.id/> atau <http://www.staff.uny.ac.id/heriretnawati>
- Ricardo, & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, 2(2)*, 79. <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i2.8108>
- Riduwan. (2010). *Dasar Dasar Statistika* (<http://library.poltekkesjambi.ac.id/opac/detail-opac?id=1607>; 1 ed.). Alfabeta; Perpustakaan Poltekkes Kemenkes Jambi.
- Riwahyudin, A. (2015). Pengaruh Sikap Siswa Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kabupaten Lamandau. *Jurnal Pendidikan Dasar, 6(1)*, 11–23. <https://doi.org/10.21009/JPD.061.02>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D (19 ed.)*. Alfabeta.
- Suparni, & Handayani, S. (2018). Analisa Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa. *Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi, 10(2)*, 6.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online terhadap Remaja. *JURNAL CURERE, 1(1)*, Article 1. <https://doi.org/10.36764/jc.v1i1.20>