UNM Journal of Biological Education
Volume 1 Nomor 2 Maret 2018
e-ISSN: 2581-1967 dan p-ISSN: 2581-1959
This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

Game Online dan Minat Belajar Biologi Siswa SMA

Ima Mutia Rahima[1*], Billyardi Ramdhan[2], Suhendar[2]
[1]Mahasiswa Pendidikan Biologi, Universitas Muhammadiyah Sukabumi
Email: Imamutiarahima@gmail.com
[2]Dosen Pendidikan Biologi, Universitas Muhammadiyah Sukabumi
Email: billyardi@ummi.ac.id, suhendar@ummi.ac.id

ABSTRACT
This study aims to determine the relationship between the use of online games with interest in biology of high school students in secondry school Sukabumi. This research is a research with correlational descriptive method with quantitative approach. The population of this study are high school students in Sukabumi City, the sample of this study is secondry school 1 Sukabumi, secondry school 2 Sukabumi, secondry school 3 Sukabumi and secondry school 4 Sukabumi. Technique of collecting data using questionnaire technique of likewise scle to measure the use of online game of high school student and student biology learning interest. An online questionnaire was distributed in the school that became the sample of the study. Data analysis techniques in this study using SEM analysis using LISREL and SPSS applications. The result of this research can be concluded that high school students in Sukabumi City 99% positive use online game with medium criterion (64%). While for the interest of biology student study of SMA Sukabumi have interest to study biology with medium criterion that is 67% from sample 440 respondents. The correlation results show a weak correlation of 0.295 with a value of R squere 0.87, which shows the use of online games related to biology learning interest of 8.7%. The conclusion of this research that there is a relationship between the use of online games with the interest of biology learning in SMAN students in Sukabumi City.

***Keywords**: Online Games, Interest In Biology, SEM*

ABSTRAK
Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara penggunaan game online dengan minat belajar biologi siswa SMA di SMAN Kota Sukabumi. Penelitian ini merupakan penelitian dengan metode deskriptif korelasional dengan pendekatan kuantitatif. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas SMA di Kota Sukabumi, sampel penelitian ini yaitu SMAN 1 Kota Sukabumi, SMAN 2 Kota Sukabumi, SMAN 3 Kota Sukabumi dan SMAN 4 Kota Sukabumi. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner teknik skala likert untuk mengukur penggunaan game online siswa SMA dan minat belajar biologi siswa. Kuesioner berupa online disebar di sekolah yang menjadi sampel penelitian. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis SEM menggunakan aplikasi LISREL dan SPSS. Adapun hasil anlisis penelitian ini dapat disimpulkan bahwa siswa SMA di Kota Sukabumi 99% positif menggunakan game online dengan kriteria sedang (64%). Sedangkan untuk minat belajar biologi siswa SMA Kota Sukabumi memiliki minat terhadap belajar biologi dengan kriteria sedang yaitu 67% dari sampel 440 responden. Adapun hasil korelasinya menunjukan korelasi lemah sebesar 0.295 dengan nilai R squere 0.87, yang menunjukan penggunaan game online berhubungan dengan minat belajar biologi sebesar 8,7%.

***Kata Kunci**: Game Online, Minat Belajar Biologi, SEM*

PENDAHULUAN

Kehadiran internet sewajarnya dapat menumbuhkan minat belajar siswa jika digunakan dengan tepat agar prestasi siswa dapat meningkat. Tetapi pada kenyataannya pemanfaatan internet di lingkungan sekolah seringkali disalahgunakan oleh siswa. Menurut Mujib (2013) menyatakan bahwa internet tidak hanya digunakan oleh siswa untuk menunjang proses akademik, tetapi lebih banyak pada proses non-akademik seperti bermain games dan membuka situs-situs yang tidak berhubungan dengan akademik.

