

Pengaruh Media Pembelajaran Kewarganegaraan Berbasis Game Online Terhadap Minat Belajar Mahasiswa

I Gede Suardika¹⁾, Affan Irfan Fauziawan²⁾

Manajemen Informatika¹⁾, Sistem Komputer²⁾

STMIK STIKOM Bali

Jl Raya Puputan No 86 Renon Denpasar Bali

e-mail: suardika@stikom-bali.ac.id¹⁾, affanfauziawan@gmail.com²⁾

Abstrak

Beberapa penelitian menyatakan bahwa motivasi belajar Pendidikan Kewarganegaraan di kalangan siswa dan mahasiswa masih sangat kurang. Pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran GO MPK dengan motivasi mahasiswa dalam mempelajari matakuliah Kewarganegaraan. Jenis penelitian eksperimen yang digunakan untuk menguji pengaruh media pembelajaran yang telah dikembangkan dengan minat belajar mahasiswa adalah quasi eksperimental design. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Game Online sebagai media pembelajaran mampu membantu meningkatkan minat belajar mahasiswa pada matakuliah Kewarganegaraan di STMIK STIKOM Bali dengan kontribusinya sebesar 33%.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Game Online, Kewarganegaraan, Minat Belajar

Abstract

Some research states that the motivation to learn "Kewarganegaraan" among students and college students is still very less. In this study aims to determine the influence of GO MPK learning media with student motivation in studying "Kewarganegaraan" course. The type of experimental research used to examine the influence of instructional media that has been developed with student learning interest is quasi experimental design. The results showed that the use of Online Game as a medium of learning can help increase student interest in the subject of "Kewarganegaraan" at STMIK STIKOM Bali with a contribution of 33%.

Keywords: Learning Media, Online Game, Kewarganegaraan, Learning Interest

1. Pendahuluan

Beberapa penelitian menyatakan bahwa motivasi belajar Pendidikan Kewarganegaraan di kalangan siswa dan mahasiswa masih sangat kurang. Menurut Virvou teknologi game dapat memotivasi pembelajaran dan melibatkan pemain, sehingga proses pembelajaran lebih menyenangkan [1].

Pada penelitian sebelumnya, peneliti telah mengembangkan sebuah media pembelajaran matakuliah Kewarganegaraan Berbasis Game Online (GO MPK) serta telah berhasil diuji, dan didistribusikan dengan baik menggunakan Game Engine Unity3D. Pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran GO MPK yang telah dikembangkan tersebut dengan motivasi mahasiswa dalam mempelajari matakuliah Kewarganegaraan. Game online adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. Game online tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, game online bisa dimainkan di komputer, laptop, dan perangkat lainnya, asal gadget tersebut terhubung dengan jaringan internet [2]. Menurut Hamzah motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi yang dapat timbul karena faktor intrinsik, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita, serta faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik [3].

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan di atas, maka perumusan masalah penelitian yang diajukan dan diharapkan dapat diperoleh jawabannya melalui penelitian ini adalah Bagaimana hubungan antara Game Online sebagai media pembelajaran terhadap minat belajar mahasiswa pada matakuliah Kewarganegaraan di STMIK STIKOM Bali.

2. Tinjauan Pustaka/ State of the Art

2.1 Pemilihan Media Pembelajaran

Dari segi teori belajar, berbagai kondisi dan prinsip-prinsip psikologis yang perlu mendapat pertimbangan dalam pemilihan dan penggunaan media adalah sebagai berikut [4]:

- a. Motivasi. Perlu melahirkan minat dengan perlakuan yang memotivasi dari informasi yang terkandung dalam media pembelajaran.
- b. Perbedaan individual. Tingkat kecepatan penyajian informasi melalui media harus berdasarkan pada tingkat pemahaman.
- c. Tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran akan menentukan bagian isi yang mana yang harus mendapat perhatian pokok dalam media pembelajaran.
- d. Organisasi isi. Pembelajaran akan lebih mudah jika isi dan prosedur atau keterampilan fisik yang akan dipelajari diatur dan diorganisasikan ke dalam urutan-urutan yang bermakna.
- e. Persiapan sebelum belajar. Siswa sebaiknya telah menguasai secara baik pelajaran dasar atau memiliki pengalaman yang diperlukan secara memadai yang merupakan prasyarat penggunaan media dengan sukses.
- f. Emosi. Media pembelajaran adalah cara yang sangat baik untuk menghasilkan respons emosional.
- g. Partisipasi. Dengan partisipasi, kesempatan lebih besar terbuka bagi siswa untuk memahami dan mengingat materi pelajaran.
- h. Umpan balik. Hasil belajar dapat meningkat apabila secara berkala siswa diinformasikan kemajuan belajarnya.
- i. Penguatan (reinforcement). Apabila siswa berhasil belajar, ia didorong terus untuk terus belajar.
- j. Latihan dan pengulangan. Agar suatu pengetahuan atau keterampilan dapat menjadi bagian kompetensi atau kecakapan intelektual seseorang, haruslah sering diulangi dan dilatih.
- k. Penerapan. Hasil belajar yang diinginkan adalah meningkatkan kemampuan seseorang untuk menerapkan atau mentransfer hasil belajar pada masalah atau situasi baru.

2.2 Kelebihan Game sebagai Media Pendidikan

Sebagai media pendidikan, game memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut [5]:

1. Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan, sesuatu yang menghibur.
2. Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar.
3. Permainan dapat memberikan umpan balik langsung.
4. Permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat.
5. Permainan bersifat luwes. Permainan dapat dipakai untuk:
 - a. Mempraktikkan keterampilan membaca dan berhitung sederhana
 - b. Mengajarkan sistem sosial dan sistem ekonomi
 - c. Membantu siswa atau warga belajar meningkatkan kemampuan komunikatifnya: memahami pendapat orang lain, memimpin diskusi kelompok yang efektif, dan sebagainya
 - d. Membantu siswa atau warga belajar yang sulit belajar dengan metode tradisional
6. Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.

2.3 Motivasi Belajar

2.3.1 Definisi Motivasi

Menurut Mc. Donald sebagaimana yang dikutip oleh [5], motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “feeling” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.

2.3.2 Ciri-ciri Motivasi

[5] mengemukakan adanya beberapa ciri motivasi. Motivasi yang ada pada diri setiap orang itu memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Tekun menghadapi tugas
- b. Ulet menghadapi kesulitan
- c. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah
- d. Lebih senang bekerja mandiri
- e. Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin
- f. Dapat mempertahankan pendapatnya
- g. Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu
- h. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

2.3.3 Motivasi Belajar

Menurut Hamzah motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi yang dapat timbul karena faktor intrinsik, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita, serta faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik [3].

2.3.4 Indikator Motivasi Belajar

Menurut Hamzah hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung, yaitu [3]:

- a. Adanya hasrat dan keinginan berhasil
- b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
- c. Adanya harapan dan cita-cita masa depan
- d. Adanya penghargaan dalam belajar
- e. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
- f. Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik

2.3.5 Fungsi Motivasi

Menurut Sardiman terdapat tiga fungsi motivasi yaitu [5]:

- a. Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi
- b. Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai
- c. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan.

2.3.6 Meningkatkan Motivasi Belajar

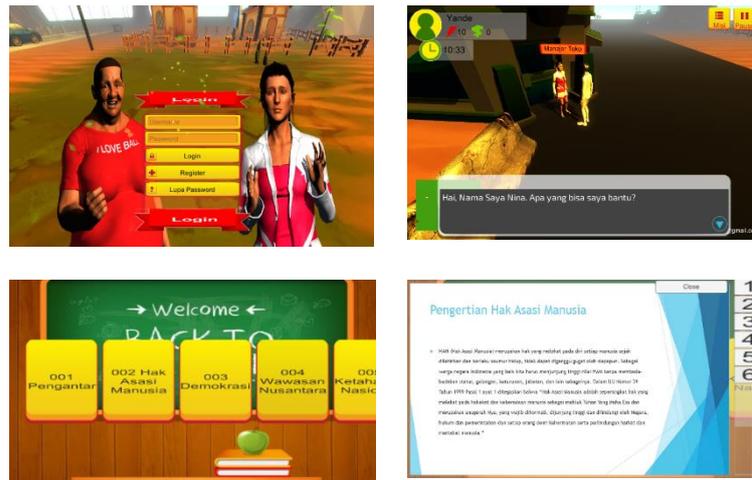
Gage dan Berliner (1979), French dan Raven (1959) sebagaimana yang dikutip oleh Syaiful Bahri Djamarah [6] menyarankan sejumlah cara meningkatkan motivasi anak didik tanpa harus melakukan reorganisasi kelas secara besar-besaran, yaitu:

- a. Pergunakan pujian verbal
- b. Pergunakan tes dan nilai secara bijak
- c. Membangkitkan rasa ingin tahu dan hasrat eksplorasi
- d. Melakukan hal yang luar biasa
- e. Merangsang hasrat anak didik
- f. Memanfaatkan apersepsi anak didik
- g. Terapkan konsep-konsep atau prinsip-prinsip dalam konteks yang unik dan luar biasa agar anak didik lebih terlibat dalam belajar
- h. Minta kepada anak didik untuk mempergunakan hal-hal yang sudah dipelajari sebelumnya
- i. Pergunakan simulasi dan permainan
- j. Perkecil daya tarik sistem motivasi yang bertentangan
- k. Perkecil konsekuensi-konsekuensi yang tidak menyenangkan terhadap anak didik dari keterlibatannya dalam belajar.

2.4 GO MPK

GO MPK adalah sebuah media pembelajaran matakuliah Kewarganegaraan berbasis Game Online. Media pembelajaran ini dikembangkan sendiri oleh peneliti pada penelitian yang berjudul "Media Pembelajaran Kewarganegaraan Berbasis Game Online dengan Unity3D". Genre Game Online ini adalah Permainan peran (Role-playing games), yaitu ragam permainan video yang menempatkan pemain sebagai tokoh dalam permainan tersebut untuk memecahkan suatu misteri dengan menyelesaikan berbagai macam puzzle dan quest. Ragam ini biasanya memiliki alur cerita yang kompleks. Tujuan game ini adalah sebagai media pembelajaran matakuliah Kewarganegaraan di perguruan tinggi terutama di STMIK STIKOM Bali. Materi pembelajaran yang digunakan mengacu pada SAP matakuliah Kewarganegaraan di STIKOM Bali.

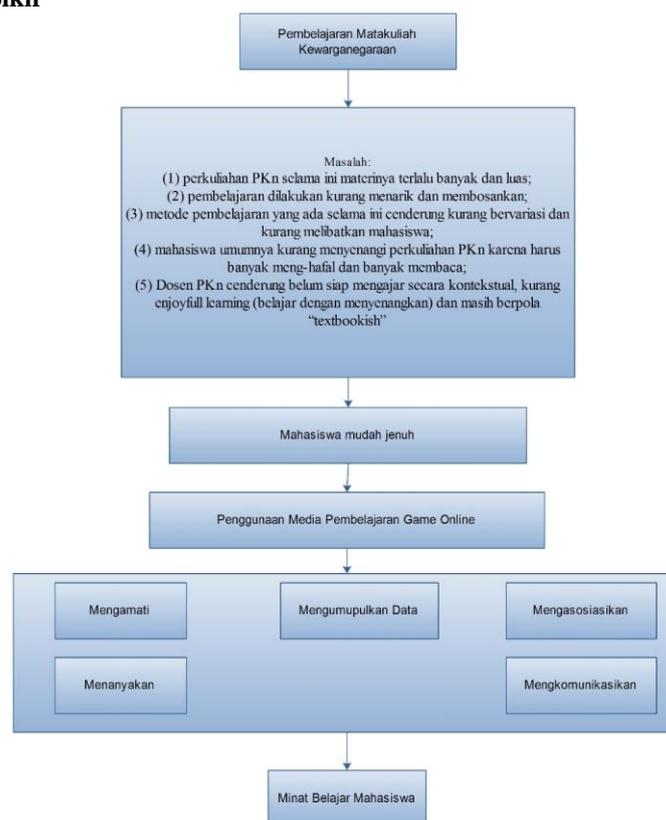
Gambar 1 menunjukkan tampilan Go MPK. Go MPK memiliki beberapa fitur utama, yaitu: (1) pendaftaran pemain secara online, (2) validasi login secara online, (3) karakter utama yang dapat dikontrol dengan mouse, (4) NPC dan objek lain yang dapat diajak berinteraksi oleh karakter utama, (5) halaman materi, dimana materi tersimpan di server untuk mempermudah developer dalam mengelola materi tanpa harus mengubah kode program dalam Game, (6) halaman tes, yang berisi soal-soal pilihan ganda yang harus dijawab oleh pemain, yang dapat digunakan oleh pemain untuk mengetahui sejauh mana pemahamannya terhadap materi, (7) mini game, (8) misi.



