

## Pengaruh *Game Online Mobile Legends* terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Kristen Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 4 Sipoholon

Miken Srikandi Sipahuta<sup>1</sup>, Eburn Romauli Siahian<sup>2</sup>, Exaudi Daniel Jonatan Simbolon<sup>3</sup>,  
Janwar Tambunan<sup>4</sup>, Jojor Silalahi<sup>5</sup>, Bangun<sup>6</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6</sup> Universitas HKBP Nommensen

Email : [miken.sipahutar@student.uhn.ac.id](mailto:miken.sipahutar@student.uhn.ac.id)<sup>1</sup>, [ebun.siagian@student.uhn.ac.id](mailto:ebun.siagian@student.uhn.ac.id)<sup>2</sup>,  
[exaudi.simbolon@student.uhn.ac.id](mailto:exaudi.simbolon@student.uhn.ac.id)<sup>3</sup>, [janwar\\_tambunan@yahoo.com](mailto:janwar_tambunan@yahoo.com)<sup>4</sup>, [jojorsilalahi@uhn.ac.id](mailto:jojorsilalahi@uhn.ac.id)<sup>5</sup>,  
[Bangun@uhn.ac.id](mailto:Bangun@uhn.ac.id)<sup>6</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh *Game Online Mobile Legends* Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Kristen Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 4 Sipoholon. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 4 Sipoholon, Desa Lobusingkam Kecamatan Sipoholon Kabupaten Tapanuli Utara. Populasi penelitian ini sebanyak 45 orang siswa. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan angket instrument angket tertutup. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas dan realibilitas, uji normalitas, uji regresi linier sederhana yang diperoleh berarti ada pengaruh positif *game online mobile legends* terhadap minat belajar Pendidikan Agama Kristen siswa kelas VIII di SMP Negeri 4 Sipoholon, uji f ( $F_{hitung} > F_{tabel}$ ) (43, > 4,07), uji t ( $t_{hitung}$  4,3906 >  $t_{tabel}$  1,678) dan uji signifikan koefisien kolerasi. Hasil penelitian ini menunjukkan *Game Online Mobile Legends* berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar Pendidikan Agama Kristen.

**Kata kunci:** *Game Online Mobile Legends, Minat Belajar Pendidikan Agama Kristen*

### Abstract

This study aims to determine the influence of the *Mobile Legends Online Game* on the Interest in Learning Christian Religious Education of Class VIII Students at SMP Negeri 4 Sipoholon. This research was conducted at SMP Negeri 4 Sipoholon, Lobusingkam Village, Sipoholon District, North Tapanuli Regency. The population of this study were 45 students. This research was conducted using a closed questionnaire instrument. The data analysis method used in this study is validity and reliability, normality test, simple linear regression test which can be obtained from the positive influence of *mobile legends online game* on interest in learning Christian Religious Education of class VIII students at SMP Negeri 4 Sipoholon, f test ((43, > 4.07), t test (4.3906 > 1.678) and significant correlation coefficient test. The results of this study indicate that the *Mobile Legends Online Game* has a positive and significant effect on interest in learning Christian Religious Education.

**Keywords:** *Mobile Legends Online Game, Interest in Learning Christian Religious Education.*

### PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi mengubah banyak pandangan hidup masyarakat Indonesia dalam melakukan aktivitas dan kegiatannya. Hadirnya peran teknologi informasi dalam sistem pendidikan mengantarkan era baru dalam perkembangan dunia pendidikan, namun perkembangannya tidak dibarengi dengan meningkatnya sumber daya manusia yang umumnya merupakan tolak ukur berhasilnya pendidikan di Indonesia. Dikarenakan kurangnya sumber daya manusia yang dalam proses pendidikannya belum memanfaatkan teknologi informasi.

Tanpa disadari proses modernisasi yang kita rasakan saat ini telah mempengaruhi perkembangan peradaban dunia, baik secara positif maupun negatif. Masing-masing dari dua dampak ini menjadikannya prioritas yang menarik bagi mereka yang menggunakannya secara praktis. Generasi

*gadget* muncul akibat arus perkembangan globalisasi. Istilah tersebut hadir seiring dengan munculnya generasi millennial. *Gadget* lebih tepat diartikan sebagai perangkat teknologi, mengakibatkan kehidupan masyarakat senantiasa bersentuhan dengan unsur teknologi informasi. Oleh karena itu, tampaknya berbagai perangkat berteknologi tinggi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan masyarakat. Berdasarkan penjelasan di atas maka modernisasi telah memberikan dampak positif dan dampak negatif dalam perkembangan peradaban dunia bagi manusia secara pragmatis dengan munculnya teknologi informasi yang berupa *gadget* yang digunakan dalam kehidupan masyarakat yang menjadi *high technology*.

Dengan berjalannya waktu, aspek kehidupan manusia dipengaruhi oleh teknologi yang semakin canggih. munculnya salah satu jenis permainan audio visual dan komputer merupakan salah satu tanda perkembangan kemajuan teknologi yaitu game elektronik, contohnya adalah *game online*.

*Game online* adalah jenis game yang diakses melalui jaringan internet. Dalam game online, terdapat banyak game berbentuk gambar yang menarik yang dapat digerakkan sesuai keinginan pemain. Salah satu jenis game online adalah *mobile legends*. Game online *mobile legends* tidak hanya sekedar permainan melihat, pemain dapat ikut serta dalam gambar bergerak bersama dengan pemain lain. Game online *mobile legends* juga memungkinkan pemain untuk bersaing satu sama lain untuk skor tinggi dan menang atau kalah.

Jadi, dalam memainkan game online *mobile legends* ini secara psikologis membuat pemain selalu bersemangat untuk mengalahkan lawannya. Dari sudut pandang sosiologis, permainan juga dapat dilakukan secara langsung atau tidak langsung dalam kelompok. Secara langsung adalah di mana pemain secara pribadi dapat mengenali pihak lain karena mereka saling mengenal dengan baik (misalnya, mereka berasal dari sekolah yang sama atau dari kelompok bermain setelah sekolah). Di sisi lain, secara tidak langsung, di mana para pemain secara fisik tidak saling mengenal. Keduanya bertemu secara kebetulan saat bermain game online *mobile legends* di jaringan game yang sama saat itu.