Walaupun *game* ditujukan untuk anak-anak, tidak sedikit pula orang dewasa kerap memainkannya bahkan tidak sedikit yang menjadikannya sebagai pekerjaan dan mendapat penghasilan dari bermain game (Aji, 2012). *Game online* juga membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan anak maupun jiwa seseorang. Menurut Hindarto (2010) jumlah gamer di Indonesia setiap tahunnya terus mengalami pertumbuhan, diperkirakan setiap tahun jumlah *gamers* melonjak sekitar 33%. *Penggunaan game online* terus berkembang dikalangan pelajar, saat ini *game online* yang cukup popular dikalangan pelajar atau siswa SMA adalah *game online* bergenre MOBA yaitu *mobile legends.* Pengguna aktif MOBA ini di Indonesia mencapai 8 juta pemain (KumparanTECH, 2017).

Berdasarkan pemaparan dan pengamatan yang dilakukan peneliti bahwa banyak orang dewasa hingga anak-anak yang gemar bermain *game online*. Hal ini dapat berdampak positif atau negatif bagi *gamers* disesuaikan dengan kapasitas atau lamanya waktu bermain game online. Berdasarkan hasil *interview* peneliti dengan siswa SMA yang menyukai *game online*, terdapat beberapa faktor yang menyebabkan siswa bermain *game online*, diantaranya sebagai sarana penyalur hobi, ajang hiburan atau *refreshing*, lingkungan pergaulan/ajakan teman sepermainan, dan uang saku yang berlebih.

Game online sangat erat kaitannya dengan minat belajar, karena *game online* ini telah banyak menarik perhatian siswa dan beberapa kalangan umumnya, kebanyakan siswa sekarang lebih berminat bermain *game online* dibandingkan dengan belajar yang dianggap membosankan, siswa lebih sering menghabiskan waktu luangnya untuk menyalurkan hobi atau *refreshing* diluar dari kegiatan sekolah. Sebagaimana dikatakan oleh Anderson (2003) siswa menggunakan *game online* lebih dari 6 jam dalam satu hari. Hal ini tentunya akan menghambat terhadap minat belajar mereka karena minat belajar ini bisa dipengaruhi oleh faktor luar atau kesenangan yang berasal dari luar seperti lingkungan pergaulan atau ajakan teman yang sama-sama suka *game online*.

Game online memiliki dampak *positif* dan dampak *negative.* Dampak postif dari penggunaan *game online* menurut Tridhonanto (2011) yaitu Meningkatkan ketajaman mata, memulihkan kondisi tubuh, rajin membaca, meningkatkan kecepatan dalam mengetik. Adapun dampak negative dari penggunaan *game online* yaitu menimbulkan adiksi, mendorong hal-hal negative, berbicara kasar dan kotor, terbengkalai kegiatan di dunia nyata, perubahan pola makan dan istirahat, pemborosan, mengganggu kesehatan.

Penelitian yang dilakukan Yonelco dalam Mujib (2013) dalam penelitiannya yang berjudul "Hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan motivasi belajar" menunjukan koefisien korelasi antara game online dengan motivasi belajar sebesar -0.838 dengan Sig <0.050 yang berarti ada hubungan yang negatif antara intensitas *game online* dengan motivasi belajar siswa.

Minat belajar ini sangat berpengaruh terhadap hasil belajar dan prestasi akademik siswa. Sebagaimana yang telah disebutkan di atas minat ini dipengaruhi oleh salah satunya faktor lingkungan, yang dimana pada zaman sekarang ini siswa tidak lepas penggunaan internet, yang sedang merajalela pada saat ini

adalah *game online*. Telah banyak penelitian terdahulu yang membahas pengaruh *game online* terhadap proses pembelajaran, tetapi untuk di wilayah Sukabumi belum ada yang meneliti tentang hal tersebut. Oleh karena itu peneliti tertarik ingin mengetahui hubungan penggunaan *game online* dengan minat belajar biologi siswa SMA di Sukabumi.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian korelasional antara penggunaan *game online* dengan minat belajar biologi dengan mengunakan beberapa analisis statistika seperti korelasi *pearson*, uji regrasi linier sederhana sampai analisis *structural equation modeling*. Adapun cara pengolahan datanya menggunakan SPSS dan LISREL.