Gambar 1. Tampilan Go MPK

3. Metode Penelitian

3.1. Kerangka Berpikir



Gambar 2. Kerangka Berpikir

3.2. Hipotesis Penelitian

Dari kerangka berpikir yang telah diuraikan diatas, maka hipotesis yang penulis ajukan dalam penelitian ini adalah:

1. H0 : Tidak ada pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar matakuliah Kewarganegaraan Mahasiswa yang diajarkan dengan menggunakan media Game Online
2. H1 : Ada pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar matakuliah Kewarganegaraan Mahasiswa yang diajarkan dengan menggunakan media Game Online

3.3 Jenis Penelitian

Jenis penelitian eksperimen yang digunakan untuk menguji pengaruh media pembelajaran yang telah dikembangkan dengan minat belajar mahasiswa adalah quasi eksperimental design, desain ini mempunyai kelompok kontrol tetapi tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen [7]. Adapun jenis quasi eksperimental design yang digunakan dalam penelitian ini adalah Nonequivalent Control Group Design yaitu menempatkan subjek penelitian ke dalam dua kelompok yang terdiri dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang dipilih tidak secara acak [7]. Mekanisme penelitian dari kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol tersebut digambarkan dalam tabel 1.

Tabel 1. Mekanisme Penelitian Kelompok Kontrol dan Eksperimen

Kelompok	Pre Test	Treatment	Post Test
Eksperimen	E1	Media Pembelajaran Game Online	E2
Kontrol	K1	-	K2

Nonequivalent Control Group Design ini kedua kelompok diberikan pre test dengan soal yang sama. Kemudian kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan media game online, sedangkan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan. Selanjutnya kedua kelompok tersebut diberikan post test sebagai nilai akhir.

3.4. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di STMIK STIKOM Bali yang beralamat di Jl. Raya Puputan Renon No. 86 Denpasar Bali.

3.5 Rancangan Penelitian

3.5.1 Objek Penelitian

Objek penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran yang telah dikembangkan terhadap minat belajar mahasiswa adalah mahasiswa STMIK STIKOM Bali yang menempuh matakuliah Kewarganegaraan yaitu kelas AC163 sebagai kelas eksperimen dan kelas AE163 sebagai kelas kontrol.

3.5.2 Populasi Penelitian

Populasi dalam penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran yang telah dikembangkan terhadap minat belajar mahasiswa adalah mahasiswa STMIK STIKOM Bali Tahun Ajaran 2016/2017 (genap) yang mengambil matakuliah Kewarganegaraan. Kelas-kelas tersebut dianggap homogen, dengan alasan kesamaan alokasi waktu matakuliah untuk setiap kelas, kesamaan sarana dan prasarana pembelajaran yang digunakan, mahasiswa-mahasiswa tersebut mendapatkan pengajaran yang sama dengan kurikulum dan dosen pengajar yang sama.

3.5.3 Sampel Penelitian

Teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran yang telah dikembangkan terhadap minat belajar mahasiswa adalah teknik nonprobability sampling tipe purposive sampling. Teknik ini setiap unsur (anggota) populasi tidak diberikan peluang yang sama untuk dijadikan sampel. Purposive sampling adalah teknik penentuan sampel dengan penentuan tertentu. Salah satu cara dalam purposive sampling adalah memilih sampel dengan rekomendasi dari seseorang yang berpengalaman, dalam hal ini adalah dosen. Dosen dapat mempertimbangkan rata-rata nilai quis mahasiswa yang homogen. Selanjutnya penentuan sampel diambil dua kelas, satu kelas sebagai kelas eksperimen yakni mahasiswa kelas AC163 yang menggunakan media pembelajaran berbasis Game Online dan mahasiswa kelas AE163 sebagai kelas kontrol yang tidak menggunakan media.