Seperti yang disebutkan Young (dalam Azis 2011:14) yang menyatakan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *computer game addiction* (berlebihan dalam bermain game). rasio pengguna internet berbanding dengan jumlah penduduk setiap tahun di Indonesia hingga 2016 ini mencapai 34 persen dari total populasi 259,1 juta jiwa. Artinya, jumlah pengguna aktif internet di Indonesia mencapai 88,1 juta jiwa . dari angka tersebut, sebanyak 79 juta jiwa diantaranya yaitu pengguna aktif beragam media sosial.

Akses internet pada masa kini juga semakin mudah didapat. Tak hanya di kota-kota besar saja, akan tetapi sekarang internet sudah merambah hingga pedesaan. Jaringan internet diperluas hingga pelosok desa di Indonesia melalui hadirnya media *center* Kantor Komunikasi dan Informasi dan pusat pemerintahan diberbagai kota dan kabupaten yang menyediakan akses internet gratis pada masyarakat yang membutuhkan atau ingin memanfaatkannya. Paparan internet dan kepemilikan ponsel pintar dimanfaatkan untuk berbagai hal, tak terkecuali untuk mengakses media sosial dan bermain *game online* .

*Mobile legends* merupakan permainan yang disediakan oleh produsen *game*, yang berbasis dalam jaringan/daring (*online*) dalam bentuk aplikasi maupun yang melekat pada *browser* atau *server* tertentu. *Game mobile legends* dimainkan menggunakan perangkat komputer atau ponsel yang terhubung dengan jaringan internet secara aktif. *Basic online, multiplayer, dan massively multiplayer online game* (MMOG) merupakan tiga kategori utama dalam *game online*. Berdasarkan genrenya dibagi atas: *game* petualangan, simulasi, *role playing game* dan game alternatif realitas.

Salah satu pengguna *game online mobile legends* dimasa sekarang adalah pelajar, karena *game online mobile legends* sangatlah populer di kalangan remaja saat ini. *Mobile Legends* sendiri merupakan game berjenis *multiplayer online battle arena* atau di singkat MOBA Gameplay nya sendiri terbilang cukup sederhana sehingga cukup mudah untuk dimainkan. Dengan penggunaan sarana *game online mobile legends* yang berlebihan maka akan berdampak bagi si pemain. Karena *game online mobile legends* bersifat sebagai hiburan yang di dalam nya tentu ada kepuasan tersendiri bagi si pemain. Sehingga dengan bermain *game online mobile legends* ini tentu akan membuat kecanduan dan ingin mencobanya kembali sampai dia mendapatkan kepuasan atau kemenangan tersebut. Hal ini

akan berdampak buruk apabila penggunaanya adalah seorang siswa terutama dari segi akademik maupun sosialnya.

Bermain *game online mobile legends* juga tidak hanya meningkatkan keterampilan fisik akan tetapi kemampuan intelektual dan fantasi anak, namun disisi lain jika terlalu berlebihan memainkannya maka akan muncul dampak negatif dari bermain *game online mobile legends* yaitu mengganggu proses pembelajaran dan penurunan prestasi belajar. *Game online mobile legends* ini merupakan permainan modern yang sudah menjadi trend untuk masa sekarang dan peminatnya pun tidak mengenal umur dimulai dari anak-anak sampai usia dewasa. Anak sekolah merupakan kelompok yang mudah terpengaruh oleh *game online mobile legends* terutama anak sekolah (pelajar). Anak yang sering memainkan suatu *game online mobile legends*, akan menyebabkan ia menjadi kecanduan.

Pada tahun 2014 lalu, KOMINFO bersama UNICEF (dalam Raden Intan, 2021:3) melakukan penelitian terhadap 400 responden di 12 provinsi di Indonesia, yang dimana penelitiannya bertujuan untuk mendapatkan gambaran aktifitas online anak-anak dan remaja, serta memperoleh data yang digunakan untuk memandu kebijakan dalam melindungi dan memenuhi hak anak dalam mengakses informasi. Dari responden itu, terdapat lima kategori umur, yaitu 10-11 tahun (16%), 12-13 tahun (25%), 14-15 tahun (27%), 16-17 tahun (23%), dan 18-19 tahun (8%). Tingkat pendidikan responden beragam, yaitu SD 22%, SMP 39%, dan yang tidak pernah mendapatkan pendidikan formal 1%.

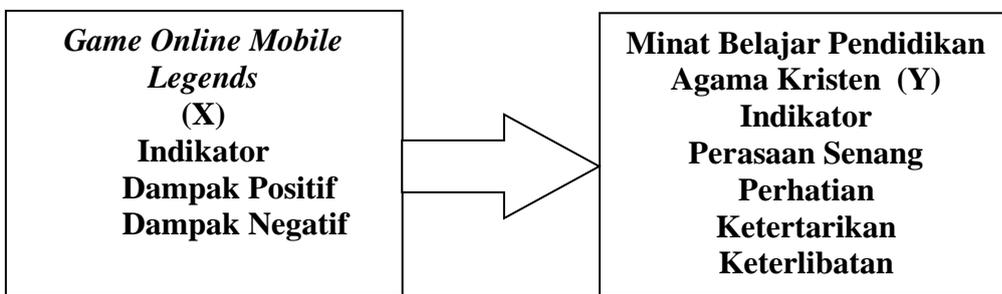
Menurut Hurlock (dalam Fauhatu, 2020:6) Anak-anak masih suka bermain, bergerak dan menyukai permainan yang mempunyai peraturan yang mengandung persaingan sehingga membuat pemainnya akan bermain terus-menerus tanpa memperdulikan waktu yang dipergunakan dan permainan kelompok atau tim yang mempunyai peraturan dan bernuansa persaingan yang kuat biasanya disukai oleh anak di usia sekolah.