Sampel Penelitian

Sampel pada penelitian ini terdapat 440 responden dari jumlah populasi kurang lebih 1.100 siswa SMA yang mewakili SMAN 1 Kota Sukabumi, SMAN 2 Kota Sukabumi, SMAN 3 Kota Sukabumi dan SMAN 4 Kotas Sukabumi tahun ajaran 2017/2018.

Instrumen Penelitian

Instrument pada penelitian ini menggunakan *kuesioner* atau angket yang berupa *online*. Adapun jenis angket dalam penelitian ini adalah angket tertutup dengan menggunakan *skala likert. Kuesioner* terlebih dahulu diuji kevalidan dan realibilitasnya, setelah *kuesioner* mendapatkan hasil yang valid dan reliabel selanjutnya *kuesioner* disebar ke sekolah yang menjadi sampel penelitian. Tabel di bawah ini adalah variabel dan indikatornya, dimana kuesioner penggunaan *game online* terdiri dari 26 item (jumlah pertanyaan) dan *kuesioner* minat belajar biologi terdiri dari 18 item 9 (jumlah pertanyaan).

Tabel 1. Indikator variabel laten dan varibel manifest

Variable laten	Variable manifest
Penggunaan *game online* ξ	Frekuensi bermain *game online* x1 (GO1) Waktu bermain *game online* x2 (GO2) Permaian *game online* yang digemari x3 (GO3)
Minat belajar biologi η	Perasaan senang/tidak senang y1 (MB1) Perhatian y2 (MB2) Kesadaran y3 (MB3) Rasa ingin tahu y4 (MB4)

Analisis Data

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas sebagai prasyarat analisis data. Untuk uji *normalitas* menggunakan teknik *Kolmogrov-Smirnov* dengan SPSS 24, begitupun dengan uji *homogenitas* menggunakan bantuan SPSS 24. Untuk uji hipotesis menggunakan uji korelasi *pearson* dan uji *regresi linier* sederhana menggunakan SPSS. Sedangkan untuk pengujian SEM menggunakan *softwere* LISREL.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil penelitian yaitu penggunaan *game online* dan minat belajar biologi siswa SMA di Sukabumi sebagai berikut:

Tabel 2. Persentase Penggunaan *Game Online*

Kriteria	Frekuensi	Persentase
Tinggi	154	35 %
Sedang	283	64 %
Rendah	3	1 %

Tabel 3. Persentase Minat Belajar Biologi

Kriteria	Frekuensi	Persentase
Tinggi	117	26 %
Sedang	296	67 %
Rendah	27	7 %

Dari tabel 2 kita dapat melihat persentase penggunaan *game online* siswa SMA di Kota Sukabumi berada pada kriteria sedang yaitu 64%. Begitupun dengan minat belajar biologi siswa SMA di Kota Sukabumi berada dalam kriteria sedang yaitu 67% pada tabel 3.

Uji Hipotesis Data

Hasil uji persyaratan analisis menunjukan data berasal dari data yang normal dan homogen, maka selanjutnya dilalukan pengujian hipotesis penelitian. Hipotesis pada penelitian ini adalah Ha "terdapat hubungan antara penggunaan *game online* dengan minat belajar biologi siswa SMA di Kita Sukabumi". Dari hasil uji korelasi diketahui signifikansinya 0,000. Nilai *sig* 0,001 < 0,05. Maka Ha diterima. Dengan demikian ada hubungan antara penggunaan *game online* dengan minat belajar biologi. Nilai *pearson korelasi* menunjukan seberapa besar hubungan anatara dua variabel tersebut. Pada tabel uji korelasi diketahui nilai pearson sebesar 0.295. Hal ini menunjukan hubungan antara penggunaan *game online* dengan minat belajar biologi sebesar 0.295 dengan arah *positif*. Mengacu pada pedoman derajat hubungan 0.295 berada pada kategori lemah, artinya terdapat hubungan antara penggunaan game online dengan minat belajar biologi dengan tingkat korelasi lemah.