3.5.4 Variabel Penelitian

Variabel penelitian berfungsi sebagai pembeda antara variabel yang satu dengan yang lain. Di dalam variabel penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran yang telah dikembangkan terhadap minat belajar mahasiswa terdiri dari dua variabel yaitu :

1. Variabel Bebas (X). Dalam penelitian ini Variabel Bebas(X) adalah penggunaan Game Online sebagai media pembelajaran.
2. Variabel Terikat (Y). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah minat belajar mahasiswa STMIK STIKOM Bali Tahun Ajaran 2016/2017 (genap) yang mengambil matakuliah Kewarganegaraan yang diperoleh setelah proses pembelajaran dengan menggunakan Game Online sebagai media pembelajaran.

3.5.5 Teknik Pengumpulan Data

Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran yang telah dikembangkan terhadap minat belajar mahasiswa, disusun perangkat tes berupa angket yang diujicobakan di kelas AC163. Peneliti melakukan analisis hasil uji coba instrumen untuk mengetahui item-item dalam angket sudah memenuhi syarat yang baik atau tidak. Selain itu juga menguji apakah angket tersebut valid dan reliabel. Sehingga digunakan sebagai instrumen penelitian. Analisis yang akan digunakan meliputi validitas dan reliabilitas.

A. Validitas

Sebelum angket yang sesungguhnya disebar, dilakukan uji coba instrument terhadap beberapa responden, lalu melakukan validasi dengan rumus korelasi product moment, dengan rumus:

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

B. Reliabilitas

Untuk menguji realibitas instrument yang digunakan, agar dapat dipercaya sebagai alat ukur, maka digunakan rumus Alpha Cronbach sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum S_b^2}{S_t^2} \right)$$

3.5.6 Analisis Data

Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran terhadap minat belajar mahasiswa dilakukan analisis data yang terbagi menjadi dua tahap yaitu analisis tahap awal dan tahap akhir.

A. Analisis Tahap Awal

Analisis tahap awal adalah analisis nilai pre test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang diambil pada awal pertemuan yang bertujuan untuk membuktikan bahwa rata-rata nilai pre test antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak ada perbedaan yang signifikan. Analisis dilakukan dengan uji normalitas, uji homogenitas, dan Uji Perbedaan Dua Rata-Rata.

B. Analisis Tahap Akhir

Setelah perlakuan selesai diberikan maka diadakan post test untuk mengambil data minat belajar mahasiswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Tujuan dari analisis tahap akhir adalah untuk menjawab hipotesis yang telah dikemukakan. Data yang digunakan adalah nilai post test dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Langkah-langkah analisis tahap akhir meliputi uji normalitas, uji kesamaan varians, dan uji hipotesis.

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Analisis Tahap Awal

4.1.1 Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji Shapiro-Wilk yang dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS yang tujuannya adalah untuk mengetahui apakah data pre test pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal atau tidak. Hipotesis dalam pengujian ini adalah:

H0: data berdistribusi normal

H1: data tidak berdistribusi normal

Kaidah pengambilan keputusan:

Jika Sig > 0,05, maka Ho diterima yang berarti data berdistribusi normal,

Jika Sig < 0,05, maka Ho ditolak yang berarti data berdistribusi tidak normal.

4.1.2 Uji Homogenitas

Perhitungan homogenitas dilakukan dengan uji Levene Test dengan menggunakan software SPSS untuk mengetahui keseimbangan varians nilai pre test kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Hipotesis dalam pengujian adalah sebagai berikut :

$$H_0 : \sigma_1 = \sigma_2 \text{ (variens homogen)}$$

$$H_1 : \sigma_1 \neq \sigma_2 \text{ (variens tidak homogen)}$$

Dengan kriteria:

Jika Sig > 0,05, maka Ho diterima yang berarti data homogen,

Jika Sig < 0,05, maka Ho ditolak yang berarti data tidak homogen.

4.1.3 Uji Perbedaan Dua Rata-Rata

Perhitungan uji kesamaan dua rata-rata dilakukan dengan uji Independent Sample T Test dengan menggunakan software SPSS untuk mengetahui apakah nilai pre test kedua sampel tersebut mempunyai rata-rata yang berbeda atau tidak. Hipotesisnya adalah sebagai berikut:

$$H_0 : \sigma_1 = \sigma_2 \text{ (rata-rata sama)}$$

$$H_1 : \sigma_1 \neq \sigma_2 \text{ (rata-rata berbeda)}$$

Dengan kriteria:

Jika Sig < 0,05, maka Ho diterima yang berarti rata-rata sama,

Jika Sig > 0,05, maka Ho ditolak yang berarti rata-rata berbeda.