Dari beberapa pendapat diatas *game mobile legends* dapat mengurangi aktivitas positif yang dijalani oleh anak pada usia perkembangannya. Anak yang mengalami ketergantungan pada kegiatan game dapat mempengaruhi minat belajar yang membuat mereka akan malas belajar. Permasalahan minat belajar pada anak sekarang ini sudah semakin canggih, termasuk pemain *game mobile legends* yang berkembang pada dinamika masyarakat, khususnya Indonesia. Asumsi yang ada minat belajar dapat dilihat dari rasa keinginan anak untuk belajar Pendidikan Agama Kristen. Model dalam sebuah perkembangan teknologi adalah untuk membantu dan mendorong minat belajar anak di era modernisasi sekarang. Tetapi faktanya perkembangan teknologi dan adanya *game online mobile legends* membuat arus balik sehingga mayoritas para pecandu *game online mobile legends* berkurang minat belajar mereka. Karena anak-anak yang sering bermain, mengakibatkan banyak kegiatan mereka yang tidak dapat dilihat oleh banyak orang tua, karena mereka memainkan *game mobile legends* kebanyakan di luar rumah mereka.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, dalam penelitian ini penulis ingin mengetahui sejauh mana pengaruh *game online mobile legends* terhadap minat belajar Pendidikan Agama Kristen siswa kelas VIII di SMP Negeri 4 Sipoholon. Untuk itu penulis tertarik untuk mengangkat permasalahan tersebut menjadi sebuah penelitian mengenai “ **Pengaruh Game Online Mobile Legends Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Kristen Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 4 Sipoholon**”.

## **METODE**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif dengan pendekatan Kuantitatif. Penelitian tipe data kuantitatif adalah penelitian yang tipe datanya numerik, yaitu yang berhubungan dengan angka. Adapun rancangan penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap minat belajar Pendidikan Agama Kristen siswa kelas VIII di SMP Negeri 4 Sipoholon, dapat dilihat dalam gambar berikut ini.



Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 4 Sipoholon desa Lobusingkam, Kecamatan Sipoholon, Kabupaten Tapanuli Utara, Sumatera Utara. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Sipoholon Tahun Ajaran 2022/2023 sebanyak 2 kelas. Dalam penelitian ini siswa kelas VIII di SMP Negeri 4 Sipoholon kurang dari 100 orang maka keseluruhan populasi dijadikan wujud sampel sebanyak 46 orang. Maka penelitian yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian ini adalah angket/kuesioner. Angket merupakan suatu daftar yang berisikan rangkaian pernyataan mengenai suatu masalah yang akan diteliti. Dalam penelitian ini jenis kuesioner yang digunakan peneliti adalah kuesioner tertutup menggunakan skala likert. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dokumentasi, wawancara, dan kuisisioner. Adapun metode analisis data yang digunakan peneliti adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh variabel *game online mobile legends* terhadap minat belajar Pendidikan Agama Kristen.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

#### Perhitungan Uji Validitas

#### Perhitungan Validitas Game Online *Mobile Legends* (Variabel X)

Perhitungan validitas pada butir instrument penelitian Game Online *Mobile legends* (variabel x) untuk sampel uji coba sebanyak 45 orang siswa adalah sebagai berikut: sebagai contoh yang akan dilakukan sebagai perhitungan pada angket untuk item nomor 1 adalah sebagai berikut:

Diketahui:

$$\sum X = 113$$

$$\sum X^2 = 313$$

$$(\sum X)^2 = 12769$$

$$\sum Y = 2207$$

$$\sum Y^2 = 111037$$

$$N = 45$$

$$\sum XY = 5703$$

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{(N\sum X^2) - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{45.5703 - (113)(2207)}{\sqrt{\{(45.313) - (113)^2\}\{(45.111037) - (2207)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{256635 - 249391}{\sqrt{\{(14085) - (12769)\}\{(4996665) - (4870849)\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{7244}{\sqrt{1316.125816}}$$

$$r_{xy} = \frac{7244}{\sqrt{165573856}}$$

$$r_{xy} = \frac{7244}{12867,55} = 0,563$$

Diketahui bahwa nilai  $r_{hitung} = 0,563$  dikonsultasikan dengan  $r_{tabel}$ , dengan  $N = 45$  dimana pada taraf signifikansi 5% adalah  $0,294$  maka  $r_{hitung}(0,563) > r_{tabel}(0,294)$ . Butir nomor 1 dinyatakan memenuhi validitas. Dengan menggunakan rumus yang sama hasil perhitungan selanjutnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 1. Ringkasan Uji Validitas Game Online *Mobile Legends*(Variabel X)**

No Item	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Keterangan
1	0,563	0,294	VALID
2	0,657	0,294	VALID
3	0,464	0,294	VALID
4	0,638	0,294	VALID
5	0,353	0,294	VALID
6	0,661	0,294	VALID
7	0,399	0,294	VALID
8	0,371	0,294	VALID
9	0,307	0,294	VALID
10	0,346	0,294	VALID
11	0,494	0,294	VALID
12	0,568	0,294	VALID
13	0,644	0,294	VALID
14	0,366	0,294	VALID
15	0,336	0,294	VALID
16	0,299	0,294	VALID
17	0,353	0,294	VALID
18	0,528	0,294	VALID
19	0,493	0,294	VALID
20	0,326	0,294	VALID
21	0,541	0,294	VALID
22	0,541	0,294	VALID

Dari hasil perhitungan uji validitas variabel *Game Online Mobile Legends* yang telah diisi siswa diatas dapat disimpulkan bahwa seluruh pertanyaan yaitu 22 item dikatakan valid karena nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$ .

**Perhitungan Uji Validitas Angket Minat Belajar Pendidikan Agama Kristen (Variabel Y)**

Diketahui :

- $\sum X = 162$
- $\sum x^2 = 600$
- $(\sum X)^2 = 26244$
- $\sum Y = 1354$
- $\sum y^2 = 41618$
- $N = 45$
- $\sum XY = 4931$

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{(N\sum X^2) - (\sum X)^2\}\{(N\sum Y^2) - (\sum Y)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{45.4931 - (162)(1354)}{\sqrt{\{(45.600) - (162)^2\}\{(45.41618) - (1354)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{221895 - 219348}{\sqrt{\{(27000) - (26244)\}\{(1872810) - (1833316)\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{2547}{\sqrt{756.39494}}$$

$$r_{xy} = \frac{2547}{\sqrt{29857464}}$$

$$r_{xy} = \frac{2547}{5464,19} = 0,466$$

Diketahui bahwa nilai  $r_{hitung} = 0,466$  dikonsultasikan dengan  $r_{tabel}$ , dengan  $N = 45$  dimana pada taraf signifikansi 5% adalah 0,294 maka  $r_{hitung} (0,466) > r_{tabel} (0,294)$ . Butir nomor 1 dinyatakan memenuhi validitas. Dengan menggunakan rumus yang sama hasil perhitungan selanjutnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 2 Ringkasan Uji Validitas Minat Belajar Pendidikan Agama Kristen (Variabel Y)**

No Item	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Keterangan
1	0,466	0,294	VALID
2	0,523	0,294	VALID
3	0,539	0,294	VALID
4	0,354	0,294	VALID
5	0,599	0,294	VALID
6	0,694	0,294	VALID
7	0,583	0,294	VALID
8	0,611	0,294	VALID
9	0,603	0,294	VALID
10	0,540	0,294	VALID
11	0,657	0,294	VALID

Dari hasil perhitungan uji validitas variabel Minat Belajar Pendidikan Agama Kristen yang telah diisi siswa diatas dapat disimpulkan bahwa seluruh pertanyaan yaitu 11 item dikatakan valid karena nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$ .

**Tabel 3. Ringkasan Data Hasil Dari Penelitian Game Online *Mobile Legends* ( Variabel X) Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Kristen (Variabel Y)**

No	$\Sigma x$	$\Sigma x^2$	$(\Sigma x)^2$	$\Sigma y$	$\Sigma Y^2$	$(\Sigma y)^2$	$\Sigma xy$
1	55	149	3025	31	93	961	1705
2	47	119	2209	38	136	1444	1786
3	35	61	1225	19	35	361	665
4	48	110	2304	26	66	676	1248
5	51	133	2601	30	90	900	1530
6	43	99	1849	26	66	676	1118
7	53	139	2809	30	86	900	1590
8	56	162	3136	25	61	625	1400
9	39	77	1521	26	64	676	1014
10	38	72	1444	27	73	729	1026
11	46	108	2116	32	100	1024	1472
12	53	149	2809	39	143	1521	2067
13	64	206	4096	31	95	961	1984
14	54	148	2916	26	68	676	1404
15	45	105	2025	28	76	784	1260
16	41	83	1681	27	71	729	1107
17	65	203	4225	32	98	1024	2080
18	41	87	1681	34	112	1156	1394
19	43	97	1849	32	98	1024	1376
20	54	146	2916	29	85	841	1566
21	56	156	3136	30	86	900	1680
22	46	100	2116	31	93	961	1426
23	48	110	2304	29	83	841	1392
24	44	98	1936	31	93	961	1364
25	36	64	1296	32	100	1024	1152
26	50	136	2500	25	65	625	1250
27	51	125	2601	22	46	484	1122

28	63	195	3969	26	64	676	1638
29	49	119	2401	30	88	900	1470
30	37	67	1369	29	83	841	1073
31	54	142	2916	28	80	784	1512
32	58	168	3364	25	63	625	1450
33	48	118	2304	26	66	676	1248
34	41	87	1681	33	105	1089	1353
35	54	148	2916	29	81	841	1566
36	56	158	3136	43	169	1849	2408
37	48	120	2304	32	98	1024	1536
38	45	99	2025	35	113	1225	1575
39	37	71	1369	35	119	1225	1295
40	38	72	1444	36	120	1296	1368
41	49	119	2401	35	119	1225	1715
42	60	180	3600	34	110	1156	2040
43	54	154	2916	31	89	961	1674
44	64	196	4096	30	86	900	1920
45	50	124	2500	29	81	841	1450
Jumlah	2207	5579	111037	1354	4016	41618	66469

### Perhitungan Uji Reliabilitas

#### Perhitungan Varian Item Game Online *Mobile Legends* (Variabel X)

Sebagai contoh perhitungan dari data uji coba instrument Game Online *Mobile Legends* dapat dihitung pada item nomor 1 adalah seperti dibawah ini:

$$\begin{aligned}
 S_i^2 &= \frac{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N}}{N} \\
 S_i^2 &= \frac{313 - \frac{(113)^2}{45}}{45} \\
 S_i^2 &= \frac{313 - \frac{12769}{45}}{45} \\
 S_i^2 &= \frac{313 - 283,75}{45} \\
 S_i^2 &= \frac{29,25}{45} \\
 S_i^2 &= 0,649
 \end{aligned}$$

Dengan menggunakan rumus yang sama, perhitungan untuk varian item variabel X adalah sebagai berikut:

**Tabel 4. Hasil Perhitungan Varian Item Angket Game Online *Mobile Legends* (Variabel X)**

No	Si <sup>2</sup>	No	Si <sup>2</sup>
1	0,649	12	0,620
2	0,780	13	0,595
3	0,728	14	0,648
4	0,649	15	0,436
5	0,617	16	0,442
6	0,643	17	0,442
7	0,382	18	0,925
8	0,901	19	0,997
9	0,679	20	0,506

10	0,483	21	0.328
11	0,676	22	0,412
Jumlah			13,83

#### Perhitungan Varian Total Game Online *Mobile Legends* (Variabel X)

$$\begin{aligned}
 St^2 &= \frac{(\sum x)^2 - \frac{(\sum x)^2}{N}}{N} \\
 St^2 &= \frac{(111037) - \frac{(2207)^2}{45}}{45} \\
 St^2 &= \frac{111037 - 108241,08}{45} \\
 St^2 &= \frac{2795,92}{45} \\
 St^2 &= 62,13
 \end{aligned}$$

Harga  $r_{11}$  diperoleh dengan rumus :

$$r_{11} = \left( \frac{K}{K-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum Si^2}{St^2} \right)$$

$$r_{11} = \left( \frac{22}{22-1} \right) \left( 1 - \frac{13,83}{62,13} \right)$$

$$r_{11} = \left( \frac{22}{21} \right) (1 - 0,222)$$

$$r_{11} = (1,047) (0,778)$$

$$r_{11} = 0,814$$

Maka realibilitas angket dinyatakan **Sangat Tinggi**.

#### Perhitungan Varian Item Minat Belajar Pendidikan Agama Kristen (Variabel Y)

Sebagai contoh perhitungan dari data uji coba instrumen Minat Belajar Pendidikan Agama Kristen (Y) dapat dihitung pada item nomor 1 adalah seperti dibawah ini:

$$\begin{aligned}
 Si^2 &= \frac{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N}}{N} \\
 Si^2 &= \frac{600 - \frac{(162)^2}{45}}{45} \\
 Si^2 &= \frac{600 - \frac{26244}{45}}{45} \\
 Si^2 &= \frac{600 - 583,2}{45} \\
 Si^2 &= \frac{16,8}{45} \\
 Si^2 &= 0,373
 \end{aligned}$$

Dengan menggunakan rumus yang sama, perhitungan untuk varian item variabel Y adalah sebagai berikut:

**Tabel 5. Hasil Perhitungan Varian Item Angket Minat Belajar Pendidikan Agama Kristen (Variabel Y)**

No.	Si <sup>2</sup>
1	0,373
2	0,446
3	0,457
4	0,412
5	0,590
6	0,629
7	0,604
8	0,575
9	0,480

10	0,558
11	0,531
Jumlah	5,655

**Perhitungan Varian Total Minat Belajar Pendidikan Agama Kristen**

$$St^2 = \frac{(\sum x)^2 - \frac{(\sum x)^2}{N}}{N}$$

$$St^2 = \frac{(41618) - \frac{(1354)^2}{45}}{45}$$

$$St^2 = \frac{41618 - 40740,35}{45}$$

$$St^2 = \frac{877,65}{45}$$

$$St^2 = 19,50$$

Harga  $r_{11}$  diperoleh dengan rumus :

$$r_{11} = \left(\frac{K}{K-1}\right) \left(1 - \frac{\sum Si^2}{St^2}\right)$$

$$r_{11} = \left(\frac{11}{11-1}\right) \left(1 - \frac{5,655}{19,50}\right)$$

$$r_{11} = \left(\frac{11}{10}\right) (1 - 0,29)$$

$$r_{11} = (1,1) (0,71)$$

$$r_{11} = 0,781$$

Maka realibilitas angket dinyatakan **Tinggi**

**Teknik Analisis Data**

**Uji Normalitas**

Untuk menetapkan nilai normalitas setiap variabel, maka ukurannya adalah ketetapan tabel pada tabel Chi-kuadrat  $\chi^2$ . Syarat data berdistribusi normal dipenuhi jika  $\chi^2 h \leq \chi^2 t$  pada taraf signifikan 5%.

- **Perhitungan Uji Normalitas Game Online *Mobile Legends* (Variabel X)**

Perhitungan rata-rata skor (M) dengan besar dari sudut deviasi (SD) dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

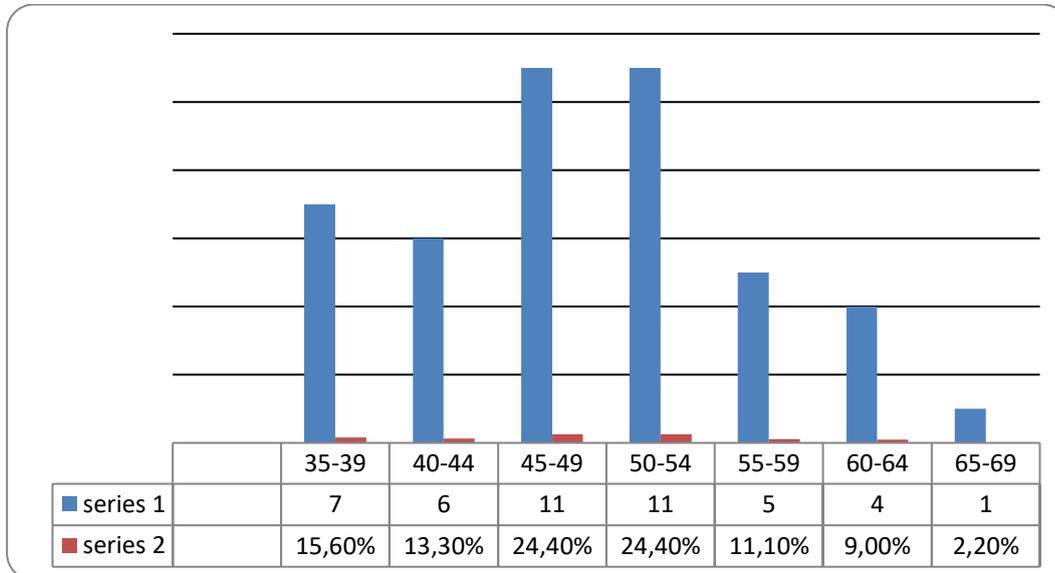
No.	X	No.	X	No.	X	No.	X
1	55	13	64	25	36	37	48
2	47	14	54	26	50	38	45
3	35	15	45	27	51	39	37
4	48	16	41	28	63	40	38
5	51	17	65	29	49	41	49
6	43	18	41	30	37	42	60
7	53	19	43	31	54	43	54
8	56	20	54	32	58	44	64
9	39	21	56	33	48	45	50
10	38	22	46	34	41		
11	46	23	48	35	54		
12	53	24	44	36	56		
Jumlah						$\Sigma = 2207$	

**Tabel 6. Distribusi Frekuensi Game Online *Mobile Legends* (Variabel X)**

Kelas	Interval Kelas	F	Nilai tengah (x <sub>i</sub> )	f.X <sub>i</sub>	X <sub>i</sub> <sup>2</sup>	f . X <sub>i</sub> <sup>2</sup>
-------	----------------	---	--------------------------------	------------------	-----------------------------	---------------------------------

1	35-39	7	37	259	1369	9583
2	40-44	6	42	252	1764	10584
3	45-49	11	47	517	2209	24299
4	50-54	11	52	572	2704	32448
5	55-59	5	57	285	3249	16245
6	60-64	4	62	248	3844	15376
7	65-69	1	67	67	4489	4489
Jumlah		45		2200	19628	113024

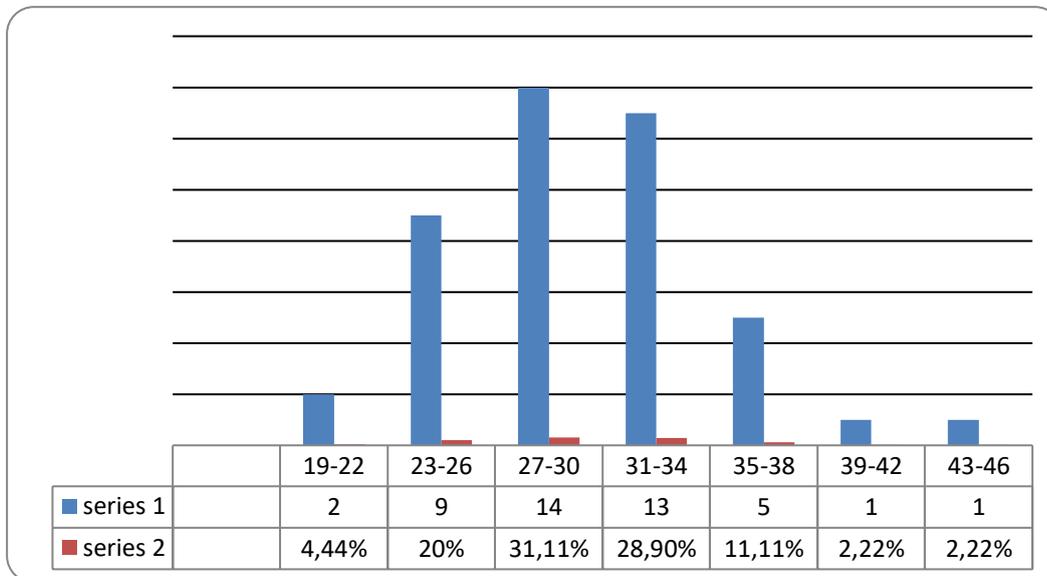
Dari tabel di atas, maka jenjang kelas interval dapat digambarkan dalam histogram di bawah ini :



Gambar 4.1 Histogram Interval Kelas Variabel X

Tabel 7 Interval Kelas Variabel Y

Kelas	Interval Kelas	F	Nilai tengah ( $x_i$ )	$f \cdot X_i$	$X_i^2$	$f \cdot X_i^2$
1	19-22	2	20,5	41	420,25	840,5
2	23-26	9	24,5	220,5	600,25	5402,25
3	27-30	14	28,5	399	812,25	11371,5
4	31-34	13	32,5	422,5	1056,25	13731,25
5	35-38	5	36,5	182,5	1332,25	6661,25
6	39-42	1	40,5	40,5	1640,25	1640,25
7	43-46	1	44,5	44,5	1980,25	1980,25
Jumlah		45		1350,5	7841,75	41627,25



Gambar 4.2 Histogram Interval Kelas Variabel Y

## Pengujian Hipotesis Penelitian

### Uji Regresi Linear Sederhana

Uji regresi linear sederhana digunakan untuk mengetahui pengaruh antara variabel bebas (independen) terhadap satu variabel terikat (dependen) dengan uji regresi linear sederhana akan diketahui seberapa besar pengaruh game online *mobile legends* (X) terhadap minat belajar Pendidikan Agama Kristen (Y). Adapun perhitungan dari hasil uji regresi linear sederhana adalah sebagai berikut. Uji regresi linear sederhana dilakukan juga secara pengujian *Microsoft Excel*, seperti pada tabel dibawah ini:

Tabel 8. Uji Regresi Linear Sederhana

	Df	Ss	MS	F	Significance F
Regression	1	1,411572632	1,411573	0,069271	0,793658
Residual	43	876,2328718	20,37751		
Total	44	877,6444444			

### Uji Simultan (Uji F)

Uji Simultan dilakukan untuk mengetahui apakah variabel game online *mobile legends* (X) mempunyai pengaruh terhadap minat belajar Pendidikan Agama Kristen (Y). Untuk membuktikan kebenaran hipotesis digunakan uji F dengan cara membandingkan antara nilai  $F_{hitung}$  dengan  $F_{tabel}$ . Adapun perhitungan dari hasil uji hipotesis simultan (Uji F).

### Uji signifikan koefisien korelasi

Uji signifikan koefisien korelasi ada tidaknya pengaruh game online *mobile legends* terhadap minat belajar Pendidikan Agama Kristen dilakukan melalui statistik "t" dengan rumus :

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

$$t = \frac{0,401\sqrt{45-2}}{\sqrt{1-(0,0391)^2}}$$

$$t = \frac{0,401 \cdot 6,55}{\sqrt{1-0,401}}$$

$$t = \frac{2,63}{0,599}$$

$$t = 4,3906$$

Berdasarkan daftar distribusi t pada taraf signifikan 5%  $dk = n - 2 = 43$ , maka didapatkan bahwa nilai  $t_{tabel}$  pada taraf tersebut sebesar 1,678. Dengan demikian maka harga  $t_{hitung} 4,3906 > t_{tabel} 1,678$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang berarti antara game online *mobile legends* (X) terhadap minat belajar terhadap Pendidikan Agama Kristen.

## PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 4 Sipoholon, termasuk jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif dengan tujuan untuk mengetahui: apakah terdapat pengaruh game online *mobile legends* terhadap minat belajar Pendidikan Agama Kristen siswa Kelas VIII di SMP Negeri 4 Sipoholon.

Dalam penelitian ini, metode deskriptif kuantitatif disesuaikan dengan variabel penelitian, dengan fokus pada masalah dan fenomena yang terjadi pada saat sekarang dengan bentuk hasil penelitian berupa angka-angka yang memiliki makna. Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu angket (kuesioner) dan jenis kuesioner yang digunakan peneliti adalah kuesioner tertutup menggunakan skala likert. Untuk variabel (x) game online *mobile legends* yang terdiri dari dua indikator yaitu dampak positif dan dampak negatif jumlah angket (kuesioner) nya berjumlah 22 butir, dan variabel (y) minat belajar Pendidikan Agama Kristen yang terdiri dari 4 indikator yaitu, perasaan senang, ketertarikan, keterlibatan dan perhatian jumlah angket (kuesioner) nya berjumlah 11 butir. Seluruh angket tersebut dibagikan peneliti ke setiap siswa kelas VIII setelah memaparkan apa itu game online *mobile legends* dan minat belajar khusus nya Pendidikan Agama Kristen.

Dari penelitian yang telah dilakukan pada bagian variabel (X) melalui penyebaran butir angket yang indikator dari variabel (X) yaitu dampak positif dan dampak negatif, pada dampak positif diketahui bahwa siswa lebih banyak menambah teman dari *game mobile legends* tersebut, hal itu diperoleh dari total skoring data yang ditemukan sebesar "123", dan untuk dampak positif yang paling sedikit dipengaruhi oleh *game mobile legends* yaitu siswa yang dapat menambah dan menguasai IPTEK dari game tersebut, hal itu diperoleh dari rendahnya total skoring yang ditemukan pada data sebesar "99". Untuk dampak negatif siswa lebih banyak menghabiskan waktu belajar karena *game online mobile legends*, hal itu diperoleh dari tingginya total skoring pada data yang ditemukan yaitu sebesar "118" dan untuk dampak negatif yang paling sedikit yaitu siswa yang memainkan *game mobile legends* tersebut lebih dari 4 jam, hal itu diperoleh dari rendahnya total skoring data yang ditemukan yaitu sebesar "78".

Pada bagian variabel (Y) melalui penyebaran butir angket yang indikator dari variabel (Y) yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian dan keterlibatan. Pada angket perasaan senang diketahui siswa lebih banyak hadir pada saat pelajaran Pendidikan Agama Kristen hal itu diperoleh dari total skoring data yang ditemukan sebesar "162", dan untuk angket perasaan senang yang paling sedikit diminati siswa yaitu menyimak pelajaran yang dijelaskan guru hal itu diperoleh dari tingginya total skoring pada data yang ditemukan yaitu sebesar "118". Pada angket ketertarikan diketahui siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi Pendidikan Agama Kristen hal itu diperoleh dari total skoring data yang ditemukan sebesar "118", dan untuk angket ketertarikan yang paling sedikit dilakukan siswa yaitu mengerjakan tugas mata pelajaran lain ketika guru menjelaskan hal itu diperoleh dari total skoring data yang ditemukan sebesar "99".

Pada angket perhatian diketahui siswa konsentrasi ketika belajar Pendidikan Agama Kristen, hal itu diperoleh dari total skoring data yang ditemukan sebesar "133", dan untuk angket perhatian yang paling sedikit dilakukan siswa yaitu pernah menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru ketika belajar Pendidikan Agama Kristen hal itu diperoleh dari total skoring data yang ditemukan sebesar "133" dan untuk angket keterlibatan yang paling sedikit dilakukan siswa yaitu aktif bertanya saat jam pelajaran Pendidikan Agama Kristen hal itu diperoleh dari total skoring data yang ditemukan sebesar "110".

Dari pembahasan diatas, diperoleh bahwa total skoring tertinggi pada variabel x tepatnya pada dampak positif yaitu sebesar "123" pada butir angket nomor 3 yang berisikan bahwa siswa senang

bermain game *Mobile Legends* karena dapat menambah banyak teman dan untuk dampak negatifnya yaitu sebesar “118” pada butir angket nomor 18 dimana siswa menghabiskan waktu belajar karena bermain game *Mobile Legends*. Dengan ini dikaitkan perolehan data skoring tertinggi pada setiap indikator variabel *y* yaitu siswa selalu hadir pada pelajaran Pendidikan Agama Kristen; siswa konsentrasi ketika belajar Pendidikan Agama Kristen; siswa mencatat pelajaran Pendidikan Agama Kristen yang diberikan guru, ini dikaitkan dengan dampak positif dari variabel *X* yang diperoleh. Untuk indikator tertinggi variabel *Y* lainnya yaitu siswa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi Pendidikan Agama Kristen dikaitkan dengan dampak negatif pada variabel *X*. Sehingga disimpulkan bahwa keterkaitan antara variabel *X* terhadap variabel *Y* yaitu pengaruh game online *Mobile Legends* terhadap minat belajar Pendidikan Agama Kristen berpengaruh positif dan signifikan, dikarenakan dampak positif pada variabel *X* lebih dominan terhadap variabel *Y*.

## KESIMPULAN

Berdasarkan data yang diperoleh dan hasil pengujian atau analisis yang telah dilakukan, maka kesimpulan yang dapat diberikan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil persamaan regresi linier yang diperoleh berarti ada pengaruh positif game online *mobile legends* terhadap minat belajar Pendidikan Agama Kristen siswa kelas VIII di SMP Negeri 4 Sipoholon.
2. Hasil dari hipotesis secara parsial (uji T) menyatakan bahwa ada pengaruh positif dan signifikan game online *mobile legends* (*X*) terhadap minat belajar Pendidikan Agama Kristen (*Y*) hal ini terlihat dari  $t_{hitung} 4,3906 > t_{tabel} 1,678$ , sehingga hasilnya signifikan.
3. Hasil dari hipotesis secara simultan (uji F) menyatakan bahwa ada pengaruh signifikan antara game online *mobile legends* terhadap minat belajar Pendidikan Agama Kristen siswa kelas VIII di SMP Negeri 4 Sipoholon, dengan melihat  $F_{hitung} > F_{tabel} (43, > 4,07)$ .

## REFERENCES

- Alkitab Terjemahan Baru (Lembaga Alkitab Indonesia, Jakarta), 1997
- Affandi, Muhammad. 2013. *Pengaruh Game online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar kelas 5 sdn 009 Samarinda*. *ejournal Ilmu Komunikasi*, Vol 1 (4):177-187
- Amelia Oktaviani AR. 2021. *Pengaruh Game Online PUBG Terhadap Disiplin Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas X Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 03 Bengkulu Utara*. Fakultas Tarbiyah dan Tardis, Uni versitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu.
- Andri, Andy. 2019. *Jangan Suka Game Online*. Magetan: CV. AE Media Grafika
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Azis, Ragil. 2011. *Hubungan kecanduan game online dengan Self Esteem Remaja Gamers di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang*. Skripsi. Fakultas Psikologi, Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Cully, Iris V., *Dinamika Pendidikan Kristen*, Jakarta: BPK GM, 2006
- Djaali, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta, Bumi Aksara, 2013.
- E. Mulyasa, 2007. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, Bandung, Remaja Rosdakarya
- E.G. Homrighausen, *Pendidikan Agama Kristen*, (Jakarta: BPK Gunung Mulia, 1985), Hal.12
- Fauhatu, 2020. *“Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Islam di MTs “HLAS WAY Jepara Lampung Timur”*. Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Iri Raden Intan Lampung.
- Hurlock, Elizabeth. (1995). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Terjemahan. Jakarta: Erlangga
- Groome, Thomas H. *Christian Religious Education-Pendidikan Agama Kristen*. Jakarta: BPK Gunung Mulia, 2010. Hal 37
- <https://kominform.go.id/content/detail/7738/lindungi-anak-anak-akes-internet-kominform-segera-beri->

[peringkat-game-online/0/sorotan\\_media](#).

Idris Shaffat, *Optikized Learning Strategi*. Jakarta, Prestasi Pustaka, 2009

Ika Qothrun, 2019. *Pengaruh Game Online Mobile Legends Terhadap*

*Sikap Belajar Siswa XI MIPA 2 SMAN 1 Taman Sidoarjo*. Skripsi, Surabaya: Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel.

Immanuel, N. 2009. *Gambaran Profil Kepribadian Pada Remaja yang*

*Kecanduan Game Online dan yang Tidak Kecanduan Game Online*. Skripsi dipublikasikan. Depok: Fakultas Psikologi UI.

Kristiana, Nanik. 2012, *Pengaruh Game Online Terhadap Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Jasa Boga Pada Mata Pelajaran*

*Pengolahan Makanan Kontinental di SMK N 1 Sewon*.

Lemmens, S. Jereon, dkk. 2009. *Development and Validation of Game*

*Addiction Scale for Adolescents*. The Amsterdam Acholl of Communications Research (ASCoR), University of Amsterdam, Amsterdam, the Netherlands. Version of record first published: 05, 2009.

Lisye Sinaulan, Nova, Ellen S. Kambey, Semu. 2021.

*"Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Bagi Siswa Tunarungu di Era New Normal"*. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan Vol. 7, No.6, 2021.

Martanto, Aris. 2014. *Perilaku Kecanduan Game Online ditinjau dari*

*Kesepian dan Penerimaan Kelompok Teman Sebaya pada Remaja di Kelurahan Jebres Surakarta*. Skripsi. Program Studi Psikologi, Fakultas Kedokteran, Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Martinis Yamin, *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*,

Jakarta. Gaung Pesada (GP) Press, 2007

M. Dalyono, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta, Rineka Cipta 2005

M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, Bandung, Remaja Rosdakarya, 2007

Mulligan Jessica, 1999. *The History of Online Games*. USA:

New Riders Publishing.

Niwati, Augusni Hanna. *"Peran Guru Pendidikan Agama Kristen Dalam*

*Membentuk Karakter Siswa Di Era Industri 4.0"*. Jurnal Pendidikan Agama Kristen Vol. VI, NO. 2, 2020.

Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*,

Jakarta: Bumi Aksara, 2002.

Paulus Lilik Kristanto, *Prinsip dan Praktek PAK Penuntun bagi*

*Mahasiswa Teologi dan PAK, Pelayan Gereja, Guru Agama dan keluarga Kristen*, (Yogyakarta : Andi offset ), Hal.4

Rahman, Abdur. *"Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa*

*SD Negeri 2 Serigeni"*. Jurnal Penelitian Agama Islam Symfonia Vol.1, No.2, 2021.

Ramdani, Nurfadilah. 2018. *Pengaruh Game Online Terhadap Minat*

*Belajar Siswa Kelas VI SDN Bawakeng 1 Kota Makassar*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar.

Ridwan. M, 2011. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru dan Peneliti Pemula*,

Jakarta: Raja Grafindo.

Sardiman AM, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta,

Rajawali Perss, 1994

Slameto, *Teori-Teori Pembelajaran*, Jakarta, Rineka Cipta, 1991

Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian*. Bandung : ALFABETA, CV

Sudjana, 1989 *Metode Statistika*. PT Tarsito Bandung

Tamba Rumiris Maria, Rorim Panday *"Pengaruh Bermain Game dan Game*

*Mobile Legend Terhadap Proses Pembelajaran Mahasiswa"*. Artikel 10 Januari 2021.