Tabel 4. Hasil Statistik Deskritif

No	Ukuran Deskriptif	Penggunaan game online	Minat belajar biologi
1	*Mean*	72	71
2	*Pearson Correlation*	295	295
3	*Koefisien determinasi*	0.087	0.087

Pada tabel di atas memberikan R Square (*Koefisien determinasi*) sebesar 0,087. Dengan demikian besar pengaruh penggunaan *game online* terhadap minat belajar biologi sebesar 8,7 % dan sisanya 100% - 8,7% = 91,3 % dipengaruhi oleh faktor lain.

Analisis Structural Equations Modeling

Pada analisis SEM ini dilakukan beberapa tahapan yaitu: mengembangkan model berbasis teori; mengkontruksi diagram jalur untuk hubungan kausal; mengkonversi diagram jalur ke dalam model struktural dan model pengukuran; memilih matrik input dan estimasi model; menilai identifikasi model struktural; evaluasi kecocokan model berdasarkan kriteria *goodness-of-fit* dan interpretasi dan modifikasi model (Sugiyono, 2016).

Identifikasi model dan estimasi model

Berdasarkan diagram jalur pada penelitian ini dapat diketahui bahwa banyaknya variabel manifest eksogen adalah $\boldsymbol{p}$ = 3, variabel manifest endogen adalah $\boldsymbol{q}$ = 4 dan banyaknya parameter yang akan ditaksir adalah t = 14.

$$df = \frac{1}{2}[(3+4).(3+4+1)] - 14 = 14$$

df > 0 model dikatakan *over-identified* dan memiliki derajat kebebasan positif, artinya jumlah seluruh parameter yang ada dalam model dapat diestimasi dengan data yang dikumpulkan, serta hasil estimasi dapat diuji dengan berbagai statististik uji yang ada.

Tahap estimasi menghasilkan solusi yang berisi nilai akhir dari parameter-parameter yang diestimasi. Dalam tahap ini, tingkat kecocokan diperiksa antara data dengan model dan melakukan modifikasi atau dapat disebut respesifikasi model.

Uji Kecocokan model pengukuran

Tahap ini melakukan validasi untuk mengetahui apakah faktor-faktor variabel yang digunakan untuk setiap laten sudah sesuai dengan apa yang ingin diukur. Dari gambar 1 di atas, terlihat nilai Chi-Square dan p-value setelah dilakukan indeks modifikasi menunjukkan bahwa model sudah memiliki tingkat kecocokan yang baik. Yaitu, memenuhi muatan faktor standarnya (*Standardized loading factors*) > 0,50, hasil pengukuran keseluruhan model dengan semua nilai variabel teramati valid. Maka tahap selanjutnya adalah melakukan uji kecocokan model.

Uji kecocokan keseluruhan model

Berdasarkan Hooper et al (2008) dalam (Kanasah, 2015), menilai ukuran kecocokan model dengan melihat nilai Chi-Square test, RMSEA, SRMR dan CFI uji kecocokan menunjukan model fit maka dapat disimpulkan bahwa model yang digunakan dalam penelitian ini dapat dijadikan dasar analisis terhadap permasalahan penelitian ini.

Uji kecocokan model pengukuran

Pada hasil estimasi t-value terdapat variabel yang tidak memiliki lintasan yaitu hubungan minat ke mb1. Hal ini dikarenakan variabel tersebut telah ditetapkan menjadi *variance reference* yaitu berarti variabel manifes tersebut secara nyata berhubungan dengan variabel latennya.

Tabel 5. Hasil Analisis Persamaan Struktural

Variavel laten eksogen	Standardized Coefficient	t-value	R2
X	0,04	6,7	0,118

Dari hasil penelitian diperoleh persamaan struktural Y= 0,04. Berdasarkan Tabel 7 mengenai persamaan struktural maka dapat dilihat nilai R^2 (*Koefisien determinasi*) untuk masing-masing persamaan hubungan. Adapun nilai R^2 berfungsi untuk menunjukkan seberapa jauh masing-masing variabel independen mampu menjelaskan variabel dependen. Jadi dapat disimpulkan 11,8% variasi dari variabel minat belajat biologi (Y) dapat dipengaruhi oleh penggunaan *game online.*

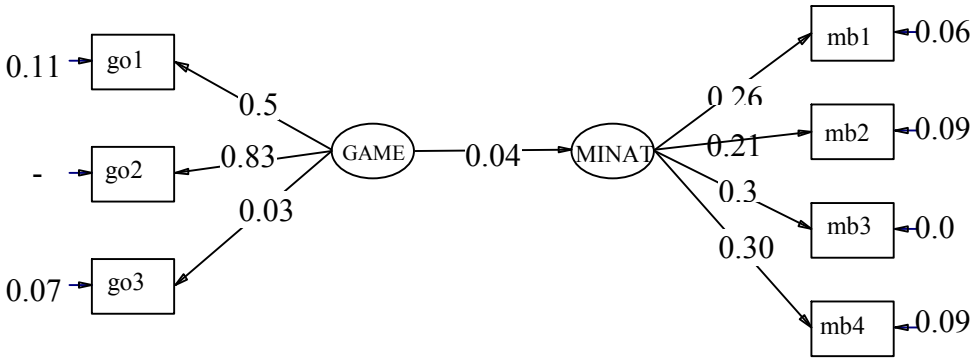
Tabel 6. Uji Kecocokan Keseluruhan Model

Kriteria Indeks Ukuran	Indeks Model	keterangan
Chi-Square (X^2) Probabilitas (P)> 0,05	15,9 (p=0,24)	Baik
Normed Fit Index (NFI) > 0,09	0.975	*Good fit*
Non-Normed Fit Index (NNFI)) > 0,09	0.992	*Good fit*
Root meansquare error of approximation(RMSEA) < 0,08	0,023	*Good fit*
Standardized Root Mean Square Residual (SRMR) < 5	0,042	Baik
Comparative fit index (CFI) > 0,9 (mendekati 1)	0.995	*Good fit*
Parsimony Normed Fit Index (PNFI) > 0,6	0.603	*Good fit*
Relative Fit Index (RFI) > 0,9	0.959	Good fit
Goodness of Fit Index (GFI) > 0,9	0.990	Good fit

Parsimony Goodness of Fit Index (PGFI) > 0,6	0.659	Good fit
Incremental Fit Index (IFI) > 0,9	0.995	Good fit
CN CFI ≥ 200 baik	761.401	Baik

Tabel 7. Hasil evaluasi terhadal validitas dan realibilitas

variabel laten	kode indikator	SLF > 0.50	t-value >1.96	Ket	CR > 0.70	VE > 0.50	ket
Penggunaan game onlne	go1	0.56	3.63	valid	2.05	2.57	reliabel
	go2	2.78	4.43	valid			
	go3	0.57	3.53	valid			
Minat belajar biologi	mb1	0.71	-	valid	0.9	0.9	reliabel
	mb2	0.57	2.61	valid			
	mb3	0.77	3.21	valid			
	mb4	0.71	3.1	valid			



Chi-Square=15.99, df=13, P-value=0.24990, RMSEA=0.023

Gambar 1. Hasil Estimasi Model

Pembahasan

Berdasarkan uji korelasi diketahui signifikansinya 0,000. Nilai *sig* 0,001 < 0,05. Dengan demikian ada pengaruh antara penggunaan *game online* dengan minat belajar biologi. Nilai *pearson* korelasi menunjukan seberapa besar hubungan anatara dua variabel tersebut. Pada tabel uji korelasi diketahui nilai *pearson* sebesar 0.295. Hal ini menunjukan hubungan antara penggunaan *game online* dengan minat belajar biologi sebesar 0.295 dengan arah positif. Mengacu pada pedoman derajat hubungan 0.295 berada pada kategori lemah, artinya terdapat hubungan antara penggunaan *game online* dengan minat belajar biologi dengan tingkat korelasi lemah. Berdasarkan hasil perhitungan penggunaan *game online* dapat membuat minat belajar biologi pada siswa SMA kelas XI di Kota Sukabumi meningkat sebanyak 0.295 yang dapat meningkatkan hasil belajar. Hal ini didukung oleh pendapat Dr. Jo Bryce dari *Manchester University* (Tridhonanto, 2011) telah membuktikan bahwa *game* bisa membuat orang lebih pintar. Orang yang bermain *game*

18 jam per minggu akan memiliki koordinasi yang baik antara tangan dan mata selain itu daya konsentrasinya juga akan semakin meningkat. Game online juga dapat meningkatkan ketajaman Mata. Para peneliti yang berasal dari *Rochester University* mengungkapkan bahwa anak-anak yang memainkan *game bergenre k*ekerasan secara teratur akan memiliki ketajaman mata yang lebih cepat dibandingkan mereka yang tidak terbiasa dengan *joypad.*

Adapun manfaat positif lainnya (Tridhonanto, 2011) dalam buku Optimalkan Potensi anak dengan Game menjelaskan tentang pengaruh *positif game*. Pengaruh *positif* pada pemainnya tersebut dapat dipaparkan sebagai berikut : Meningkatkan ketajaman Mata. Para peneliti yang berasal dari *Rochester University* mengungkapkan bahwa anak-anak yang memainkan *game bergenre k*ekerasan secara teratur akan memiliki ketajaman mata yang lebih cepat dibandingkan mereka yang tidak terbiasa dengan *joypad;* Rajin membaca. Seorang Psikolog yang berasal dari *Finland University* mengatakan bahwa konten dari *video game* sangat membantu anak-anak meningkatkan kemampuan membaca. Adapun *game* Yang dimaksud adalah *game bergenre Role Playing Game* (RPG) yang berisi dialog-dialog seperti yang terdapat pada *game Final Fantasy dan Game Phantasy sta*r. *Game* tersebut memberikan manfaat karena mampu memacu otak anak mencerna cerita serta memberikan pengaruh terhadap perkembangan bahasa si anak; Memulihkan kondisi tubuh. Dr. Mark Griffiths dari *Nottingham trent university*, pernah melakukan penelitian mengenai manfaat *game* dalam terapi *fisik.* Dalam Penelitiannya itu dia mengetahui bahwa pelatihan fisik yang dilakukan secara berulang-ulang akan membantu dalam terapi *fisik* bagi penderita luka bakar dimana gerakan-gerakan tangan dan anggota tubuh lainnya akan membantu pembentukan otot dan pemulihan kondisi fisik; Meningkatkan kecepatan dalam mengetik. *PC game* yang dikendalikan dengan *keyboard komputer* akan membawa dampak *positif* bagi pemainnya yaitu meningkatkan kecepatan dalam mengetik hal ini dikarenakan komunikasi antara pemain *game* dilakukan dengan mengetikan suatu kata atau kalimat secara cepat.

Adapun hasil analisis SEM menunjukan bahwa model sudah fit maka model yang digunakan dalam penelitian ini dapat dijadikan dasar analisis terhadap permasalahan penelitian ini. Dari hasil penelitian diperoleh persamaan struktural Y= 0,04, dan 11,8% variasi dari variabel minat belajat biologi (Y) dapat dipengaruhi oleh penggunaan *game online.* Artinya indikator atau varibel manifest dari game online mampu menjelaskan varabel minat belajar hanya 11,8%, hal ini sejajar dengan hasil uji korelasi yang lemah. Setiap variabel manifest penggunaan game online memberikan kontribusi masing-masing 3,9% terhadap variabel laten minat belajar biologi dan 0,98% terhadap masing-masing varabel manifest minat belajar biologi.

Pada tabel uji regresi menunjukan R Square sebesar 0,087. Dengan demikian besar pengaruh penggunaan *game online* terhadap minat belajar biologi sebesar 8,7 % dan sisanya 100% - 8,7% = 91,3 % dipengaruhi oleh faktor lain. Adapun faktor lain minat belajar menurut Slameto (2010) sebagai berikut:1**)** Faktor Internal (faktor dari dalam siswa); Yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani siswa. 2) Faktor Eksternal (faktor dari luar siswa) Yakni kondisi lingkungan disekitar siswa. Faktor ini meliputi: Lingkungan sosial, seperti: keluarga, guru dan staf, masyarakat, dan teman; Lingkungan non sosial, seperti: rumah, sekolah, peralatan, dan alam; aktor Pendekatan Belajar (*approach to learning)* yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian ini terdapat siswa sebanyak 8,7% dari 440 siswa yang minat belajar biologinya berhubungan atau dipengaruhi oleh penggunaan *game online.* Berdasarkan survei di lapangan siswa

SMAN Sukabumi kelas 11 dengan program IPA banyak yang menggunakan atau sering memainkan *game online, game online* yang paling banyak di mainkan adalah berganre MOBA yaitu *Mobile Legends.* Tak hanya di Sukabumi game yang sering disapa ML ini kita dapat menjumpai banyak orang yang memainkan game bergenre MOBA ini. Berdasarkan informasi dari situs web kumparan Fendy Tan mengungkap angka pengguna aktif harian ML di Indonesia sebanyak 8 juta pemain. Jumalah aktif pemain aktif itu ditargetkan terus tumbuh seiring dengan inovasi dan fitur baru yang dilirisn Moonton di Indonesi (KumparanTECH, 2017). Arah hubungan menunjukan positif artinya siswa yang menggunakan *game online* dengan baik memiliki minat belajar yang baik juga, walaupun tingkat hubungannya lemah. Hal ini sesuai dengan penelitian-penelitian terdahulu sedikit sekali seorang *gamers* yang memiliki minat belajar yang baik. Lain telah mendokumentasikan hubungan negatif yang serupa antara jumlah waktu bermain game dan minat belajar (Anderson & Dill, 2000). Isi atau content dari game yang dimainkan, tentu saja, juga dapat mempengaruhi hubungan antara jumlah bermain dan minat belajar. Misalnya, siswa hanya memainkan *game*, kemungkinan mereka kurang untuk menunjukkan defisit pada minat belajar. Hal ini terjadi karena banyak kelemahan dan pengaruh *adiktif game online* terhadap minat belajar siswa.

Pengaruh *game online* sangat cepat menyerang siswa yang sedang berada pada masa bermain, yang menjadi masalah sebenarnya bukan tentang *game online* nya namun ketergantungan pada aktivitas bermain *game online*. *Game online* memiliki sifat *adiktif* atau candu. Bagi sebagian orang, bermain game awalnya dianggap sebagai reaksi untuk menghibur diri, tapi lama kelamaan bisa berubah menjadi kecanduan kalau tidak bisa mengontrol diri. Kecanduan *game* adalah *multi* aspek, *desainer video game* selalu mencari cara untuk membuat game mereka lebih menarik dan orang betah. Mereka ingin orang memainkan game mereka idak pernah ingin berhenti bermain. Ada beberapa daya tarik yang membuat *game* memiliki sifat *adiktif* yaitu; skor tinggi, mengalahkan game*, role playing,* misi pencairan dan relationship (Pibrina, 2017). Hal ini menyebabkan siswa dalam keseharian mereka bisa menghabiskan waktu hingga 3 jam sampai 5 jam sehari sehingga banyak waktu sia-sia yang dihabiskan seorang anak hanya untuk bermain *game online.* Akibatnya berpengaruh terhadap minat belajar seorang siswa, karena siswa akan lebih memilih untuk bermain game dari pada membuka buku dan belajar.

Menurut Brown (Jenab, 21015) seorang anak dikatakan pecandu apabila memenuhi minimal tiga dari enam kriteria sebagai berikut : *Salience* yaitu menunjukkan dominasi aktivitas bermain *game* dalam pikiran dan tingkah laku; *Euphoria* yaitu mendapatkan kesenangan dalam aktivitas bermain *game*; *Conflict* yaitu pertentangan yang muncul antara pecandu dengan orang-orang yang ada disekitarnya (*external conflict*) dan juga pertentangan dengan dirinya sendiri (*internal conflict*) yang disebabkan tingkah laku yang berlebihan; *Tolerance* yaitu aktivitas bermain *game online* mengalami peningkatan secara *progresif* selama rentang priode untuk mendapatkan efek kepuasan; *Withdrawal* yaitu perasaan tidak menyenangkan ketika tidak melakukan aktivitas bermain *game online*; *Relapse and reinstatement* yaitu kecendrungan untuk melakukan pengulangan terhadap pola-pola awal tingkah laku pecandu atau bahkan menjadi lebih parah. Hal ini menunjukkan kecendrungan ketidakmampuan untuk berhenti secara utuh dari aktivitas bermain *game online*.

Siswa yang menyukai *game online* pada umunya adalah siswa yang sangat menyukai tantangan karna *game* dapat membuat orang yang bermain game memiliki kemampuan *Multitasking*. Menurut Hong (Hong dan Liu, 2003), *Multitasking* yaitu pelacakan pergeseran banyak variebal secara simultan dan mengelola beberapa tujuan. Contohnya, Dalam sebuah permainan strategi, misalnya, sementara mengembangkan sebuah kota, suatu kejutan tak terduga sebagai musuh

akan muncul. Ini memerlukan kekuatan untuk menjadi fleksibel dan cepat untuk mengubah taktik.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara penggunaan game online dengan minat belajar biologi siswa SMA kelas XI di Kota Sukabumi meliputi SMAN 1 kota Sukabumi, SMAN 2 Kota Sukabumi, SMAN 3 Kota Sukabumi dan SMAN 4 Kota Sukabumi

DAFTAR RUJUKAN

Anderson C. (2003). *An update on the effects of playing violent video games*. Journal of Adolescence, 27, 113-122

Bahri Djamarah,S. (2011). *Psikologi Belajar*, Jakarta: PT. Rineka Cipta

Hindarto, Stefuans Y. (2010). *Perkembangan Gamers*. http://techno.okezone.com/. 1 January 2018

Kanasah, (2015) *Penggunaan Metode Structural Equation Modeling Untuk Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Kualitas Pelayanan Perpustakaan Dengan Program Lisrel 8.80.* Skripsi. Universitas Negri Semarang.

Jenab, Hudaya. (2015). *Pengaruh Adiktif Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X Sman 1 Cileungsi*. Research and Development Journal Of Education Vol. 2 No. 1 Oktober 2015

Mujib. (2013). *Pengaruh Penggunaan Internet Terhadap Hasil Belajar Siswa SNA Di Kota Yogyakarta.Yogyakarta*. Skripsi *Kegunaan Internet*.

Sugiyono, (2016). *Statistika Untuk Penelitian*, Cetakan ke-27, Bandung: Alfabeta

Tridhonanto, (2011). *Optimalkan Potensi Anak Dengan Game.* Jakarta: PT. Elex Media Komputindo