Analisis Tahap Akhir

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan program SPSS dengan uji Shapiro-Wilk.

Hipotesis dalam pengujian ini adalah :

H₀: data berdistribusi normal

H₁: data tidak berdistribusi normal

Kaidah pengambilan keputusan:

Jika Sig > 0,05, maka Ho diterima yang berarti data berdistribusi normal,

Jika Sig < 0,05, maka Ho ditolak yang berarti data berdistribusi tidak normal.

2. Uji Kesamaan Varians

Perhitungan homogenitas untuk mengetahui keseimbangan varians nilai pretest kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dilakukan dengan uji Levene Test dengan menggunakan software SPSS. Hipotesisnya adalah sebagai berikut :

$$H_0 : \sigma_1 = \sigma_2 \text{ (variens homogen)}$$

$$H_1 : \sigma_1 \neq \sigma_2 \text{ (variens tidak homogen)}$$

Dengan kriteria:

Jika Sig > 0,05, maka Ho diterima yang berarti data homogen,

Jika Sig < 0,05, maka Ho ditolak yang berarti data tidak homogen.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis ini dengan uji analisis regresi linear sederhana menggunakan SPSS.

Hipotesis yang digunakan adalah sebagai berikut:

H₀: Tidak ada pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar matakuliah Kewarganegaraan mahasiswa yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran Game Online.

H₁: Ada pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar matakuliah Kewarganegaraan mahasiswa yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran Game Online.

Dengan kriteria : Jika Sig > 0,05 maka H₀ diterima yang berarti tidak ada pengaruh antara media pembelajaran Game Online dengan minat belajar. Jika Sig < 0,05 maka Ho ditolak yang berarti ada pengaruh antara media pembelajaran Game Online dengan minat belajar.

Berdasarkan hasil analisis regresi diperoleh nilai t hitung > t tabel (4,243 > 2,024) dan nilai sig < 0,05 maka Ho ditolak, artinya bahwa ada pengaruh secara signifikan antara penggunaan media pembelajaran Game Online dengan minat belajar mahasiswa. Dari perhitungan diperoleh R square = 0,333, artinya bahwa penggunaan Game Online sebagai media pembelajaran berpengaruh terhadap minat belajar mahasiswa di STMIK STIKOM Bali, kontribusinya sebesar 33%.

4. Simpulan

Penggunaan Game Online sebagai media pembelajaran mampu membantu meningkatkan minat belajar mahasiswa pada matakuliah Kewarganegaraan di STMIK STIKOM Bali. Berdasarkan hasil analisis regresi diperoleh nilai t hitung $>$ t tabel ($4,243 > 2,024$) dan nilai $sig < 0,05$ maka H_0 ditolak, artinya bahwa ada pengaruh secara signifikan antara penggunaan media pembelajaran Game Online dengan minat belajar mahasiswa. Dari perhitungan diperoleh R square = 0,333, artinya bahwa penggunaan Game Online sebagai media pembelajaran berpengaruh terhadap minat belajar mahasiswa di STMIK STIKOM Bali, kontribusinya sebesar 33%.

Adapun saran yang dapat penulis sampaikan adalah bagi peneliti selanjutnya, diharapkan menggunakan pokok bahasan yang berbeda atau pada sample yang lebih besar agar hasilnya dapat lebih tergeneralisasikan.

Daftar Pustaka

- [1] Virvou, M., Katsionis, G., & Manos, K. (2005). Combining Software Games with Education: Evaluation of its Educational Effectiveness. *Educational Technology & Society*, 8 (2), 54-65.
- [2] Aji, & Zebeh, C. (2012). Berburu Rupiah Lewat Game Online. Yogyakarta : Bounabooks.
- [3] Uno, Hamzah, B. (2012). Teori Motivasi & Pengukurannya. Jakarta: Bumi Aksara
- [4] Arsyad, A. (2002). Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- [5] Sadiman, A. (2006). Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatan. Jakarta: P.T. Raja Grafindo Persada.
- [6] Djamarah, Syaiful Bahri. (2008). Psikologi Belajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- [7] Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta