



PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MINAT BELAJAR PENJAS SISWA SMP FRATER MAKASSAR

Maria Herlinda Dos Santos^{1*}, Muhammad Harliawan², Muhammad Ismail³

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Bone

³Universitas Tadulako

(Email: mariaherlindasantos@gmail.com Hp:085399299876)

Info Artikel

Riwayat Artikel:
Diterima Juni 2021
Disetujui Juni
2021
Dipublikasikan
Juni 2021

Keywords:

Game Online,
Minat,
Belajar, Penjas

Abstrak

Game online telah berkembang sebagai game yang sangat digemari kawulaha muda dewasa ini. Banyak siswa yang sudah kecanduan bermain game online hingga bisa berdampak pada penurunan minat belajarnya. Riset ini memiliki tujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh game online terhadap minat belajar Penjas siswa SMP Frater Makassar. Riset ini merupakan riset deskriptif kuantitatif dengan rancangan riset paradigma sederhana yaitu satu variabel bebas dan satu variabel terikat. Populasi pada riset ini adalah seluruh siswa SMP Frater Makassar dan yang menjadi sampel dalam riset ini adalah 247 siswa yang dipilih melalui rumus slovin. Semua data yang dibutuhkan di riset ini dikumpulkan dengan memakai daftar pertanyaan penelitian. Data yang diperoleh diuji melalui uji Deskriptif analisis, validasi, corelasi, dan regresi sederhana. Hasil penelitian menunjukkan pengaruh game online terhadap minat belajar penjas siswa SMP Frater Makassar sebesar 42,1% yang membuat game online memberi pengaruh penurunan minat belajar penjas siswa SMP Frater Makassar. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah ada pengaruh game online terhadap minat belajar penjas siswa SMP Frater Makassar. Dengan hasil penelitian ini, diharapkan guru pendidikan jasmani di sekolah untuk lebih kreatif dalam menggunakan media pembelajaran dan strategi pembelajaran agar siswa menjadi lebih berminat ikut serta dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani.

Abstract

The physical role in the sport of football has a very big role, so it deserves to be a focus in training. One of the physical components that plays a role is the endurance of the heart and lungs which plays a role in the ability of football athletes to consume maximum oxygen in one period of energy circulation or commonly known as Vo2max. This study seeks to examine the effect of circuit training on students' Vo2Max capacity. The research approach chosen was an experimental approach using only one group without a control group or with the term one group pretest posttest design. The sample that became the object of the research was 20 people with total sampling using total sampling. The data collection technique was carried out using a multi-stage fitness test both during the initial test and during the final test. Data analysis used descriptive test, one sample Kolmogorof Smirnof test and t test. From the series of studies it was found that the t test value was $11.181 > 2.093$ from the t table value and in accordance with the rules of statistical significance measurement, the significance value is smaller than alpha 0.05. Based on these results, it can be concluded that there is an effect of circuit training on students' Vo2max capacity. The results of this study are expected to be applied in learning and in training methods in increasing the vital capacity of students' lungs in other sports but adjusting the type of exercise at each post in circuit training exercises.

ISSN 2581-0383 (online)

ISSN 2337- 4594 (cetak)

PENDAHULUAN

Game adalah sebuah permainan interaktif yang membutuhkan *tools* untuk bermain (Ardi & Sutabri, 2014) (Rahmawati & Leksono, 2019) dan (Deterding, 2012). Dalam hal ini, pemain masuk ke dalam pola permainan yang menggunakan pertarungan dan persaingan artifisial, atau pemain berhubungan dengan pola dan konflik dalam permainan yang merupakan ciptaan belaka (Pratama, 2014). *Game* sudah menjadi aktivitas yang menyenangkan (Yulianti et al., 2020), dan sifatnya hiburan bagi seseorang dikala bosan dan lelah terhadap rutinitas sehari-hari.

Game sudah dikenal sudah sejak lama. Pada masa itu, *game* hanya bisa dimainkan melalui media televisi dan kaset. Seiring berkembangnya jaman oleh pembuat *game* juga banyak menciptakan *game-game* terbaru dan memanfaatkan teknologi dalam memainkan *game* tersebut. Android yang dikenal dengan *smartphone* atau telepon pintar menjadi media yang sangat viral untuk memainkan *game* di jaman sekarang ini.

Viralnya *game* tidak memilih-milih usia. Usia bukan merupakan bahan pertimbangan bagi orang tua untuk memperkenalkan *game* kepada anak mereka. Hal ini merupakan sesuatu yang menarik, karena *game* memiliki daya tarik yang kuat untuk semua kalangan usia.

Salah satu efek samping dari kemajuan ilmu pengetahuan dan inovasi

zaman yang sekarang sangat digandrungi kawula muda yaitu *game online* (Novrialdy, 2019).

Game online atau *game* berbasis web dibedakan menjadi dua jenis, yaitu *game* berbasis teks dan *game* elektronik khusus. *Game* yang berlandaskan teks merupakan *game* dengan ilustrasi yang memadukan unsur kompleksitas pada dunia maya yang dimainkan oleh banyak orang secara bersama-sama (Surbakti, 2017). Sedangkan permainan elektronik adalah aplikasi yang dipasang langsung pada web di mana pemain cukup memakai akses web, browser, dan internet untuk mengakses permainan. Jadi, tidak perlu melakukan pengistalan untuk memainkan *game* tersebut. Namun, seiring dengan perkembangannya, ada beberapa item yang harus diunduh untuk memainkan beberapa *game*, misalnya *Java Player*, *Streak Player*, dan *Shockwave Player*, yang biasanya dibutuhkan untuk menunjang grafis *game*. Selain itu, *game* seperti ini juga tidak menuntut spesifikasi komputer yang modern, dan kapasitas transmisi yang besar.

Di samping itu, sebagian besar *game online* gratis. Pembayaran cuma diperlukan untuk mendapatkan item-item ekstra dan mempercepat peningkatan akun dalam *game*. Jelas, dengan desain yang lebih modern, grafis yang mumpuni, menggunakan asosiasi web, pengembang *game* semakin imajinatif dengan memanfaatkan keberadaan

android. Android merupakan suatu program *open source* yang didesain di satuan *mobile*, android menyiapkan segala *instrument* dan *framework* guna memajukan perangkat *mobile* dengan cepat dan gampang (Agustina & Wahyudi, 2015).

Dalam satu permainan *game online* seseorang dapat menemukan teman baru sedikitnya tiga orang yang baik dari daerahnya maupun teman yang berbeda negaranya. Selain itu, *game online* yang makin berkembang pula oleh penciptanya didesain dengan macam-macam tingkat kesulitan/tantangan yang berbeda-beda. Di era pertengahan hingga akhir 2000-an saja, *game* berbasis web berkembang pesat sekitar 30%, pada tahun 2010 saja terdapat 30 juta penggemar game internet di tanah air dengan usia normal 17 hingga 40 tahun (Fajri, 2012). Hal ini memperlihatkan pesatnya perkembangan *game online* di Indonesia.

Terlihat secara langsung bahwa *game online* memiliki sederet manfaat seperti dapat menjadi wadah pelarian dari tekanan hidup (Eskasasnanda, 2017), meningkatkan interaksi antarindividu tanpa memandang jarak dan bahasa, meningkat kontras dan melatih seseorang untuk berpikir tingkat tinggi. *Game online* juga dapat meningkatkan keterampilan kognitif dibidang navigasi spasial (dilansir dari American Psychological Association), serta dapat membuat anak cakap dalam

menggunakan bahasa Inggris, pandai dalam mengetik dan anak dapat memperoleh pengetahuan yang lebih berkaitan dengan tentang penggunaan fasilitas komputer dan android (Darwis et al., 2020). Tak heran jika beberapa orang tua menjadikan *game* sebagai sarana belajar yang menarik untuk anak. Bukan hanya orang tua, bahkan guru bisa menjadikan *game* sebagai sarana pembelajaran di kelas. Hasil penelitian (D. W. Putra et al., 2016), (D. R. Putra & Nugroho, 2016), (Yana & Komara, 2019), menyatakan sebuah *game* dengan berbasis sistem operasi android dapat digunakan untuk pembelajaran.

Namun demikian, beberapa jenis *game online* justru dapat merusak minat belajar siswa bahkan parahnya menyebabkan kecanduan dan merusak siswa. Beberapa kasus yang terjadi dan sempat viral beberapa saat yang lalu bahwa *game online* yang membuat siswa kecanduan dapat mengakibatkan gangguan mental yang sangat serius dan membuat anak menjadi autis.

Game online bisa menjadi lawan bagi orang tua dan guru dalam hal peningkatan minat belajar anak/siswa. Guru harus mampu mengembangkan dorongan intrinsik pada peserta didik agar lebih bagus ketimbang dorongan ekstrinsik (Emda, 2018). *Game online* membuat belajar dirumah, disekolah bahkan ditempat privat belajar menjadi membosankan. Seperti yang terjadi di SMP Frater Makassar, siswa yang memilih untuk

berada disekolah hingga sore hari menggunakan kesempatan bermain *game* bersama-sama teman. Bukan hanya disekolah kegiatan bermain *game online* bersama yang biasa disebut “mabar” bagi *gamer* juga berlangsung dirumah sepulang sekolah hingga larut malam. Hal ini menyebabkan keesokan hari disekolah semangat dan minat belajar menurun karena rasa lelah dan mengantuk siswa, yang secara otomatis ini makin membuat perasaan siswa/anak tersebut menjadi makin tidak menentu di sekolah karena fokus yang terbagi.

Dari hasil observasi yang dilakukan oleh penulis *game online* memiliki kecenderungan menurunkan minat belajar siswa di rumah dan di sekolah terutama pada siswa SMP Frater Makassar. Hal ini dipertegas pula oleh hasil penelitian (Handayani, 2018) dan (Johan, 2019), yang menyatakan bahwa *game online* memiliki efek pada minat belajar peserta didik. Dari pengamatan sekilas langsung yang dilakukan penulis terhadap beberapa siswa yang setiap harinya memainkan *game online* di SMP Frater Makassar, tampak bahwa mereka sering tidak sungguh-sungguh dan tidak semangat mengikuti pembelajaran Pendidikan Jasmani, terlambat untuk mengikuti pembelajaran, dan lupa membawa pakaian olahraga.

Apabila kondisi ini tidak ditaggulangi, maka bisa menimbulkan

dampak buruk pada hasil belajar penjas siswa di SMP Frater Makassar. Hasil penelitian (Imansyah, 2018), memperlihatkan bahwa terdapat dampak yang berarti antara minat belajar peserta didik pada pelajaran penjas orkes pada prestasi belajar penjas orkes peserta didik. Prestasi belajar adalah evaluasi pendidikan mengenai maju dan berkembangnya penguasaan dan pemahaman siswa pada materi yang ada pada kurikulum dan yang diajarkan oleh guru kepada mereka (Syafi'i et al., 2018).

Berdasarkan masalah ini, penulis tertarik untuk melihat lebih jauh kebenaran dampak yang dihasilkan oleh keberadaan *game online* terhadap minat belajar penjas siswa SMP Frater Makassar. Hal ini penting mengingat dapat menjadi langkah awal berbagai *stakeholder* untuk mencari solusi dalam mengembangkan kembali minat belajar penjas siswa SMP Frater Makassar. Oleh sebab itu penulis mengambil judul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Minat Belajar Penjas Siswa SMP Frater Makassar”. Riset ini bertujuan untuk melihat bagaimana pengaruh *game online* pada minat belajar mata pelajaran pendidikan jasmani siswa SMP Frater.

METODE

Jenis Penelitian

Riset ini tergolong dalam tipe riset korelasional. Metode riset korelasional adalah metode riset yang diarahkan untuk

melihat hubungan antara dua faktor (Siyoto & Sodik, 2015).

Populasi Dan Sampel

Populasi ialah keseluruhan subyek yang masuk dalam kajian riset, sementara sampel merupakan perwakilan populasi dengan identitas sesuai populasi yang dimaksud (Nurdin & Hartati, 2019). Sampel pada riset ini didapatkan dari banyaknya populasi yang terengkuh yakni siswa SMP Frater Makassar berjumlah 247 orang siswa.

Teknik Pengumpulan Data

Pengambilan data pada riset ini ialah dengan membagikan *instrument* kepada sampel riset yang selanjutnya akan diverifikasi. Adapun *instrument* yang dipakai pada riset ini ialah angket yang memakai skala Likert, yaitu skala yang dipakai guna melihat dan mengetahui perspektif, perasaan dan kesan seseorang atau kumpulan individu tentang kejadian sosial. Tanggapan atas semua item pertanyaan yang memakai skala Likert memiliki tingkatan dari sangat positif hingga sangat negative, yang bisa merupakan kata-kata seperti: sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.

Teknik Analisis Data

Data yang didapatkan perlu dilakukan penalaan yang lebih mendalam dengan menggunakan statistik yang dapat menggambarkan, dan dapat disimpulkan

untuk pengujian teori penelitian. Berikut penggambaran yang digunakan dalam riset ini:

1. Menelaah data secara deskriptif, dilakukandengan tujuan guna memperoleh deskripsi general tentang data yang meliputi nilai lengkap, kisaran, normal, simpangan baku, nilai terkecil, dan nilai terbesar. total nilai, range, rata-rata, standar deviasi, nilai minimum dan nilai maksimum.
2. Menelaah dengan cara inferensial, dilakukan dengan tujuan guna menguji dugaan-dugaan sementara yang ada pada riset ini, dengan memakai uji deskriptif dan uji *Tukey*, uji *Pos Hoc*, *Anova*.

Berikutnya, pengolahan data dilakukan guna mencairitahu kejelasan hubungan antara variabel bebas dan terikat. Dalam hal ini, analisis korelasi dan regresi ganda digunakan, dengan memanfaatkan bantuan program komputer SPSS adaptasi 22.

Guna memperoleh nilai koefisien korelasi sekaligus melihat bagaimana pengaruh game online terhadap minat belajar penjas siswa SMP Frater Makassar, maka analisis data yang dipakai ialah uji statistik korelasi dan analisis regresi..

HASIL

Semua data didapatkan dengan menggunakan angk et. Ini kemudian dirumuskan dengan mengacu ke teori atau pendapat para pakar untuk kemudian digarap

menjadi informasi yang baik. Jumlah sampel yang mengisi angket riset sebanyak 247 siswa. Pengukuran yang dilakukan menggunakan skala likert dengan penilaian skor 5= sangat setuju, skor 4 = setuju, skor 3 = ragu-ragu skor 2 = tidak setuju, skor 1= sangat tidak setuju.

Hasil Uji korelasi menunjukkan besarnya korelasi *game online* terhadap minat belajar penjas siswa SMP Frater Makassar 0.649 dengan signifikan 0.000 (Tabel 1).

Untuk melihat pengaruh *game online* terhadap minat belajar penjas siswa SMP Frater Makassar maka peneliti melanjutkan untuk menganalisis kembali data yang ada ke dalam bentuk analisis Regresi untuk menemukan koefisien korelasinya.

Berdasarkan hasil uji yang dilaksanakan, terlihat bahwa nilai R yang diperoleh yaitu 0.649. Hal ini mengindikasikan bahwa terdapat pengaruh yang berarti dari *game online* terhadap minat belajar Penjas Siswa SMP Frater Makassar. Selanjutnya nilai R² yang diperoleh adalah 0.421, dan nilai F yang diperoleh adalah 178.288 (Sig = 0.000) (table 2). Hal ini berarti *game online* memberikan pengaruh sebesar 42.1 %, sedangkan 57.9 % dikontribusikan oleh aspek lain yang bukan merupakan objek yang dikaji dalam riset ini.

Uji hipotesis dilakukan untuk membuktikan dugaan sementara yang diusulkan peneliti. Uji hipotesis yang

diajukan peneliti ada dua, yaitu H₀ dan H_a. Hasil perhitungan nilai koefisien korelasi sebagaimana yang ditunjukkan di atas diperoleh R= 0.649, serta Koefisien determinasinya sebesar R² = 0.421. Oleh karena F= 178.288 (Sig=0.000 < 0,05), maka H₁ diterima berarti ada pengaruh yang signifikan *game online* terhadap minat belajar penjas siswa SMP Frater Makassar .

PEMBAHASAN

Dengan melihat hasil pengolahan dan penelaan data riset yang dijabarkan di atas, berikutnya akan dikaji mengenai analisis hasil riset secara teoritis dan empiris. Penelitian ini menjelaskan pengaruh *game online* terhadap minat belajar penjas siswa SMP Frater Makassar. Teori yang digunakan dalam penyelesaian riset ini adalah teori yang berkaitan dengan minat belajar, pendidikan jasmani, dan juga *game online*.

Riset ini dilakukan dengan maksud untuk melihat bagaimana pengaruh *game online* terhadap minat belajar penjas siswa SMP Frater Makassar. Dari hasil penelaan data yang telah dilakukan, ada dua hal yang dapat dilihat. Pertama, nilai nilai R yang diperoleh adalah 0.649. Kedua, nilai R² yang diperoleh adalah 0.421, dan nilai F yang diperoleh adalah 178.288 (Sig = 0.000).

Atas dasar kedua poin di atas, prediksi yang dapat diajukan penulis di sini adalah ada pengaruh *game online* terhadap

minat belajar penjas siswa SMP Frater Makassar. Adapun besarnya kontribusi pengaruh game online tersebut yaitu 42.1 %, sedangkan 57.9 % dikontribusikan oleh aspek lain yang bukan merupakan objek yang dikaji dalam riset ini.

Dari sini dapat disimpulkan ada pengaruh *game online* terhadap minat belajar penjas siswa SMP Frater Makassar. *Game online* tidak dapat dipandang sebagai biasa oleh pendidik (guru) dan orang tua. *Game Online* digunakan untuk rekreasi namun kenyataannya *game online* dimainkan dengan melampaui batas, digunakan sebagai sarana pelampiasan dari realitas kehidupan sehingga yang muncul ialah ketagihan *game online* (Novrialdy, 2019). *Game online* telah berubah sebagai musuh bagi orang tua dan guru sebagai upaya pengembangan minat belajar peserta didik. Guru harus mampu mengembangkan dorongan intrinsik pada peserta didik agar lebih bagus ketimbang dorongan ekstrinsik (Emda, 2018).

Penurunan minat belajar siswa dipicu oleh ketertarikan siswa akan *game online* yang makin update sehingga makin menarik untuk dimainkan. Akibatnya siswa hanya menggunakan banyak waktu untuk memainkan *handphone (Smart phone)* dan PC (komputer) sambil bermain *game online* sehingga menyampingkan kegiatan belajar baik secara luring maupun daring, masalah lain yang muncul dari *game online* siswa menunda mengerjakan tugas bahkan tidak

mengerjakan tugas-tugas dan PR yang diberikan oleh guru. Kelelahan akibat begadang bermain *game online* juga menyebabkan fokus siswa di sekolah menghadapi materi pembelajaran menurun, terutama pada pembelajaran penjas saat praktek siswa mudah lelah bahkan ada yang muntah-muntah akibat kurang tidur, ini membuat tingkat kebugaran jasmani siswa menurun dan dapat mengganggu pertumbuhan serta perkembangan siswa.

Dengan hasil penelitian ini, diharapkan pula guru pendidikan jasmani di sekolah untuk lebih kreatif dalam menggunakan media pembelajaran dan strategi pembelajaran agar siswa menjadi lebih berminat ikut serta dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh *game online* terhadap minat belajar penjas siswa SMP Frater Makassar. Hal tersebut menjadi perhatian bagi pendidik dalam hal ini adalah guru pendidikan jasmani di sekolah untuk lebih kreatif dalam menggunakan media pembelajaran dan strategi pembelajaran agar siswa menjadi lebih berminat ikut serta dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani. Selain itu, orang tua di rumah yang bertugas mengendalikan segala aktivitas anak dalam penggunaan *handphone* dan komputer saat belajar maupun bermain *game* menjadi

faktor utama yang bisa membuat seorang anak mengendalikan kecanduan terhadap *game online*.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, C., & Wahyudi, T. (2015). Aplikasi Game Pendidikan Berbasis Android Untuk Memperkenalkan Pakaian Adat Indonesia. *Indonesian Journal on Software Engineering*, 1(1), 1–8.
- Ardi, & Sutabri, T. (2014). *Perancangan Dan Implementasi Game Edukasi Marbel untuk Kurikulum Tingkat Sekolah Dasar*. 1–6.
- Darwis, M., Amri, K., & Reymond, H. (2020). Dampak Dari Kecanduan Game Online Di Kalangan Remaja Usia. *Ristekdik (Jurnal Bimbingan Dan Konseling)*, 5(2), 228–233.
- Deterding, S. (2012). Gamification: Designing for motivation. *Interactions*, 14–17.
- Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>
- Eskasasnanda, I. D. P. (2017). Causes and Effects of Online Video Game Playing among Junior-Senior High School Students in Malang East Java. *Komunitas: International Journal of Indonesian Society and Culture*, 9(2), 191–202.
- Fajri, C. (2012). Tantangan Industri Kreatif-Game Online di Indonesia. *Jurnal Komunikasi*, 1(5), 443–454.
- Handayani, S. (2018). Analisa Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa. *Journal Speed –Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 10(2), 1–6.
- Imansyah, F. (2018). Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Penjas Orkes terhadap Hasil Belajar. *Prosiding Seminar Nasional 21 Universitas PGRI Palembang*, 691–696.
- Johan, R. S. (2019). Pengaruh Game Online Terhadap Minat untuk Belajar Peserta Didik Kelas X di Ma Al Hidayah Depok. *Research and Development Journal Of Education*, 5(2), 12–25.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Nurdin, I., & Hartati, S. (2019). *Metodologi Penelitian Sosial*. Penerbit Media Sahabat Cendekia.
- Pratama, W. (2014). Game Adventure Misteri Kotak Pandora. *Jurnal Telematika*, 7(2), 13–31.
- Putra, D. R., & Nugroho, M. A. (2016). Pengembangan Game Edukatif Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, XIV(1), 25–34.
- Putra, D. W., Nugroho, A. P., & Puspitarini, E. W. (2016). Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 1(1), 46–58.
- Rahmawati, I., & Leksono, I. P. (2019). Pengembangan Game Petualang untuk Pembelajaran Berhitung. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 11–23.

- Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Literasi Media Publishing.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1), 28–38.
- Syafi'i, A., Marfiyanto, T., & Rodiyah, S. K. (2018). Studi tentang Prestasi Belajar Siswa dalam Berbagai Aspek dan Faktor yang Mempengaruhi. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 115–123.
- Yana, E., & Komara, A. (2019). Pengembangan Game Edukatif Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi untuk Meningkatkan Analysis Ability Mahasiswa. *ASSETS Jurnal Akuntansi dan Pendidikan*, 8(2), 157–173.
- Yulianti, R. R. M., Syatoto, I., Suprapti, E., & Elburdah, R. P. (2020). Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa MTS Matlaul Anwar. *Jurnal Pengabdian Dharma Laksana Mengabdikan Untuk Negeri*, 3(1), 62–67.

LAMPIRAN

Tabel 1 Hasil Uji Korelasi

	Minat Belajar	Game Online
Pearson Correlation	1	.649**
Sig. (2-tailed)		.000
N	247	247
Pearson Correlation	.649**	1
Sig. (2-tailed)	.000	
N	247	247

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Tabel 2 Hasil Uji Regresi

Model	R	R Square	F	Sig.
1	.649 ^a	.421	178.288	.000