

**PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MINAT
BELAJAR SISWA PADA KELAS IV DI SD NEGERI
200501 PADANGSIDIMPUAN**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh

HASTIKA HILMI
NIM. 2120500134

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2025**

**PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MINAT
BELAJAR SISWA PADA KELAS IV DI SD NEGERI
200501 PADANGSIDIMPUAN**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh

HASTIKA HILMI

NIM. 2120500134

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**

SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY

PADANGSIDIMPUAN

2025

**PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP MINAT
BELAJAR SISWA PADA KELAS IV DI SD NEGERI 200501
PADANGSIDIMPUAN**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh

HASTIKA HILMI
NIM. 2120500134

PEMBIMBING I

Dr. Lis Yulianti Siregar, S.Psi, M.A
NIP. 19801224 200604 2 001

PEMBIMBING II

Efrida Mandasari Dalmunthe, M.Psi
NIP. 19880809 201903 2 006

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2025

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal : Skripsi
a.n. Hastika Hilmi
Lampiran :

Padangsidimpun, Desember 2025
Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan
Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali
Hasan Ahmad Addarv
Padangsidimpun
di-Padangsidimpun

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan sepenuhnya terhadap skripsi an Hastika Hilmmi yang berjudul "*Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Kelas IV SD Negeri 200501 Padangsidimpun*", maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar sarjana pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpun.

Seiring dengan hal di atas, maka saudara tersebut dapat menjalani sidang munaqosyah untuk mempertanggung jawabkan skripsi ini. Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

PEMBIMBING I



Dr. Lis Yulianti Siregar, S.Psi, M.A
NIP. 19801224 200604 2 001

PEMBIMBING II



Efrida Mandasari Dalimunthe, M.Psi
NIP. 19880809 201903 2 006

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih Lagi Maha Penyayang, bahwa saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Hastika Hilmi
Nim : 2120500134
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : **Pengaruh *Game Online* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Kelas IV SD Negeri 200501 Padangsidimpuan**

Dengan ini menyatakan bahwa saya telah menyusun skripsi ini sendiri tanpa meminta bantuan yang tidak syah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan kode Etik Mahasiswa Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan Pasal 14 Ayat 4 Tahun 2014.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam Pasal 19 Ayat 4 Tahun 2014 tentang Kode Etik Mahasiswa Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidimpuan, Oktober 2025
Saya yang Menyatakan,



Hastika Hilmi
NIM. 2120500134

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertandatangan di bahwa ini :

Nama : Hastika Hilmi
NIM : 2120500134
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jenis Karya : Skripsi

Dengan pengembangan ilmu teknologi dan seni, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Hak Bebas Royaltif Non eksklusif padangsidimpuan atas karya ilmiah saya yang berjudul **“Pengaruh *Game Online* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Kelas IV SD Negeri 200501 Padangsidimpuan”** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak bebas Royaltif Non eksklusif ini Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan berhak menyimpan, mengalih meedia/formatif, mengelola dalam bentuk pangkalan data (data base), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Padangsidimpuan, Oktober 2025

Saya yang Menyatakan,



Hastika Hilmi
NIM.2120500134

SURAT PERNYATAAN KEARSAHAN DAN KEBENYARAN DOKUMEN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hastika Hilmi
NIM : 2120500134
Semester : IX (Sembilan)
Program Studi : SI- Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Alamat : Jalan Sutoyo No 11B Padangsidempuan Utara

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa segala dokumen yang saya lampirkan dalam berkas pendaftaran Sidang Munaqasyah adalah benar. Apabila dikemudian hari ditemukan dokumen-dokumen yang tidak benar atau palsu, maka saya bersedia dikenakan sanksi sesuai dengan peraturan dan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagai persyaratan mengikuti Ujian Munaqasyah.

Padangsidempuan, Desember 2025

Pembuat Pernyataan



Hastika Hilmi
NIM. 2120500134



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5SihitangKota Padangsidimpuan22733
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Nama : Hastika Hilmi
NIM : 2120500134
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Pengaruh *Game Online* Terhadap Minat Belajar Siswa
Pada Kelas IV di SD Negeri 200501 Padangsidimpuan

Ketua

Dr. Erna Ikawati, M.Pd.
NIP.197912052008012012

Sekretaris

Dr. Nashran Azizati, M.Pd.
NIPPPK.199411112023212040

Anggota

Dr. Erna Ikawati, M.Pd.
NIP.197912052008012012

Dr. Nashran Azizan, M.Pd.
NIPPPK.199411112023212040

Dr. Maulana Aradat Lubis, M. Pd
NIPPPK. 199109032023211026

Efrida Mandasari Dalimunthe M.Psi.
NIP.198808092019032006

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di

: Ruang Aula FTIK Lantai 2

Tanggal

: Senin, 15 Desember 2025

Pukul

: 15.00 WIB s.d Selesai

Hasil/Nilai

: Lulus/82,75 (A)

Indesk Prediksi Kumulatif

: 3.88

Predikat

: Pujian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Kota Padangsidempuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

PENGESAHAN

JudulSkripsi : Pengaruh *Game Online* Terhadap Minat Belajar Siswa
Kelas IV di SD Negeri 200501 Padangsidempuan
Nama : Hastika Hilmi
NIM : 2120500134
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/PGMI

Telah dapat diterima untuk memenuhi salah satu tugas dan
persyaratandalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Padangsidempuan, 14 November 2025
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan



Dr. Lelya Hilda, M.Si
NIP. 197209202000032002

ABSTRAK

Nama : Hastika Hilmi
NIM : 2120500134
Judul : Pengaruh *Game online* Terhadap Minat Belajar Siswa di Kelas IV SD Negeri 200501 Padangsidempuan

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan pertumbuhan teknologi digital yang begitu pesat, telah terjadi perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia, seperti pendidikan dan hiburan. Meningkatnya intensitas bermain *game online* pada anak-anak dan remaja adalah salah satu fenomena yang muncul. *Game online* tidak hanya memberikan kesenangan dan interaksi, tetapi juga menawarkan aspek kompetitif yang menarik bagi pemainnya. Namun, meskipun ada manfaatnya, *game online* juga mengkhawatirkan karena dapat membuat siswa bosan dan tidak terlibat secara aktif dalam kegiatan akademik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap minat belajar siswa kelas IV SD Negeri 200501 Padangsidempuan. Penelitian ini terfokus pada siswa di kelas IV SD Negeri 200501 Padangsidempuan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan desain penelitian korelasional untuk menentukan seberapa besar pengaruh *game online* terhadap minat belajar siswa di kelas IV. Penelitian ini melibatkan 67 siswa kelas IV, dan sampel diambil dengan metode purposive sampling karena siswa memiliki intensitas tinggi dalam bermain *game online*. Metode pengumpulan data terdiri dari kuesioner yang dibangun berdasarkan indikator dari teori-teori Lemmens tentang intensitas bermain *game online* dan minat belajar siswa. Untuk memeriksa hubungan antara kedua variabel, data dianalisis menggunakan uji regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *game online* berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas IV di SD Negeri 200501 Padangsidempuan. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak, dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, karena nilai t_{hitung} sebesar 3,440 lebih besar dari nilai t_{tabel} sebesar 2,048 pada tingkat signifikansi 5%. Artinya, minat siswa dalam belajar menurun seiring dengan frekuensi bermain *game online*.

Kata Kunci: *game online*, minat belajar, siswa sekolah dasar

ABSTRACT

Name : *Hastika Hilmi*

Reg.number : 2120500134

Thesis Title : *The Influence of Online Games on the Learning Interest of Fourth Grade Students at Public Elementary School Number 200501 Padangsidempuan*

This research is motivated by the rapid growth of digital technology, which has brought significant changes in various aspects of human life, such as education and entertainment. One of the emerging phenomena is the increasing intensity of online gaming among children and adolescents. Online games not only provide enjoyment and interaction but also offer competitive aspects that attract players. However, despite their benefits, online games are concerning because they can cause students to become bored and less actively involved in academic activities. This study aims to determine the effect of online games on the learning interest of fourth-grade students at State Elementary School 200501 Padangsidempuan. The research focuses on fourth-grade students at the same school. It employs a quantitative approach with a correlational research design to determine how much online gaming affects students' learning interest. The study involved 67 fourth-grade students, and the sample was taken using a purposive sampling technique, as the students had a high intensity of playing online games. The data collection method consisted of questionnaires based on indicators from Lemmens' theory of online gaming intensity and students' learning interest. To examine the relationship between the two variables, the data were analyzed using a simple linear regression test. The results show that online games significantly affect students' learning interest in the fourth grade of State Elementary School 200501 Padangsidempuan. This can be seen from the hypothesis test, which indicates that the null hypothesis (H_0) was rejected and the alternative hypothesis (H_a) was accepted, because the t-value (3.440) was greater than the t-table value (2.048) at a significance level of 5%. This means that students' interest in learning decreases as their frequency of playing online games increases.

Keywords: *online games, learning interest, elementary school students*

الملخص

الاسم: هستيكا حلمي

رقم الطالب: ٢١٢٠٥٠٠١٣٤

العنوان: تأثير الألعاب الإلكترونية على دافعية التعلم لدى تلاميذ الصف الرابع في المدرسة الابتدائية الحكومية رقم (٢٠٠٥٠١) بمدينة بادانغ سيديمبوان

تستند هذه الدراسة إلى النمو السريع للتكنولوجيا الرقمية، الذي أدى إلى تغيير كبير في مختلف جوانب الحياة الإنسانية، مثل التعليم والترفيه. ومن بين الظواهر التي ظهرت نتيجة لذلك زيادة كثافة ممارسة الألعاب الإلكترونية بين الأطفال والمراهقين. فالألعاب الإلكترونية لا توفر المتعة والتفاعل فحسب، بل تقدم أيضًا جانبًا تنافسيًا يجذب اللاعبين. ومع ذلك، على الرغم من فوائدها، تُعد الألعاب الإلكترونية مقلقة لأنها قد تجعل الطلاب يشعرون بالملل ولا يشاركون بنشاط في الأنشطة الأكاديمية. تهدف هذه الدراسة إلى معرفة تأثير الألعاب الإلكترونية على اهتمام طلاب الصف الرابع في المدرسة الابتدائية الحكومية رقم ٢٠٠٥٠١ بمدينة بادانغ سيديمبوان بالتعلم. تركز هذه الدراسة على طلاب الصف الرابع في المدرسة نفسها. وقد استخدمت منهجًا كميًا وتصميمًا بحثيًا ارتباطيًا لتحديد مدى تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على اهتمام الطلاب بالتعلم. شملت الدراسة ٧٦ طالبًا من الصف الرابع، وتم اختيار العينة بطريقة العينة الهادفة لأن هؤلاء الطلاب لديهم مستوى عالٍ من ممارسة الألعاب الإلكترونية. تكونت أداة جمع البيانات من استبيان مبني على مؤشرات نظرية "اليمنس" حول كثافة ممارسة الألعاب الإلكترونية واهتمام الطلاب بالتعلم. وتحليل العلاقة بين المتغيرين، تم تحليل البيانات باستخدام اختبار الانحدار الخطي البسيط. أظهرت نتائج البحث أن الألعاب الإلكترونية تؤثر تأثيرًا ذا دلالة إحصائية على اهتمام الطلاب بالتعلم في الصف الرابع في المدرسة الابتدائية الحكومية رقم ٢٠٠٥٠١ بمدينة بادانغ سيديمبوان. ويتضح ذلك من خلال اختبار الفرضية الذي أظهر رفض الفرضية الصفرية (H_0) وقبول الفرضية البديلة (H_a)، لأن قيمة t المحسوبة (٣,٤٤٠) كانت أكبر من قيمة t الجدولية (٢,٠٤٨) (عند مستوى دلالة) ٥٪. وهذا يعني أن اهتمام الطلاب بالتعلم ينخفض بزيادة تكرار ممارستهم للألعاب الإلكترونية.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الإلكترونية، دافعية التعلم، تلاميذ المدرسة الابتدائية

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah segala puji dan syukur ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, karunia dan kasih sayang-Nya, serta sholawat beriring salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW., keluarga, sahabat beserta para pengikutnya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh *Game online* Terhadap Minat Belajar Siswa SD Negeri 200106 Padangsidempuan”.

Penulisan skripsi ini, dimaksud sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Peneliti menyadari bahwa terdapat berbagai hambatan yang dihadapi, namun berkat pertolongan Allah SWT, dan juga bimbingan, serta bantuan dari dosen pembimbing, keluarga, dan rekan seperjuangan. Sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag selaku Rektor UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, dan Wakil Rektor beserta stafnya.
2. Ibu Dr. Lelya Hilda, M.Si, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan dan Wakil Dekan beserta stafnya.
3. Ibu Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi, M.A selaku pembimbing I dan Efrida Mandasari, M.Psi. selaku pembimbing II yang sangat sabar dan tekun dalam memberikan arahan, bimbingan, waktu, saran serta motivasi dalam penulisan skripsi ini.
4. Ibu Nursyaidah, M.Pd selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah beserta Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
5. Bapak Dr. Maulana Arafat Lubis, M.Pd selaku Penasehat Akademik peneliti yang telah memberikan bimbingan selama proses perkuliahan.
6. Kepala UPT Pusat Perpustakaan dan seluruh pegawai perpustakaan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary yang telah membantu peneliti dalam hal mengadakan buku-buku yang berkaitan dengan penelitian ini.
7. Ibu Yanti Marlina Harahap, S.Pd. selaku kepala sekolah dan bapak Ridwan Arun Hasibuan, S.Pd.Gr, selaku Wali Kelas IV yang telah memberikan izin dan membantu peneliti dalam proses pengambilan data di SD Negeri 200501 Padangsidempuan.
8. Terkhusus dan teristimewa untuk ayah tercinta Hasbullah dan Ibunda tercinta Risnawati Nasution, yang telah mengasuh, mendidik yang tiada terhingga kepada penulis, sehingga dapat melanjutkan pendidikan hingga ke Perguruann Tinggi dan melaksanakan penyusunan skripsi ini. Semoga nantinya Allah membalas perjuangan mereka dengan Firdaus-Nya.

9. Saudara-saudaraku tercinta, Nurliana Karlina, S.Pd.I,Gr, Cut Mutia S.E,I, dan adinda saya tersayang Lila Adinda, yang telah memotivasi dan mendoakan serta selalu memberikan semangat dan bantuan sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Rekan-rekan seperjuangan sebagai teman berkayuh dalam menggapai lautan ilmu di Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahhmad Addary Padangsidimpuan yang tercinta motivasi dan dorongan yang diberikan menjadi modal umum bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Semua pihak yang tidak dapat penullis sebutkan satu persatu yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini.
11. Dan yang terakhir, kepada diri saya sendiri Hastika Hilmi. Terimakasih sudah bertahan sejauh ini. Terimakasih tetap memilih berusaha dan merayakan diri sendiri sampai di titik ini, walau seringkali merasa putus asa atas apa yang selalu diusahakan dan belum berhasil, namun terimakasih tetap menjadi manusia yang selalu mau berusaha dan tidak lelah mencoba. Terimakasih karena memutuskan tidak menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dan telah menyelesaikannya sebaik dan semaksimal mungkin, ini merupakan pencapaian yang patut dirayakan untuk diri sendiri. Selalu dahulukan dirimu, bahagiakan dirimu, jangan pernah menyerah Tika karena di depan sana masih ada rintangan yang harus di selesaikan. Adapun kurang dan lebihmu mari rayakan seperti Nadin Amizah yang bangkit untuk merayakan dirinya.
12. Semoga Allah SWT memberikan balasan kepada semua pihak yang memberikan bantuan selama perkuliahan. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, sehingga peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak untuk penyempurnaan di masa yang akan datang. Harapannya, penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi peneliti khususnya dan pembaca umumnya serta mendapat Ridho-Nya.

Padangsidimpuan, November 2025
Peneliti

Hastika Hilmi
NIM. 2120500134

DAFTAR ISI

Halaman

SAMPUL DEPAN	
HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PERNYATAAN PEMBIMBING	
SURAT PERSETUJUAN PELAKSANAAN UJIAN MUNAQOSYAH	
PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI	
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	
SURAT PERNYATAAN KEABSAHAN DAN KEBENARAN DOKUMEN	
BERITA ACARA MUNAQOSYAH	
LEMBAR PENGESAHAN DEKAN	
ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Penelitian	9
D. Definisi Operasional Variabel.....	9
E. Rumusan Masalah	10
F. Tujuan Penelitian	10
G. Manfaat Penelitian	10
H. Sistematika Pembahasan	11
BAB II LANDASAN TEORI	12
A. Landasan Teori.....	12
1. Minat Belajar.....	12
a. Defenisi Minat Belajar	12
b. Faktor-Faktor Minat Belajar Siswa	16
c. Indikator Minat Belajar	20
d. Karakteristik Anak SD	21
2. <i>Game online</i>	24
a. Pengertian <i>game online</i>	24
b. Pengaruh <i>game online</i>	26
c. Game Populer	31
d. Aspek-Aspek <i>game online</i>	33
B. Kajian/ Penelitian Terdahulu.....	36
C. Kerangka Berfikir.....	38
D. Hipotesis.....	39

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	40
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	40
B. Jenis Penelitian.....	41
C. Populasi dan Sampel	41
D. Instrumen Pengumpulan Data	42
E. Hasil Uji Coba Instrumen	46
F. Teknik Analisi Data	52
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	58
A. Gambaran Umum Objek Penelitian	58
B. Deskripsi Data Penelitian.....	59
C. Analisis Data	62
D. Pembahasan Hasil Penelitian.	69
E. Keterbatasan Penelitian.....	75
BAB V PENUTUP	76
A. Kesimpulan	76
B. Implikasi Penelitian.....	76
C. Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Skor Penilaian Skala Likert.....	43
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen <i>Game online</i>	44
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Minat Belajar	45
Tabel 3. 4 Uji Validitas Variabel <i>Game online</i> (X)	48
Tabel 3.5 Uji Validitas Variabel Minat Belajar (Y)	49
Tabel 3. 6 Interpretasi koefisien Korelasi.....	50
Tabel 3.7 Tabel Reabilitas Variabel <i>Game online</i> (X)	51
Tabel 3.8 Tabel Reabilitas Variabel Minat Belajar (Y)	52
Tabel 4.1 Tabel distribusi frekuensi <i>Game online</i>	59
Tabel 4.2 Frekuensi <i>Game online</i>	60
Tabel 4.3 Tabel distribusi frekuensi minat belajar	61
Tabel 4.4 Tabel Frekuensi Minat Belajar	62
Tabel 4.5 Tabel uji Normalitas	63
Tabel 4.6 tabel Uji Linearitas	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Observasi Siswa di Kelas IV	5
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	38
Gambar 4.1 Grafik Distribusi Frekuensi <i>Game online</i>	60
Gambar 4.2 Grafik Distribusi Frekuensi Minat Belajar	62

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran I : Kisi-kisi Instrumen *Game online*
- Lampiran II : Kisi-Kisi Instrumen Minat Belajar
- Lampiran III : Uji Coba Instrumen *Game online* dan Minat Belajar
- Lampiran IV : Hasil Uji Coba Minat Belajar
- Lampiran V : Hasil Uji coba *Game online*
- Lampiran VI : Hasil Uji Validasi Minat Belajar
- Lampiran VII : Hasil Uji Validasi *Game online*
- Lampiran IX : Hasil Uji Reabilitas *Game online* dan Minat Belajar
- Lampiran X : Hasil Instrumen Penelitian Minat Belajar
- Lampiran XI ; Hasil Instrumen Penelitian *Game online*
- Lampiran XII : Distribusi Frekuensi *Game online*
- Lampiran XIII : Frekuensi *Game online*
- Lampiran XIV : Distribusi Frekuensi Minat Belajar
- Lampiran XV : Data Frekuensi Minat Belajar
- Lampiran XVI : Uji Normlaitas
- Lampiran XVII : Uji Linearitas
- Lampiran XVIII : Perhitungan Data Variabel X dan Y
- Lampiran XIX : Uji Regresi Sederhana
- Lampiran XX : Uji Koefisiensi Determinan
- Lampiran XXI : Uji Hipotesis
- Lampiran XXII: Tabel Product Moment

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Teknologi modern berkembang dengan cukup cepat sehingga menghasilkan produk teknologi yang membantu dan membantu manusia, seperti dalam bidang ilmu pengetahuan, pembelajaran, dan permainan. *Game online* adalah item produk teknologi yang sangat populer saat ini. Karena bermain *game online* sangat mirip dengan tantangan, anak-anak sangat menyukainya.¹

Game online dapat dimainkan oleh semua pemain dengan alat yang terhubung langsung ke internet. Siswa lebih gemar bermain *game online* daripada belajar karena daya tariknya. Setiap hari, orang bermain *game online*. Bukan hanya permainan yang menarik, tetapi juga bisa menjadi kecanduan karena saat pemain kalah, mereka akan mencoba lagi untuk menang.²

Game online adalah permainan digital yang dimainkan melalui internet dan memungkinkan pemain berkomunikasi secara langsung satu sama lain. *Game-game* ini berasal dari berbagai kategori, termasuk permainan peran (RPG), arena pertempuran *online multiplayer* (MOBA), dan permainan simulasi. Ada banyak fitur *game online*, termasuk sistem level, hadiah,

¹Mentari Saputri, Fitriani B, Siti Ramalia Natsri, (2023), *Pengaruh Game online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Kalialia*, PROSA Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol.1 No. 2. Hal. 311

² Mentari Saputri, Fitriani B, Siti Ramalia Natsri, (2023), *Pengaruh Game online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Kalialia*, PROSA Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol.1 No. 2. Hal. 311

kompetisi, interaksi sosial, dan kemungkinan untuk membentuk komunitas virtual, yang membuat pemain merasa terikat dan sulit dihentikan.

Game online mempunyai pengaruh baik dan juga dampak buruk. Pengaruh baiknya antara lain dapat meningkatkan kreativitas dan berimajinasi, melatih kemampuan fokus dan tekun, membantu belajar bahasa serta matematika, dan juga bisa menjadi cara untuk bersantai sejenak. Sementara dampak buruknya adalah bisa menghabiskan waktu secara berlebihan, memengaruhi sikap menjadi lebih kasar, mengganggu kesehatan secara keseluruhan, meniru kata-kata tidak sopan, serta memicu kecanduan.³

Pada tahun 2024, 5,35 miliar orang, atau 66,2% dari populasi global, akan menggunakan internet, peningkatan 1,8 persen dari tahun sebelumnya.⁴ Terakhir, 97 juta orang baru menggunakan internet pada tahun 2023; dari 278,696 juta orang yang tinggal di Indonesia pada tahun 2023, pengguna internet di Indonesia akan mencapai 221,563 juta pada tahun 2024. Hasil survei penetrasi internet Indonesia 2024 oleh APJII menunjukkan peningkatan 1,4% dari tahun sebelumnya.⁵ Menurut Badan Pusat Statistik (BPS), anak-anak usia 0-18 tahun mendominasi pasar *game online* dengan 46,2%.⁶ Sebuah survei yang dilakukan oleh APJII menemukan bahwa semua orang suka bermain *game online*. Karena

³ Hafizan ikhwan (2021), Hubungan Antara Self Control Dengan Kecanduan *Game online* Pada Siswa Smpn 17 Pekanbaru, (Riau: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim), hal 4

⁴ <https://datareportal.com> 31 januari 2024, diakses pada tanggal 22 april 2025 pukul 12.39

⁵ <https://apjii.or.id> 7 februari 2024, diakses pada tanggal 22 april 2025 pukul 13.13

⁶ Sucipto (2024) <https://nasional.sindonews.com>, diakses pada tanggal 22 april 2025 pukul 13.57

remaja menghabiskan waktu luang di internet daripada orang dewasa, Griffiths menyatakan bahwa remaja lebih rentan mengalami kecanduan internet, salah satunya bermain *game online* orang tua.⁷

Menurut Lemmens, ada tujuh jenis kecanduan bermain *game online*: *Salience*, yaitu selalu berpikir untuk bermain *game online* sepanjang hari; *Tolerance*, yaitu bermain *game online* lebih lama; *Modifikasi Mood*, yaitu bermain *game online* untuk menghindari masalah; *Relapse*, yaitu cenderung bermain *game online* lagi setelah lama tidak bermain; *Withdrawal*, yaitu merasa tidak nyaman jika tidak bermain *game online*; Konflik, yaitu bertengkar dengan orang lain karena tidak bisa berhenti bermain *game online* dan masalah, seperti mengabaikan hal lain yang menyebabkan masalah.⁸

Jika siswa terlalu tertarik bermain *game online*, mereka akan menghadapi kesulitan dalam belajar. Mereka yang kecanduan game ini dapat kehilangan minat mereka dalam belajar dan menurunkan prestasi akademik mereka. Hasil penelitian Aprisya Perti menunjukkan bahwa kecanduan game berkorelasi negatif dengan minat belajar. Selain itu,

⁷ Hafizan ikhwan (2021), Hubungan Antara Self Control Dengan Kecanduan *Game online* Pada Siswa Smpn 17 Pekanbaru, (Riau: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim), hal 4

⁸ Hafizan ikhwan (2021), Hubungan Antara Self Control Dengan Kecanduan *Game online* Pada Siswa Smpn 17 Pekanbaru, (Riau: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim), hal 4

memiliki kebiasaan sering bermain *game online* juga dapat meningkatkan agresi seseorang.⁹

Dalam kehidupan nyata, peristiwa yang menunjukkan gejala kecanduan bermain *game online* sering terjadi. Kasus yang terjadi di Indonesia pada tahun 2021, khususnya di Bandung Barat, Jawa Barat, adalah contohnya. Saat itu, 14 anak yang mengalami kecanduan gawai dirawat di rawat jalan. Ada 14 anak yang menjalani perawatan rawat jalan di RSJ Cisarua, menurut Elly Marliyani, direktur utama RSJ tersebut. Mereka mengalami gangguan adiksi gawai secara utuh. Faktor utamanya adalah kecanduan internet, khususnya kecanduan bermain game.¹⁰

Fenomena lainnya terjadi di kalangan anak kelas 4 SD. Seorang anak yang berinisial AN tidak masuk sekolah selama empat bulan karena ketgaihan bermain *game*. AN tidur pukul lima pagi dan bangun pukul empat petang, dari petang hari hingga menjelang dini hari AN sering bermain *game online*.¹¹ Fenomena lainnya terjadi di kalangan anak SD, tepatnya di Serang, Banten. 2 anak SD berinisial IT dan DM merupakan siswa dan siswi kelas 6 dan kelas 5 mengalami penculikan. Pelaku penculikan yang berinisial MH mengenal korban yaitu IT melalui *game online*. Selama 2 minggu tersangka mendekati korban untuk melakukan

⁹ Aprisya Putri kartini (2023), Pengaruh Penggunaan *Game online* Terhadap Minat Belajar Anak Tingkat Sekolah Dasar Di Ciseeng Kabupaten Bogor, *Skripsi*, Universitas Muhammadiyah Jakarta: Jakarta

¹⁰ Wisnu Pradana, (2021) <https://news.detik.com/berita-jawa-barat/d-5495226/gawat-rsj-cisarua-rehabilitasi-ratusan-anak-kecanduan-gadger-di-jabar>, diakses pada tanggal 22 April 2025 pukul 15.59

¹¹ Sukoco (2019), <https://regional.kopas.com/read/2019/11/21/09431731/siswa-sd-kecanduan-game-online-hingga-4-bulan-bolos-sekolah-nenek-bangunnya?page=all>, diakses tanggal 22 April 2025 pukul 14.00 wib

rencana penculikan.¹² Kecanduan *game online* dapat menyebabkan penurunan minat belajar siswa. Minat belajar ialah rasa suka dan ketertarikan terhadap sesuatu maupun kegiatan belajar yang mendorong individu untuk melakukan aktivitas belajar secara sukarela.

Berdasarkan teori *self-Determination Theory* (SDT) oleh Deci & Ryan, motivasi seseorang tumbuh ketika 3 keutuhan psikologinya terpenuhi : autonomi (kebebasan memilih), kompetensi (rasa mampu), dan keterkaitan (saling berhubungan sosial)¹³. *Game online* mampu memenuhi ketiga kebutuhan ini secara langsung, sehingga lebih menarik dibandingkan aktivitas belajar formal di sekolah. Akibatnya, siswa lebih suka bermain *game online* daripada belajar, dan hal ini memengaruhi semangat serta hasil belajarnya.



Gambar 1.1 Observas Siswa di kelas IV

Sebagai hasil dari observasi awal dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 3 September 2024 dan 5 September 2024 pada pukul

¹² Feedgramindo, (2025),
<https://www.instagram.com/reel/DHnB2oaRMz3/?igsh=Y2prdjVtZjB2MGk=>, diakses pada
 tanggal 19 April 2025 pukul 01.00

¹³ Muhammad Furqon (2024), *Minat Belajar*, (Solok:PT MAFY MEDIA LITERASI INDONESIA

09.00 WIB dari seorang guru bernama Ridwan Harun Hasibuan, S.Pd.I., Gr., peneliti ingin mengetahui secara langsung bagaimana *game online* berdampak pada minat belajar siswa dan tingkat keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran, serta perasaan senang mereka selama proses pembelajaran. Pada pembelajaran pendidikan pancasila siswa ditemukan kurang aktif saat belajar, mereka lebih suka bermain dan berbicara di kelas daripada belajar. *Game online* biasanya menjadi subjek pembicaraan yang sering terjadi di antara siswa. Hal ini berdampak langsung pada penurunan minat siswa dalam belajar.¹⁴

Dengan mengacu pada buku Slameto "Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya", kita dapat menemukan bahwa indikator minat belajar siswa adalah ketertarikan siswa, perasaan senang, perhatian siswa, dan keterlibatan siswa.¹⁵ Dari pernyataan diatas siswa di SD Negeri 200501 Padangsidempuan tidak mencakupi indikator tersebut.

Beberapa penelitian sebelumnya sudah membahas dampak permainan online terhadap kegiatan belajar siswa. Penelitian tersebut dilakukan oleh. Mentari Saputri, Fitriani B, Siti Rahmalia Natsir dengan judul “Pengaruh *Game online* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Kalialia”¹⁶ menunjukkan bahwa *game online* mengganggu minat siswa dalam belajar karena menyebabkan siswa menjadi kurang fokus dan

¹⁴ Observasi dan wawancara dengan salah satu guru di SD Negeri 200501 Padangsidempuan, 3 September dan 5 September 2024 pukul 09.00

¹⁵ Slameto, 2015, *Belajar dan Faktor-Faktor Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta

¹⁶ Mentari Saputri, Fitriani B, Siti Ramalia Natsri, (2023), *Pengaruh Game online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Kalialia*, PROSA Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol.1 No. 2.

cenderung mengabaikan tugas sekolah. Selanjutnya penelitian dilakukan oleh Sukron Habibi Harahap, Zaka Hadikusuma Ramadan dengan judul “Dampak *Game online Free Fire* terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”¹⁷ juga menemukan bahwa intensitas bermain *game online* yang tinggi memengaruhi hasil belajar siswa, terutama dalam hal penurunan konsentrasi dan keinginan untuk belajar. Penelitian lain oleh Nisrinafatini dengan judul “Pengaruh *Game online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa”¹⁸ Semakin sering siswa bermain *game online*, semakin tidak termotivasi untuk belajar. Hal serupa juga ditemukan oleh Amalia Nur Fariha (2020) dengan judul “Pengaruh Kecanduan *Game online* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik MI Ta’allamul Huda”¹⁹, yang menyimpulkan bahwa kecanduan *game online* dapat menurunkan semangat belajar siswa serta menyebabkan siswa sulit mengatur waktu belajar. Selain itu, Penelitian dilakukan oleh Yolani Gustik dengan judul “Pengaruh *Game online* Melalui Penggunaan HP Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Negeri 156 Bengkulu Utara di Desa Taba Padang R Kec. Hulu Palik Kab. Bengkulu Utara”²⁰ menunjukkan hasil bahwa bermain *game online* secara berlebihan dapat membuat siswa kurang tertarik pada pelajaran di sekolah

¹⁷ Sukron Habibi, Zaka Hadikusuma, (2021) Dampak *Game online Free Fire* terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar, *JURNAL BASICEDU* Volume 5 Nomor 3

¹⁸ Nisrinafatini, (2020), Pengaruh *Game online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa *Jurnal Edukasi Nonformal*, E-ISSN: 2715-2634

¹⁹ Amalia Nur Fariha, Pengaruh Kecanduan *Game online* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik MI Ta’Allamul Huda, *Skripsi*, (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah, 2022)

²⁰ Yolani Gustina, Pengaruh *Game online* Melalui Pengguna HP Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Negeri 156 Bengkulu Utara di Desa Taba Padang R Kec. Hulu Palik Kab. Bengkulu Utara, *Skripsi*, (Bengkulu: IAIN Bengkulu, 2020)

Anak yang terlalu banyak bermain *game online* mungkin tidak tertarik untuk belajar. Ini karena waktu yang seharusnya dihabiskan untuk belajar berkurang, selain mengganggu konsentrasi dan kemampuan berfokus. Sebenarnya, perkembangan teknologi yang sangat cepat dan popularitas *game online* berdampak pada minat siswa dalam belajar.²¹ Jika penelitian ini tidak dilakukan, pemahaman kita tentang bagaimana penggunaan *game online* memengaruhi minat belajar siswa akan menjadi asumsi tanpa dasar ilmiah. Akibatnya, bermain *game online* secara berlebihan dapat menyebabkan penurunan minat belajar siswa. Akibatnya, orangtua dan sekolah mungkin kesulitan menemukan cara yang tepat untuk mengatasi hal ini. Akibatnya, penelitian ini akan dilakukan di SD Negeri 200501 Padangsidempuan dengan judul "Pengaruh *Game online* Terhadap Minat Belajar Siswa pada Kelas IV di SD Negeri 200501 Padangsidempuan."

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, masalah yang ingin diteliti adalah sebagai berikut.

1. Siswa tidak terlibat dalam proses belajar mengajar
2. Siswa tidak memperhatikan selama proses belajar mengajar
3. Siswa kurang semangat dalam belajar
4. Anak lebih suka berbicara tentang *game online* daripada belajar

²¹ Nisrinafatin,(2020), Pengaruh *Game online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa *Jurnal Edukasi Nonformal*, E-ISSN: 2715-2634

C. Batasan Masalah

1. Penelitian ini terbatas pada pengaruh *game online* terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dikelas IV SD Negeri 200501 Padangsidimpuan.

D. Defenisi Operasional Variabel

Untuk mencegah kesalahpahaman atau interpretasi yang salah, peneliti memberikan penjelasan singkat tentang beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini.

Berikut ini adalah istilah-istilah yang perlu dijelaskan:

1. *Game online* ialah permainan yang digunakan menggunakan smartphone dan di dukung oleh jaringan yang seperti *wifi*, kuota internet. *Game online* juga dapat dimainkan dimanapun, kapanpun dan dapat dimainkan secara kelompok diseluruh dunia.²²
2. Minat Belajar adalah kecenderungan yang konsisten untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Seseorang akan terus memperhatikan dan senang dengan kegiatan yang mereka minati. Perasaan bahagia saat ini adalah hasil dari kepuasan. Minat belajar ini dibatasi pada pada minat belajar siswa pada pembelajran Pendidikan Pancasila dengan materi nilai-nilai pancasila.

²² Mentari Saputri, Fitriani B, Siti Ramalia Natsri, (2023), *Pengaruh Game online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Kalialia*, PROSA Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah

E. Perumusan Masalah

1. Apakah *game online* berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas IV di SD negeri 200501 Padangsidempuan?

F. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap minat belajar siswa kelas IV SD Negeri 200501 Padangsidempuan.

G. Manfaat Penelitian

Salah satu manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat untuk siswa

Memberikan sebuah pemahaman kepada siswa bahwa jika ingin mendapatkan hasil belajar yang baik maka belajar lah dengan tekun, dan sungguh-sungguh dalam belajar.

2. Manfaat untuk orang tua

Meningkatkan pengetahuan orang tua dalam pengaruh *game online* terhadap siswa sehingga orang tua dapat lebih mengawasi siswa ketika berada dirumah dan memberikan pengertian yang lebih kepada anak.

3. Manfaat untuk guru

Memberikan informasi kepada guru dan memberikan solusi kepada guru agar guru lebih bekerjasama dengan orangtua dalam keberhasilan proses pembelajaran yang akan dilaksanakan, sehingga guru bisa membuat perencanaan dan strategi yang lebih baik.

4. Manfaat untuk peneliti

Manfaat penelitian ini bagi peneliti bisa membantu menambah wawasan atau pengetahuan baru, sehingga di masa depan peneliti bisa memberikan sesuatu yang lebih baik dan berarti bagi siswa.

H. Sistematika Pembahasan

1. BAB I Pendahuluan membahas latar belakang penelitian, identifikasi masalah, batasan penelitian, definisi operasional variabel, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan.
2. BAB II Landasan Teori membahas landasan teori, kajian/penelitian terdahulu, kerangka berpikir, dan hipotesis penelitian.
3. BAB III Metodologi Penelitian membahas lokasi dan waktu penelitian, jenis penelitian, populasi dan sampel, instrument pengumpulan data, hasil uji coba instrumen, dan teknik analisis data.
4. Bab IV Hasil dan Pembahasan memberikan gambaran umum objek penelitian, deskripsi data penelitian, analisis data, pembahasan hasil penelitian, dan keterbatasan masalah.
5. Bab V Penutup kesimpulan, implikasi penelitian, dan saran.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Minat Belajar

a. Defenisi Minat Belajar

Syah mengatakan bahwa "minat berarti adanya kecenderungan dan semangat yang tinggi, atau keinginan kuat terhadap sesuatu."¹ Slameto mengatakan, " Minatnya adalah kecenderungan yang konsisten untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Seseorang akan terus memperhatikan dan senang dengan kegiatan yang mereka minati. Perasaan bahagia saat ini adalah hasil dari kepuasan."²

Berdasarkan penjelasan disimpulkan bahwa minat ialah rasa suka seseorang terhadap suatu kegiatan yang membuatnya merasa tertarik. Menurut Nitko dan Brookhat, minat didefinisikan sebagai opsi terhadap bentuk khusus suatu kegiatan ketika seseorang tidak mengalami tekanan eksternal.³

Winkel mengatakan bahwa "belajar adalah sebuah aktivitas mental atau psikis yang terjadi dalam interaksi aktif dengan lingkungan, sehingga menghasilkan perubahan, pengetahuan,

¹ Muhibin, Syah. 2013. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung. PT. RemajaRosdakarya, hal. 133

² Slametto.2013.*Hubungan kesiapan belajar siswa dengan prestasi belajar*. Jakarta :Rinekakipta., hal 57.

³ Trygu, *Teori Motivasi Abraham H. Maslow dan hubungannya dengan minat belajar matematika siswa*, (Indonesia :Guepedia Group, 2021) hal 76-77

pemahaman, keterampilan, serta sikap nilai perubahan tersebut bersifat relatif tetap dan berdampak".⁴

Ada Beberapa definisi belajar menurut beberapa ahli yakni.⁵

1) Skinner

Belajar adalah proses mengadaptasi perilaku secara perlahan dan bertahap.

2) James Whitaker dan Morgan

Perubahan perilaku yang relatif konsisten yang disebabkan oleh pengalaman atau latihan disebut belajar.

3) Ormord

Belajar adalah perubahan jangka panjang dalam cara berpikir atau asosiasi yang terjadi karena pengalaman.

4) Mumford dan Gold

Belajar adalah proses serta hasil dari upaya untuk memperoleh pengetahuan, kemampuan, dan perspektif baru.

5) Benyamin S. Blomm, Dorothy, Marinus, Judith, dan Benny

Dalam proses pembelajaran, siswa memperoleh pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik).

6) Honey dan Mumford

Belajar sudah terjadi ketika seseorang mampu menunjukkan kemampuan untuk memahami sesuatu yang sebelumnya tidak diketahui, seperti wawasan, penerapan, atau fakta, dan juga

⁴ Winkel, W.S 2004. *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta : Media Abadi, hal 59

⁵ Fadhilah Suragala, *Psikologi Pendidikan Implikasi dalam Pembelajaran*, (Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2021), hal. 76-77

mampu melakukan tindakan atau keterampilan yang sebelumnya tidak dapat dilakukan.

Berdasarkan informasi disimpulkan bahwa belajar ialah aktivitas yang dilakukan pada lingkungan tertentu dan memiliki potensi untuk mengubah tingkah laku, pemahaman, dan pengalaman seseorang. Sebagai pendidik, saya tahu bahwa ada beberapa faktor yang memengaruhi belajar, dan minat belajar adalah salah satunya. Pendidik harus memahami bagaimana menarik minat siswa untuk belajar. Ini adalah beberapa cara untuk menumbuhkan minat siswa.⁶

1) Pengawasan Aktivitas

Dengan mengawasi aktivitas bermain dan barang-barang yang selalu mereka beli, satuan atau penggunaan dalam kegiatan spontan dapat memberikan petunjuk mengenai minat siswa.

2) Pertanyaan

Jika seseorang terus-menerus bertanya tentang sesuatu yang ia suka, bisa jadi hal itu memang sesuatu yang ia benar-benar minati, meskipun ia tidak sering bertanya.

⁶ Elizabeth B. Hurlock. 2006 *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga. hal. 117

3) Pokok Pembicaraan

Topik yang didiskusikan anak bersama orang tua maupun teman seusia menunjukkan apa yang diminati dan sejauh mana ketertarikan mereka.

4) Membaca

Jika siswa leluasa menunjuk buku yang akan dibaca maupun dibacakan, anak menunjuk tema yang mereka dambakan.

5) Menggambar Spontan

Hal yang di gambar maupun dilukis secara spontan oleh seorang siswa dan itu sering dilakukan akan memberikan arah mengenai minat siswa tersebut.

6) Aktivitas

Jika ditanyakan apa yang di dambakan seorang siswa dan jika siswa bisa memilih yang di dambakan, dan kebanyakan siswa lebih memilih minat mereka.

7) Laporan tentang minat siswa

Jika seorang anak ditanya untuk mengungkapkan secara lisan maupun secara tulisan. Dan anak akan mengungkapkan sesuatu yang mereka minati.

b. Faktor-Faktor Minat Belajar Siswa

Menurut Slametto, ada dua kelompok mengenai faktor-faktor yang memengaruhi minat siswa, yaitu.⁷

1) Faktor *intern*

Faktor *internal* terdiri dari dua komponen, yaitu:

Faktor Jasmaniah terdiri dari:

a) Faktor Kesehatan

Faktor kesehatan seseorang mempengaruhi pembelajaran. Pasalnya apabila keadaan kesehatan tubuh kurang baik maka akan mudah lelah, kehilangan semangat ataupun tidak focus, dan mengantuk. Agar seseorang bisa belajar dengan lancar, maka sebaiknya ia menjaga kondisi tubuh dengan mengatur waktu belajar, tidur, makan, istirahat, berolahraga, dan berpergian.

b) Kelainan Tubuh

Disabilitas adalah kelainan fisik. Hal ini sangat mempengaruhi bagaimana belajar dilakukan. Orang tersebut harus belajar di sekolah khusus dan memakai perangkat adaptif untuk mengecilkan efek kecatatan.

⁷ Slametto. 2013. *Hubungankesiapanbelajarsiswadenganprestasibelajar*. Jakarta :Rinekacipta. Hal. 57-72

Faktor Psikologis terdiri dari:

a) Intelegensi

Kecerdasan memengaruhi sejauh mana seseorang bisa berkembang dalam belajar. Dalam kondisi yang sama, siswa yang lebih cerdas cenderung lebih berhasil daripada siswa yang kurang cerdas. Namun, siswa dengan kecerdasan tinggi tetap meragukan kemampuannya untuk sukses dalam studinya karena mereka tahu bahwa belajar sangat penting bagi mereka.

b) Perhatian

Perhatian adalah suatu aktivitas berpikir yang difokuskan pada benda atau kelompok benda tertentu. Siswa dapat merasa bosan dan mengganggu hasil belajar mereka jika mereka tidak memperhatikan materi pelajaran.

c) Minat

Minat ialah kegemaran yang terus-menerus diamati serta diingat pada suatu kegiatan tertentu. Jika pembelajaran tidak sesuai dengan minat siswa, siswa dapat kehilangan minat dan merasa tidak puas dengan proses belajarnya.

d) Bakat

Bakat ialah keterampilan seseorang dalam belajar. Jika materi pembelajaran cocok dengan bakat siswa, sehingga

siswa akan senang dengan pelajaran dan lebih mendapatkan hasil yang bagus.

e) Motif

Motif erat kaitannya dengan tujuan. Ketika anda menempatkan tujuan, anda perlu bertindak, tetapi alasan tindakan anda adalah motivasi dan pendorong. Hal yang sama juga berlaku dalam belajar, karena belajar membutuhkan semangat yang ditumbuhkan melalui kebiasaan yang dilatih.

f) Kematangan

Setelah kematangan, tubuh seseorang sudah siap untuk menguasai keterampilan baru.

g) Kesiapan

Kesiapan adalah kesiapaan dalam memberikan tanggapan. Hal ini berkaitan dengan kedewasaan karena motivasi berasal dari dalam diri seseorang dan kedewasaan berarti kemauan untuk melakukan suatu keterampilan. Hal ini penting untuk diperhatikan karena hasil belajar meningkat ketika siswa mencapai kesiapan.

h) Faktor Kelelahan

Kelelahan terdiri dari kelelahan fisik dan mental. Kelelahan fisik menimbulkan rasa lemas dan kecenderungan untuk berbaring. Kelelahan fisik

biasanya terjadi akibat terganggunya sisa-sisa pembakaran dalam tubuh, akibatnya fluiditas darah menurun di tempat-tempat tertentu. Kelelahan mental membuat seseorang merasa lelah dan bosan, sehingga tidak tertarik lagi untuk berkreasi dan sulit fokus dalam berkonsentrasi.

2). Faktor *Ekstern*

Faktor eksternal adalah faktor yang ada diluar diri individu.

Faktor eksternal dibagi menjadi 3 bagian, yakni:

a) Faktor Keluarga

Rumah adalah lingkungan pertama di mana siswa belajar. Faktor-faktor dalam keluarga yang mempengaruhi pembelajaran siswa termasuk metode pendidikan orangtua, hubungan dalam keluarga, suasana kekeluargaan, kondisi ekonomi keluarga, dan konteks budaya.

b) Faktor Sekolah

Tempat yang kedua adalah sekolah. Metode pembelajaran dalam kurikulum, hubungan guru-siswa, hubungan antar siswa, tingkat disiplin sekolah, alat belajar, durasi pelajaran, standar kualitas pendidikan dibandingkan dengan ukuran penilaian, kondisi gedung

sekolah, dan tugas rumah adalah semua faktor yang berasal dari sekolah.

c) Faktor Masyarakat

Selain itu, belajar siswa dipengaruhi oleh masyarakat.

Beberapa faktor masyarakat termasuk masyarakat, media, tempat pergaulan, dan aktivitas aktif siswa.

c. Indikator minat belajar

Menurut Slameto, ada 4 indikator minat belajar, yaitu:

1) Ketertarikan Siswa

Ini terkait dengan tingkat ketertarikan siswa terhadap pembelajaran. Minat dapat berasal dari ketertarikan pada orang, objek, kegiatan, atau pengalaman yang membuatnya senang atau terangsang oleh kegiatan tersebut.

2) Perasaan senang

Siswa tidak dipaksa untuk mempelajari pelajaran tertentu jika mereka merasa senang atau suka dengan topik tertentu.

3) Perhatian siswa

Perhatian adalah fokus atau kegiatan batin yang terarah pada pengamatan dan pemahaman, sambil mengabaikan hal-hal lain. Siswa yang tertarik pada sesuatu akan secara alami memperhatikan hal tersebut.

4) Keterlibatan Siswa

Keterlibatan dalam suatu hal yang membuat seseorang senang dan mendorongnya untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan yang terkait dengannya.⁸

d. Karakteristik Anak SD

Usia anak-anak di SD berkisar antara 6 hingga 7 tahun dan 12 hingga 13 tahun. Sekarang mereka berada di tahap operasi konkret, menurut teori Piaget. Pada titik ini, anak-anak mulai menggunakan aturan-aturan logika untuk berpikir, tetapi pemikiran mereka masih bergantung pada hal-hal nyata yang dapat dilihat atau dirasakan.⁹

1. Karakter umum anak sekolah dasar

a) Senang bermain

Dengan fitur ini, guru memiliki opsi tambahan untuk menggunakan permainan dalam pengajaran mereka, terutama pada peserta didik kelas bawah

b) Senang bergerak

Meskipun orang tua bisa duduk dengan waktu yang lama, siswa SD biasanya hanya dapat duduk tenang selama kira-kira tiga puluh menit.

⁸ Slameto, 2015, *Belajar dan Faktor-Faktor Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta

⁹ Haruman. 2008. *Model Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*. Bandung :PT. RemajaRosdakarya

c) Senang bekerja dalam kelompok

Anak suka mengerjakan suatu hal dalam kelompok atau bersama-sama. Peserta didik belajar bersama, memahami aturan kelompok, menerima tanggung jawab, bersaing secara sehat, dan mempelajari olahraga, demokrasi, dan keadilan.

d) Senang merasakan atau memperagakan sesuatu secara langsung

Anak Sekolah Dasar sekarang berada di fase pelaksanaan nyata. Teknik anak menganalisis, meneliti, dan menguasai pengetahuan berbeda dengan orang dewasa. Mereka juga menghubungkan apa yang dipelajari di sekolah dengan pengalaman di lingkungan sekitar. Perkembangan anak menurut teori terdiri dari 4 tahap, yaitu:

1) Tahap sensorimotor: usia 0-2 tahun

Fokus utama anak selama dua tahun pertama kehidupan adalah sensasi fisik dan pembelajaran mengatur tubuh. Anak-anak menemukan bahwa pilihan mereka memiliki efek tertentu. Ketika bayi menyadari bahwa dia dapat menggerakkan anggota tubuhnya dan bahkan benda-benda lain, hal ini membuatnya tertarik. Pada titik ini, bayi mulai memahami bahwa dia asing dengan dunia luar dan mulai belajar berbahasa.

2) Tahap praoperasional: usia 2-7 tahun

Anak-anak disebut praoperasional karena mereka kurang memahami aturan logika meskipun mereka mulai berpikir dengan menggunakan lambang dan bahasa

3) Tahap operasional konkret: usia 7-11 tahun

Anak-anak sudah cukup umur untuk berpikir rasional, akan tetapi untuk hal-hal di sekitar mereka.

4) Tahap operasional formal: usia 11 tahun ke atas

Anak-anak tidak terpengaruh oleh argumen, menurut Piaget. Mereka sudah dapat berpikir abstrak, yang merupakan tahap logika orang dewasa.

Selain itu, hal ini dapat menghasilkan penerapan penalaran abstrak yang sistematis, pembentukan sistem ideal dan nilai, dan pemahaman tentang masalah filosofis. Akhir masa berpikir anak-anak adalah operasional konkret, di mana ide-ide yang awalnya ambigu menjadi nyata. Anak menggunakan operasi mental untuk memecahkan masalah nyata.

Anak-anak dapat melakukan lebih banyak pekerjaan selama operasional sebenarnya daripada sebelum operasional. Mereka

sudah mampu berinisiatif untuk menambahkan dengan jari atau benda lain.¹⁰

Menurut Piaget, anak-anak dalam tahap operasi konkret berpikir secara induktif. Artinya, mereka memulai dengan melihat gejala atau hal-hal tertentu dalam kelompok masyarakat, hewan, materi, maupun peristiwa tertentu, dan akhirnya membuat simpulan. Keterampilan berpikir anak tumbuh dari hal-hal simple maupun nyata ke hal yang kompleks dan abstrak. Anak-anak memiliki kemampuan untuk mengingat, memahami, dan memecahkan masalah.

2. *Game online*

a. **Pengertian *Game online***

"Permainan ialah aktifitas yang dilaksanakan untuk kesenangan maupun mengasyikkan yang mempunyai peraturan hingga ada yang menang dan ada yang kalah", menurut Kamus Macmillan.

Game online ialah jenis permainan di mana kumpulan orang dapat bermain sekaligus melalui jaringan komunikasi online, menurut Kim dkk. *Game online* adalah permainan elektronik yang menggunakan gambar dan efek visual tiga dimensi untuk menarik

¹⁰ R.EIzzaty. 2008.Perkembangan Peserta Didik : Yogyakarta : Uny Press

perhatian pemain.¹¹ *Game online* adalah permainan visual elektronik yang menggunakan gambar dan efek tiga dimensi untuk menarik perhatian pemainnya.

Andrew Rollings dan Ernest Adam berpendapat bahwa seharusnya *game online* disebut sebagai sebuah teknologi daripada genre permainan. Bukan pola tertentu dalam permainan itu sendiri, ini adalah metode untuk menghubungkan para pemain.¹²

Chandra Zebah Aji mengatakan bahwa *game online* adalah jenis permainan yang dimainkan melalui internet. Bisa dimainkan di komputer, laptop, atau perangkat lain yang terhubung ke internet.¹³

Game online, menurut Lemmens, adalah permainan yang dimainkan melalui internet dan memungkinkan pemain untuk berinteraksi dengan orang lain dalam dunia virtual.¹⁴

Menurut penjelasan di atas, *game online* adalah permainan virtual elektronik yang dimainkan di laptop, ponsel, dan perangkat lainnya melalui jaringan internet. Para pemain berinteraksi satu sama lain dalam permainan ini melalui jaringan internet.

¹¹Andri Arif K, dkk *Jangan Suka Game online Pengaruh Game online Dan Tindakan Pencegahan*, (Jawa Timur:2019)

¹² Adam Ernest dan Rollings Andrews. *Fundamentaly of Games Design* . Pretince Hall graha ilmu (2006)

¹³ Aji Chandra Zebah, *Berburu Rupiah Lewat Game online*, (Yogyakarta: Bounboks, 2012), hal.2

¹⁴ Lemmens, J.S. (2015). *The relantionship between game addictin and psychological well-being*, cyberpsychology, Behavior and social networking, 18 (10), 561-566

b Pengaruh *Game online*

Terus menerus bermain *game online* mempunyai dampak yang beragam terhadap anak. Dampak negatif yang dialami anak antara lain kurangnya sosialisasi siswa sebagai individu, perubahan perilaku anak, gangguan penglihatan anak, gangguan fungsi otak, penurunan kemampuan belajar, individualisasi, perangkat sejenis dan lain-lain.

Berikut penjelasannya:

1) Siswa tidak bersosialisasi

- 1) Anak-anak yang biasa bermain pun bisa merasa malas saat bermain di luar. Mereka suka bermain dengan gadgetnya sendiri daripada bermain bersama teman. Banyak siswa yang terlalu sering bermain *game* mungkin kurang berinteraksi dengan orang di sekitarnya. Siswa cenderung menghabiskan waktunya bermain *game online*.

2) Perubahan sikap dan perilaku anak

Bermain dengan anak dapat memengaruhi psikologinya. Kebiasaan anak dipengaruhi oleh permainan yang ia gunakan. Misalnya, anak-anak dapat mengakses dan melihat tindakan kekerasan jika permainan mengandung tindakan kekerasan berulang kali. Anak-anak dapat meniru apa yang mereka lihat saat bermain dalam kehidupan

sehari-hari. Hal ini mungkin menyebabkan kekerasan menjadi lebih umum. Anak-anak juga ingin menang dan berpartisipasi dalam kegiatan olahraga.

3) Gangguan penglihatan anak

Anak-anak bermain permainan dengan perangkat elektronik, laptop, atau komputer. Akibatnya, mata dan perangkat sering berinteraksi satu sama lain. Karena mata dan perangkat biasanya dekat, kesehatan mata dapat terganggu. Gangguan penglihatan dapat muncul pada anak apabila situasi ini terus berjalan dalam jangka waktu lama. kerusakan saraf optik, seperti rabun jauh atau dekat. Akibatnya, orang tua harus mengawasi anak-anak mereka. Anak-anak tidak boleh bermain permainan terlalu sering.

4) Pengaruh pada kinerja otak

Anak-anak dapat menikmati bermain permainan. Ini mengubah dendrit dan sel otak. Masalah ini dapat memiliki dampak jangka panjang. Anak yang mengalami perubahan ini mungkin kesulitan dalam berkonsentrasi dan mengatur perilakunya. Jika kemampuan konsentrasi menurun, anak bisa menjadi pelupa dan kesulitan fokus.

5) Menurunnya prestasi belajar.

Penjelasan di atas menunjukkan bahwa penggunaan gadget untuk bermain *game* dapat mempengaruhi konsentrasi anak sehingga tidak dapat berkonsentrasi dan cepat lupa. Ketika itu terjadi di sekolah atau saat belajar. Hal ini membuat guru sulit memahami dan mengikuti pelajaran. Hal ini menurunkan nilai dan motivasi belajar anak.

6) Menjadi orang yang suka menyendiri

Sikap anak yang menyendiri merupakan akibat dari kecanduan *game online*. *Egosentrisme* adalah sikap lebih memilih menyendiri dan tidak peduli pada orang lain. Kejadian ini kemungkinan disebabkan oleh kebiasaan anak yang bermain *game* sendirian. Anak-anak tidak memiliki belas kasihan atau bantuan.

7) Bahaya radiasi

Penggunaan ponsel pintar dan perangkat elektronik lainnya dapat merusak jaringan otak anak karena paparan radiasi terus-menerus.

Kecanduan bermain *game online* bisa memengaruhi cara anak bermain dan bersosialisasi, terutama hubungannya dengan orang tua, teman, lingkungan sekitar, *smartphone*, serta penggunaan jaringan internet. Hal ini juga bisa mengurangi minat anak dalam

belajar. Jika anak terlalu lama bermain *game*, maka bisa berdampak negatif pada semangat belajarnya.¹⁵

Salah satu efek negatif dari bermain *game online* ialah anak tak dapat berinteraksi dengan temannya. Anak-anak yang bermain *game* mungkin terlalu fokus pada *game* mereka dan tidak cukup bersosialisasi. *Game online* yang dimainkan bisa memengaruhi nilai-nilai moral anak. Semangat anak bisa menurun karena tidak banyak berinteraksi dengan orang, dan terlalu terpaku pada dunia maya.¹⁶

Rasa cemas bisa muncul akibat kebiasaan anak menggunakan *smartphone* untuk bermain *game*, yang bisa mengubah rutinitas sehari-harinya. Salah satu dampak yang paling terlihat adalah pada kebiasaan beraktivitas fisik anak. Anak yang sering memakai gawai biasanya memiliki sistem tubuh yang lebih rentan karena tidak bergerak cukup, duduk terus-menerus, dan makan tidak teratur.¹⁷

Mappaleo mengatakan bahwa anak yang bermain *game online* selama lebih dari tiga puluh menit tiga kali sehari dapat menjadi kecanduan. Pertanda anak yang ketagihan *game online* adalah memainkan *game* yang sama lebih dari sebulan, memainkan *game* yang sama lebih dari 3 jam sehari, bersedia menghabiskan uang

¹⁵ Mertika, Mariana. (2020) Fenomena *Game online* di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *Journal of Education Review and Research*. Vol. 3 No. 2 hal 101

¹⁶ Mertika, Mariana. (2020) Fenomena *Game online* di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *Journal of Education Review and Research*. Vol. 3 No. 2 hal 103

¹⁷ Susanti., Widodo., Safitri, Kecanduan Bermain *Game online* Pada *Smartphone* (Mobile Online Games) Dengan Pola Makan Anak Sekolah Dasar Kelas 5 Dan 6 Di SD Negeri 4 Purwodadi, *Jurnal Ilmiah Shine*, Vol. 3 No.2 (2018), hal. 31

jajannya untuk bermain *game*, merasa senang dan emosinya tidak terkendali seperti mudah tersinggung atau marah, memiliki teman yang juga suka bermain *game online*, sangat antusias saat dibicarakan soal *game*, lebih suka bermain sendiri daripada dengan teman dan tidak suka mengerjakan tugas atau belajar, sehingga prestasi di sekolah menurun.

Meskipun ada pengaruh negatif dari bermain *game online*, tetapi juga ada akibat positif. *Game online* dapat digunakan untuk melepas penat atau mengurangi stres. Disamping itu, *game online* juga bisa membagikan dampak yang baik pada anak. *Game online* bisa melatih kemampuan berpikir cepat dan tanggap. Anak-anak akan terbiasa bermain *game online* dalam bahasa Inggris, sehingga mereka dapat berpikir cepat berbagai strategi. Semakin kerap mereka bermain, mereka akan menjadi lebih terbiasa dan lebih cepat belajar bahasa Inggris.¹⁸

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa *game online* memiliki pengaruh positif dan negatif. Dalam hal positif, *game online* bisa memudahkan anak dalam belajar bahasa Inggris, serta meningkatkan kemampuan berpikir cepat karena dalam permainan biasanya membutuhkan strategi yang baik. Namun, dalam hal negatif, *game online* bisa merusak bagian mata anak,

¹⁸ Mertika, Mariana. (2020) Fenomena *Game online* di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *Journal of Education Review and Research*. Vol. 3 No. 2 hal 100

mengurangi minat belajar, dan mengurangi kemampuan bersosialisasi dengan orang di sekitarnya.

c **Game Populer**

Game online adalah satu jenis kesenangan yang sering dipilih anak dan remaja saat jenuh. Berikut ini adalah beberapa *game online* populer saat ini:

1) *Free Fire* (FF)

Free Fire adalah *game battle royale* yang dikembangkan oleh Garena. Mirip dengan PUBG, *Free fire* juga melibatkan 50 pemain yang terjun ke sebuah pulau dan bersaing untuk bertahan hidup. Setelah mendarat pemain harus mencari senjata dan item untuk bertahan hidup. *Free fire* juga memiliki zona aman yang menyusut. Pemain harus tetap berada di dalam zona untuk menghindari kerusakan. Pemain bisa bermain sendiri, berdua, atau dalam tim. Pemain yang terakhir bertahan akan memenangkan permainan. *Free fire* menawarkan berbagai karakter dengan kemampuan khusus, yang menambah elemen taktik dalam permainan. *Free fire* dikenal dengan *gameplay* yang lebih cepat dan ukuran *file* yang lebih kecil, sehingga banyak dimainkan di perangkat *mobile*.¹⁹

¹⁹ <https://ff.garena.com> (diakses pada tanggal 27 oktober 2024 pukul 11.00 WIB)

2) *Mobile Legend* (ML)

Moonton mengembangkan *Mobile Legends*, sebuah *game online* bergenre *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) untuk ponsel. Permainan ini menawarkan sebagai hero kemampuan khusus, strategi tim, dan kecepatan yang sangat menarik bagi pemain. Sebelum pertandingan, setiap pemain memilih hero mereka sendiri menurut aturan *game mobile legend*. Setiap hero memiliki peran dan kemampuan unik. Pertandingan dilakukan di peta dengan tiga jalur: jalur utama, tengah, dan bawah. Di antara jalur ada hutan yang dapat digunakan untuk pertanian dan ambush. Dalam *game* ini, tujuan utama adalah menghancurkan menara dan nexus lawan sambil melindungi menara dan nexus tim. Pada permainan ini kerja sama tim sangat penting. Pemain harus berkomunikasi dan mengatur strategi untuk menghancurkan base lawan. Setiap pertandingan biasanya berlangsung selama 15-20 menit. Jika tidak ada tim yang berhasil menghancurkan *base* lawan dalam waktu tersebut, pertandingan dapat berakhir dengan hasil imbang. Permainan ini sering mendapatkan *update* dan *event* khusus yang memperkenalkan hero baru, item, dan mode permainan.²⁰

²⁰ <https://www.mobilelegends.com> (diakses pada tanggal 27 oktober 2024 pukul 11.10 WIB)

3) PUBG

PUBG Corporation adalah pencipta game PUBG. Game ini melibatkan seratus pemain yang terjun dari pesawat ke pulau besar. Untuk bertahan hidup dan mengalahkan pemain lain, mereka harus mencari senjata dan perlengkapan lainnya. Menjadi pemain atau tim terakhir yang bertahan hidup adalah tujuan akhir dari game ini. Setiap permainan memiliki area aman yang berkembang seiring waktu. Pemain akan menerima kerusakan jika mereka keluar dari wilayah aman. Game ini memungkinkan pemain untuk bermain sendiri, berdua, atau dalam tim.²¹

d Aspek-Aspek *Game online*

Menurut Lemmens, ketagihan bermain *game online* mempunyai tujuh ciri:

1). *Salience* (kepentingan)

Bermain game menjadi hal fundamental pada kehidupan seseorang menghasilkan kesadaran. Nalar, kepekaan, dan tindakan seseorang selalu terlibat dalam bermain game. Karena game tersebut sudah menjadi hal yang sangat penting bagi pemain, dia akan selalu mempertimbangkan game tersebut. Akibatnya, dia ketagihan bermain *game online*.

²¹ <https://www.pubg.com> (diakses pada tanggal 27 oktober 2024 pukul 11.20 WIB)

2). *Tolerance* (kesanggupan)

Tolerance adalah proses ketika seseorang semakin sering bermain game, hingga semakin lama jangka waktu yang terpakai untuk bermain. Pemain kesulitan kesusahan bermain game dan justru memperbanyak durasi waktu bermain.

3). *Mood Modification* (perubahan suasana hati)

Mood Modification sebelumnya disebut euphoria, yang merujuk pada rasa nyaman atau bersemangat ketika bermain game. Namun, perubahan suasana hati ini juga bisa mencakup rasa tenang atau rileks, terutama ketika bermain *game* sebagai cara menghindari masalah atau stres. Pemain akan merasa suasana hatinya lebih baik dan lebih stabil saat bermain *game online*.

4). *Relapse* (kambuh)

Ketika pemain *game online* mengalami relapse, mereka cenderung kembali ke gaya bermain lama mereka, yaitu bermain terlalu banyak. Setelah berhenti atau berusaha mengendalikannya, pola bermain yang berlebihan ini dengan cepat kembali. Pemain gagal mencapai tujuan mereka untuk mengurangi waktu bermain karena mereka sering kembali ke cara bermain sebelumnya.

5). *Withdrawal* (penarikan)

Withdrawal terjadi ketika seseorang merasa tidak nyaman atau bahkan mengalami efek fisik setelah berhenti atau mengurangi waktu bermain *game*. Pemain akan semakin sulit untuk menjauhi kebiasaan bermain *game* yang berlebihan.

6). *Conflict* (konflik)

Semua masalah yang muncul karena bermain game terlalu lama disebut konflik. Konflik ini bisa terjadi antara pemain dan orang-orang di sekitar mereka, seperti teman atau keluarga. Konflik dapat berupa argumen, pengabaian, atau bahkan kebohongan. Pemain yang kecanduan sering mengabaikan kehidupan sosial dan berkonsentrasi pada aktivitas bermain game mereka.

7). *Problems* (masalah)

Bermain game berlebihan dapat menyebabkan banyak masalah, termasuk masalah ini. Masalah ini bisa berasal dari gangguan yang terjadi di konteks sosial maupun dalam diri seseorang, seperti perselisihan internal dan emosi yang kurang stabil. Gangguan fisik seperti gangguan tidur, pola makan, dan kesehatan mata adalah permasalahan yang dialami pemain *game online*. Pemain juga bisa menghadapi

masalah sosial, yang sudah dibahas pada bagian konflik sebelumnya.²²

Berdasarkan paparan diatas dapat di simpulkan bahawa ada 7 aspek *game online* yaitu: *Salience* (arti), *Tolerance* (Toleransi), *Mood Modification* (Modifikasi Mood), *Relapse* (Pengulangan), *Withdrawal* (Penarikan), *Conflict* (Konflik) dan *Problems* (masalah).

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian yang terdahulu adalah penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Adapun penelitian tersebut diantaranya, adalah:

a) Penelitian dilakukan oleh Mentari Saputri, Fitriani B, Siti Rahmalia Natsir dengan judul Pengaruh *Game online* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Kalialia. Para penliti menggunakan sampel sebanyak 30 siswa kelas IV di SD Negeri Kalialia.²³ Penelitian ini dengan penelitian yang diatas memiliki persamaan yaitu pada penelitian Mentari, Fitri, dan Rahmalia menggunakan metode kuantitatif korelasi. Perbedaan penelitian ini yaitu terdapat pada teori minat belajarnya, penelitian mentari,dkk menggunakan teori djramah sedangkan penelitian penulis menggunakan teori Slameto

b) Penelitian dilakukan oleh Sukron Habibi Harahap, Zaka Hadikusuma Ramadan dengan judul Dampak *Game online Free Fire* terhadap Hasil

²² Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents Development and Validation of a Game. 3269

²³ Mentari Saputri, Fitriani B, Siti Ramalia Natsri, (2023), *Pengaruh Game online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Kalialia*, PROSA Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol.1 No. 2.

Belajar Siswa Sekolah Dasar. Para peneliti menggunakan sampel sebanyak 5 siswa kelas V di SD Negeri 0703 Hutaraja Tinggi²⁴. Penelitian ini dengan penelitian yang diatas memiliki persamaan yakni hasil penelitian yang sama yaitu pengaruh *game online* terhadap siswa. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang diatas yakni, pada peneliti sebelumnya menggunakan metode studi kasus sedangkan peneliti menggunakan metode kuantitatif korelasional.

c) Penelitian dilakukan oleh Nisrinafatin dengan judul Pengaruh *Game online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian pustaka²⁵. Persamaan penelitian ini terpada variabel terikat yaitu pengaruh *game online*. Perbedaan penelitian ini yaiu terdapat pada metode penelitian pada penelitian Nisrina menggunakan metode penelitian pustaka sedangkan penelitian penulis menggunakan metode kuantitatif korelasional.

d) Penelitian dilakukan oleh Amalia Nur Fariha dengan judul “Pengaruh Kecanduan *Game online* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik MI Ta’allamul Huda”.²⁶ Penelitian ini dengan penelitian yang diatas memiliki persamaan yakni menggunakan teori Lemmens pada variabel terikat. Perbedaan penelitian penulis dengan penelitian Amalia Nur Fariha yaitu

²⁴ Sukron Habibi,Zaka Hadikusuma,(2021) Dampak *Game online* Free Fire terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar, *JURNAL BASICEDU* Volume 5 Nomor 3

²⁵ Nisrinafatin,(2020), Pengaruh *Game online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa *Jurnal Edukasi Nonformal*, E-ISSN: 2715-2634

²⁶ Amalia Nur Fariha, Pengaruh Kecanduan *Game online* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik MI Ta’Allamul Huda, *Skripsi*, (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah, 2022)

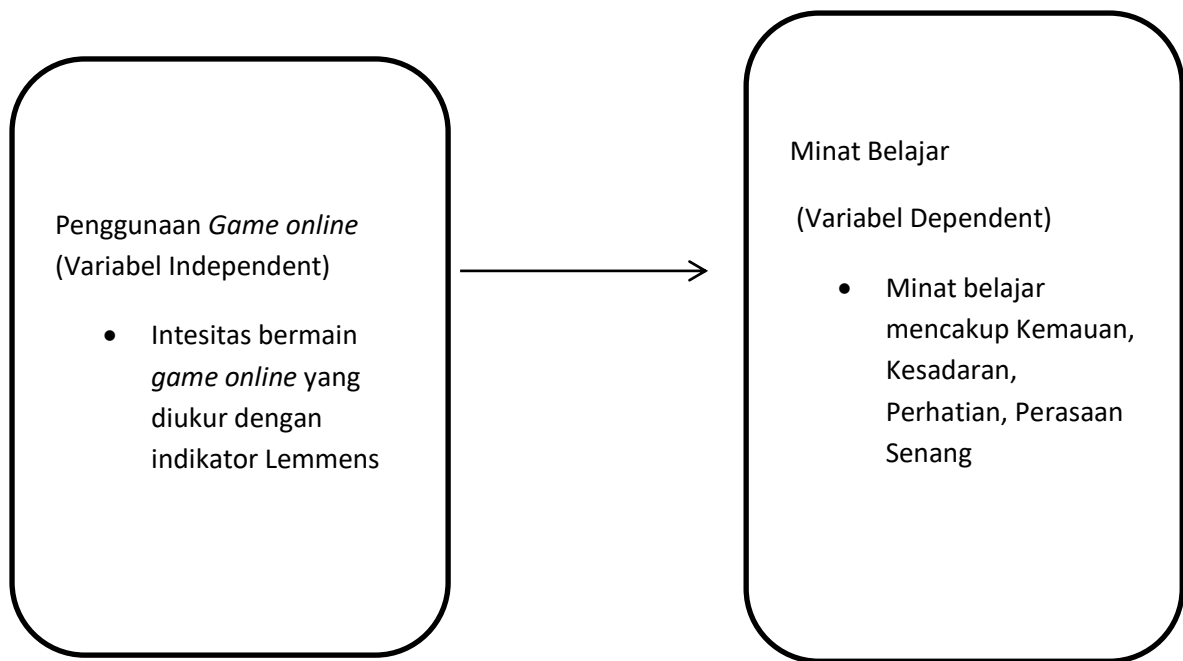
pada metode penelitian. Peneliti menggunakan metode kuantitatif korelasional sedangkan peneliti Amalia menggunakan kuantitatif *ex-post facto*.

f) Penelitian dilakukan oleh Yolanda Gustik dengan judul “Pengaruh *Game online* Melalui Penggunaan HP Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Negeri 156 Bengkulu Utara di Desa Taba Padang R Kec. Hulu Palik Kab. Bengkulu Utara.” Penelitian penulis dengan penelitian yang diatas memiliki persamaan yakni menggunakan metode kuantitatif korelasional. Perbedaan penelitian ini yaitu pada teori minat belajar. Penelitian penulis menggunakan teori Slameto, sedangkan peneliti Yolanda menggunakan teori Safari²⁷.

C. Kerangka Berpikir

Menurut rumusan masalah, pengaruh *game online* terhadap siswa, terutama di sekolah dasar, sangat berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar siswa. *Game online* juga memiliki dampak, baik positif maupun negatif.

²⁷ Yolanda Gustina, Pengaruh *Game online* Melalui Pengguna HP Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Negeri 156 Bengkulu Utara di Desa Taba Padang R Kec. Hulu Palik Kab. Bengkulu Utara, *Skripsi*, (Bengkulu: IAIN Bengkulu, 2020)



Gambar. 2.1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis, menurut Sugiyono dan Ahmad Nizar, merupakan solusi temporer untuk masalah penelitian. Jawaban ini didasarkan pada teori yang relevan dan fakta empiris yang diperoleh dari pengumpulan data.

H1: Ada hubungan antara penggunaan *game online* dan minat belajar siswa kelas IV SD Negeri 2005001 Padangsidempuan.

H0: Tidak ada hubungan yang signifikan antara penggunaan *game online* dan minat belajar siswa kelas IV.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas IV SD Negeri Padangsidempuan 200501, yang terletak di Jalan H. T. Rizal Nomor KM. 7 Salambue, Kecamatan Padangsidempuan Tenggara. Penelitian dilakukan dari 12 Juni hingga 25 Juli 2025.

Tabel 3.1 Waktu Penyusunan Skripsi

Kegiatan	Tahun 2024						Tahun 2025									
	7	10	10	11	12	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pengajuan judul ke PA																
Pengesahan judul																
Penyusunan proposal																
Bimbingan proposal																
Seminar proposal																
Penelitian																
Penulisan laporan																
Bimbingan skripsi																
Seminar hasil																
Sidang																

B. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang berasal dari positivisme untuk menyelidiki populasi atau sampel tertentu. Data dikumpulkan dengan alat penelitian, yang kemudian dianalisis secara kuantitatif atau statistik untuk menguji hipotesis.¹ Desain penelitian memakai pendekatan kuantitatif korelasional.

Penelitian korelasional, 2 variabel terlibat: variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas mempengaruhi, menjelaskan, atau menerangkan variabel lain dan mengubah variabel terikat. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau diterangkan oleh variabel lain, tetapi tidak dapat mempengaruhi variabel lain.²

C. Populasi dan Sampel

Populasi didefinisikan keseluruhan area penyamarataan yang meliputi objek atau subjek yang mempunyai karakteristik tertentu yang ditentukan oleh peneliti dan selanjutnya diambil kesimpulan. Istilah "populasi" berawal dari kata "population" dalam bahasa Inggris, yang bermakna "jumlah penduduk."³

Menurut Spiegel, populasi ialah keseluruhan yang telah menentukan perihal dari sumber mana data dicari. Penelitian ini

¹ Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung : Alfabeta, hal 21

² Yusuf, M. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, & Penelitian Gabungan*. Jakarta: Prenadamedia Group hal.109

³ Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung : Alfabeta.

melibatkan 67 siswa kelas IV SD Negeri 200501 Padangsidempuan. total peserta didik yang kecanduan *game online* tidak diketahui dari populasi siswa tersebut, sehingga populasi penelitian ini tidak jelas.

Pada penelitian ini, metode pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* digunakan. Sugiyono menjelaskan *sampling purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.⁴ Dalam penelitian ini, pertimbangan yang diambil adalah:

- a. Siswa yang memiliki ponsel
- b. Siswa yang bermain *game* selama 2 sampai 3 jam setiap hari maupun lebih.⁵

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Metode Kuesioner

Kuesioner ialah cara mengumpulkan data dengan memberikan lembar yang berisi berbagai pertanyaan dan meminta responden menjawabnya. Jika peneliti memahami ekspektasi responden dan variabel yang ingin diukur, kuesioner berguna untuk mengumpulkan data. Kuesioner dapat berupa pertanyaan atau

⁴ Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D. Bandung : Alfabeta.

⁵ Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D. Bandung : Alfabeta.

pernyataan tertutup atau terbuka, dan dapat dikirim secara langsung kepada responden, melalui pos, atau melalui internet.⁶

Pada penelitian ini, kuesioner dengan skala likert digunakan untuk memberikan jawaban yang jelas seperti Sangat Setuju (SS), Tidak Setuju (TS), Netral (N), Setuju (S), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Skor untuk jawaban Sangat Setuju (SS) adalah 5, skor untuk jawaban Setuju (S), skor untuk jawaban Netral (N), skor untuk jawaban Tidak Setuju (TS), dan skor untuk jawaban Sangat Tidak Setuju (STS).⁷

Tabel 3.2 Skor Penilaian Skala Likert

Keterangan	Skor	
	Favorable	unfavorable
Sangat Setuju (SS)	5	1
Setuju (S)	4	2
Netral (N)	3	3
Tidak Setuju (TS)	2	4
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5

Sumber: Sugiyono

⁶ Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif*, Bandung: Alfabet, hal. 199

⁷ Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif*, Bandung: Alfabet, hal. 93

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen *Game online*

NO	Aspek	Indikator	Butir Pernyataan Favorabel	Jumlah
1.	<i>Salience</i> (Arti)	Game menjadi kegiatan yang paling penting dan mendominasi pikiran, perasaan dan perilaku	1,2,3	3
2.	<i>Tolerance</i> (Toleransi)	Bermain <i>game</i> lebih sering, secara bertahap membangun sejumlah waktu yang dihabiskan untuk <i>game</i> menjadi lebih banyak	4,5,6	3
3.	<i>Mood modification</i> (modifikasi mood)	<i>Game</i> mempengaruhi suasana hati, seperti penghilang stress, sebagai penenang, dan perubahan mood lainnya	7,8,9,10	4
4.	<i>Relapse</i> (Pengulangan)	Kecenderungan pemain <i>game online</i> untuk berulang kali kembali ke pola awal dari permainan <i>game online</i> .	11,12,13	3
5.	<i>Problems</i> (permasalahan)	Mengalami masalah dengan keluarga dan lingkungan sosial dan masalah pribadi seperti pola makan, dan pola tidur yang tidak teratur	14,15,16	3
6.	<i>Withdrawal</i> (penarikan)	Mengalami emosi yang tidak menyenangkan ketika bermain <i>game online</i> .	17,18,19	3
7.	<i>Conflict</i> (konflik)	Konflik dari pribadi yang dihasilkan ketika bermain <i>game</i> yang berlebihan mengabaikan aktivitas sosial dan fokus pada <i>game</i> saja.	20,21,,22	3
Jumlah Pernyataan				22

Sumber: Lemmens

Kisi-kisi instrument *game online* disusun berdasarkan teori kecanduan *game online* yang dikemukakan oleh Lemmens. Instrumen ini bertujuan untuk mengukur tingkat intensitas bermain *game online* pada siswa. Kisi-kisi ini terdiri dari beberapa aspek, yaitu *salience*, *tolerance*, *mood modification*, *relapse*, *problems*,

withdrawal, dan *conflict*. Setiap aspek dijabarkan ke dalam indikator, kemudian dikembangkan menjadi beberapa butir pernyataan.

Jumlah keseluruhan butir pernyataan pada instrumen *game online* adalah 22 butir, yang merupakan hasil pengembangan dari seluruh indikator pada masing-masing aspek. Penentuan jumlah butir pernyataan tidak ditetapkan secara mutlak, tetapi disesuaikan dengan keterwakilan setiap indikator agar mampu menggambarkan intensitas bermain *game online* siswa secara komprehensif. Seluruh butir pernyataan disusun dalam bentuk pernyataan favorable dan disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar agar mudah dipahami.

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Minat Belajar

No	Indikator	Butir Pernyataan		Jumlah
		Favorable	Unfavorable	
1	Ketertarikan Siswa	1,2,4,5,8	3,6,7	8
2	Perasaan Senang	9	10,11	3
3	Perhatian Siswa	12,13,14	15,16,17	6
4	Keterlibatan Siswa	19	18,20	3
	Jumlah Pernyataan			20

Sumber: Slameto

Kisi-kisi instrument minat belajar disusun untuk mengukur tingkat minat belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Indikator tersebut kemudian dijabarkan ke dalam beberapa butir pernyataan.

Jumlah butir pernyataan pada instrument minat belajar disesuaikan dengan keterwakilan indikator yang telah ditetapkan. Setiap butir pernyataan disusun dalam bentuk pernyataan *favorable* dan *unfavorable*. Pernyataan *favorable* menunjukkan sikap positif siswa terhadap kegiatan belajar. Pernyataan *unfavorable* diberi skor terbalik pada saat pengolahan data. Skor keseluruhan yang diperoleh digunakan untuk mengetahui tingkat minat belajar siswa.

E. Hasil Uji Coba Instrumen

Sebelum instrumen digunakan untuk pengumpulan data, uji coba dilakukan. Penelitian ini menggunakan kuesioner. Uji coba ini dilakukan pada tanggal 26 April 2025 dan melibatkan 20 siswa di SD Negeri 200501 Padangsidempuan yang bukan merupakan sampel penelitian. Tujuan dari tes ini adalah untuk mengevaluasi kelayakan, kejelasan, dan tingkat pemahaman siswa terhadap pernyataan yang terkandung dalam kuesioner. Metode penelitian ini berupa kuesioner yang dirancang dengan mempertimbangkan indikator masing-masing variabel. Ini akan diuraikan satu per satu di bawah ini.

1. Validasi

Untuk tujuan penelitian, validitas konstruks diuji. Sesuai dengan kaidah pengalaman empiris untuk pengujian validitas, instrumen penelitian diuji coba pada tanggal 26 April 2025 dan melibatkan 20 siswa di SD Negeri 200501 Padangsidempuan yang bukan merupakan sampel penelitian. Setelah data ditabulasikan, analisis faktor digunakan untuk menguji validitas konstruksi. Ini dilakukan dengan mengkorelasikan skor item instrumen dalam aspek, poin aspek, dan jumlah poin.⁸ Pengecekan validitas dilaksanakan dengan memakai SPSS 26. Hasil uji validitas dengan taraf signifikansi 5% digunakan.

a) Hasil Uji Coba Validitas Variabel *Game online* (X)

Menurut hasil validitas yang disajikan dalam tabel 3.5, variabel *Game online* (X), yang meliputi 23 butir item, memiliki 22 butir item yang valid dan 1 butir item yang tidak valid (gugur) dengan koefisien validitas yang lebih besar dari 0,423 dan taraf signifikansi 5%, dengan asumsi bahwa r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} .

⁸ Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan (Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung Afabeta Cv

Tabel 3. 5 Uji Validitas Variabel *Game online* (X)

No	Item	R_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	X1	0,547	0,444	VALID
2	X2	0,588	0,444	VALID
3	X3	0,753	0,444	VALID
4	X4	0,501	0,444	VALID
5	X5	0,613	0,444	VALID
6	X6	0,560	0,444	VALID
7	X7	0,459	0,444	VALID
8	X8	0,443	0,444	TIDAK VALID
9	X9	0,702	0,444	VALID
10	X10	0,673	0,444	VALID
11	X11	0,835	0,444	VALID
12	X12	0,592	0,444	VALID
13	X13	0,702	0,444	VALID
14	X14	0,862	0,444	VALID
15	X15	0,569	0,444	VALID
16	X16	0,567	0,444	VALID
17	X17	0,649	0,444	VALID
18	X18	0,735	0,444	VALID
19	X19	0,654	0,444	VALID
20	X20	0,822	0,444	VALID
21	X21	0,522	0,444	VALID
22	X22	0,511	0,444	VALID
23	X23	0,444	0,444	VALID

b) Hasil Uji Coba Validitas Minat Belajar (Y)

Dalam minat belajar (Y) yang meliputi 21 item, masing-masing dari dua puluh item tersebut dianggap valid sedangkan 1 butir item lainnya tidak valid (gugur). Hasil yang ditunjukkan dalam tabel 3.6 menunjukkan bahwa item dianggap valid dalam variabel minat belajar (Y) jika koefisien validitasnya lebih besar

dari 0,444 pada tingkat signifikansi 5% dengan ketentuan $r_{hitung} > r_{tabel}$. Dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3.6 Uji Validitas Variabel Minat Belajar (Y)

No	Item	R_{hitung}	R_{tabel}	Keterangan
1	Y1	0,489	0,444	VALID
2	Y2	0,498	0,444	VALID
3	Y3	0,480	0,444	VALID
4	Y4	0,491	0,444	VALID
5	Y5	0,464	0,444	VALID
6	Y6	0,461	0,444	VALID
7	Y7	0,584	0,444	VALID
8	Y8	0,647	0,444	VALID
9	Y9	0,488	0,444	VALID
10	Y10	0,490	0,444	VALID
11	Y11	0,665	0,444	VALID
12	Y12	0,486	0,444	VALID
13	Y13	0,465	0,444	VALID
14	Y14	0,479	0,444	VALID
15	Y15	0,489	0,444	VALID
16	Y16	0,523	0,444	VALID
17	Y17	0,471	0,444	VALID
18	Y18	0,434	0,444	TIDAK VALID
19	Y19	0,544	0,444	VALID
20	Y20	0,500	0,444	VALID
21	Y21	0,511	0,444	VALID

2. Reliabilitas

Reliabilitas menunjukkan bahwa suatu alat ukur sudah cukup dapat diandalkan dan bisa digunakan untuk mengumpulkan data, karena alatnya bagus.

Koefisien alfa Cronbach dapat digunakan untuk memahaminya:

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

Dimana :

r_{11} = reliabilitas instrument

σ_i^2 = varians total

$\sum \sigma_i^2$ = jumlah varians butir

Untuk memahami koefisien alpha, digunakan kategori berikut:

Tabel 3.7 Interpretasi Koefesien Korelasi

0,000 – 0,199	Sangat Rendah
0,200 – 0,399	Rendah
0,400 – 0,599	Sedang
0,600 – 0,799	Tinggi
0,800 – 0,999	Sangat Tinggi

Uji reliabilitas dilaksanakan dengan memakai SPSS 26.

Output yang dikeluarkan diuji dengan tingkat signifikansi 5%.⁹

⁹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 86

a). Uji reliabilitas variabel *game online* (X)

Hasil reliabilitas skala *game online* adalah 0.925 berdasarkan analisis yang dilakukan memakai rumus Cronbach's alpha dan SPSS versi 26 untuk Windows.

Tabel 3.7 Tabel Reabilitas Variabel *Game online* (X)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.928	23

Jika nilai Cronbach Alpha lebih dari 0,70, variabel atau konstruk tersebut dianggap dapat diandalkan.¹⁰ Skala tersebut dikatakan sangat reliabel.

b). Uji reliabilitas variabel Minat Belajar (Y)

Koefisien reliabilitas skala Minat Belajar diperoleh sebesar 0,837 dengan melakukan analisis menggunakan rumus Alpha Cronbach dan bantuan SPSS versi 26 untuk Windows.

¹⁰ Imam Ghazali. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 19*. (Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2011), h. 48

Tabel 3.8 Tabel Reabilitas Variabel Minat Belajar (Y)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.851	21

Berdasarkan asumsi dasar, variabel atau konstruk dianggap reliabel jika memiliki nilai Cronbach Alpha lebih dari 0,70.¹¹ Skala tersebut dikategorikan sebagai reliabel dengan tingkat interpretasi yang sangat tinggi. Skala ini dianggap dapat diandalkan dan memiliki tingkat interpretasi yang sangat tinggi.

F. Teknik Analisis Data

Untuk menelaah data pada penelitian ini serta memverifikasi hasil penelitian tentang "Pengaruh *game online* terhadap minat belajar siswa kelas IV SD Negeri 200501 Padangsidempuan", peneliti memakai metode analisis sebagai berikut: Peneliti menggunakan metode analisis berikut untuk menganalisis data penelitian tentang "Pengaruh *game online* terhadap minat belajar siswa kelas IV SD Negeri 200501 Padangsidempuan":

1. Uji prasyarat analisis data

a). Uji normalitas

Bagian dari uji asumsi klasik adalah uji normalitas.

Ini berarti bahwa sebelum melaksanakan analisis yang

¹¹ Imam Ghazali. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 19*, h. 48

sebenarnya, data penelitian harus diuji untuk memastikan bahwa distribusi mereka normal. Metode Kolmogorov-Smirnov digunakan untuk menguji normalitas. Uji Kolmogorov-Smirnov dilaksanakan dengan memakai SPSS 26, dan data uji normalitas dievaluasi berdasarkan taraf signifikansi 5%. Data dianggap berdistribusi normal jika probabilitas atau $P > 0,05$.¹²

b). Uji Linearitas Regresi

Untuk memeriksa linearitas regresi, rumus-rumus berikut digunakan:¹³

$$JK(T) = EY^2$$

$$JK_{reg}(A) = \frac{EY^2}{n}$$

$$JK(b|\alpha) = b \left\{ EXY - \frac{(EX)(EY)}{N} \right\}$$

$$JK_{reg} = JK(T) - JK(A) - JK(b|\alpha)$$

Keterangan :

$JK(T)$ = Jumlah kuadrat total

$JK_{reg}(A)$ = Jumlah kuadrat koefisien A

$JK_{reg}(b|\alpha)$ = Jumlah Kuadrat Regresi

JK_{reg} = Jumlah Kuadrat Sisa

¹² Muhammad Ali Gunawan. *Statistik Penelitian Bidang Pendidikan Psikologi dan Sosial*, h. 72

¹³ Riduwan, (2023) *Dasar-Dasar Statistika*, h. 244-245

Setelah itu, uji signifikansi dengan menggunakan rumus berikut:

$$F_{hitung} = \frac{RJK_{reg(b|\alpha)}}{RJK_{res}}$$

Keterangan:

RJK_{reg} = Rata-rata jumlah kuadrat regresi

RJK_{res} = Rata-rata jumlah kuadrat Residu

Langkah selanjutnya dilakukan dengan melihat hasil dari uji linearitas dengan taraf signifikansi 5%. Ini dilakukan dengan SPSS 26.

2. Teknik Analisis

Peneliti menggunakan analisis berikut untuk memahami bagaimana *game online* memengaruhi minat belajar siswa:

a). Analisis unit Variabel X

Analisis dilakukan dengan menghitung nilai rata-rata (mean) dari skor jawaban responden berdasarkan indikator dari teori lemmens.

Rumus yang digunakan:

$$M = \frac{\sum fx}{n}$$

Keterangan :

M= Mean atau nilai rata-rata

$\sum fx$ = Jumlah hasil perkalian antara frekuensi masing-masing dengan X

N= Jumlah Sampel

b). Analisis Unit Variabel Y (Minat Belajar)

Analisis dilakukan dengan menghitung nilai rata-rata (mean) dari skor jawaban responden berdasarkan indikator dari teori lemmens.

Rumus yang digunakan:

$$M = \frac{\sum y}{N}$$

Keterangan :

M= Mean atau nilai rata-rata

$\sum fx$ = Jumlah hasil perkalian antara frekuensi masing-masing dengan X

N= Jumlah Sampel

c). Mencari nilai standar deviasi, dengan rumus sebagai berikut:

$$SD = \frac{1}{N} \sqrt{(N)(\sum fx^2)(\sum fx^2)}$$

Keterangan:

SD= Standar Devisiasi

$\sum fx^2$ = Jumlah hasil perkalian antara frekuensi masing-masing

Interval dengan x^2

N= Jumlah seluruh sampel

2). Analisis Data

Peneliti memakai regresi linier sederhana, yang berpusat terhadap hubungan sebab-akibat antara variabel independen dan variabel dependen. Persamaan regresi linear sederhana biasanya adalah:

$$\hat{Y} = a + b(X)$$

Keterangan:

$\hat{Y}$ = Nilai yang diprediksikan

a= Konstant

b= Koefisien regresi

X= Nilai Variabel independen

Harga a dan b dapat dicari dengan persamaan berikut ini:¹⁴

$$a = \frac{(\sum Y)(\sum X^2) - (\sum X)(\sum XY)}{n\sum X^2 - (\sum X)^2}$$

¹⁴ Muhammad Ali Gunawan. *Statistik Penelitian Bidang Pendidikan Psikologi dan Sosial*, h. 178

$$b = \frac{n\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{n\sum x^2 - (\sum x)^2}$$

Selanjutnya, hasil analisis regresi sederhana dievaluasi dengan tingkat signifikansi 5% menggunakan program SPSS versi 26.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

Siswa kelas IV di SD Negeri 200501 Padangsidempuan, yang terletak di jalan H.T Rizal No.KM &, Salambue, Kecamatan Padangsidempuan Tenggara, Kota Padangsidempuan, Sumatera Utara. Sekolah tersebut dipimpin oleh kepala sekolah bernama Yanti Marlina Harahap, S.Pd., dan memiliki fasilitas pendidikan yang cukup lengkap, seperti ruang kelas, perpustakaan, UKS, toilet, serta ruang gudang.

Peneliti menemukan dari observasi awal bahwa beberapa siswa kurang fokus, sering berbicara di kelas, tidak memperhatikan penjelasan guru, dan tampak tidak tertarik untuk belajar. Selain itu, diketahui bahwa banyak siswa menghabiskan waktu setelah pulang sekolah di tempat jasa wifi untuk bermain *game online*. Kebiasaan ini diduga berpengaruh terhadap minat belajar siswa di sekolah.

Kondisi tersebut menjadi latar belakang penting bagi peneliti untuk mengeksplorasi lebih lanjut apakah intensitas bermain *game online* mempunyai dampak terhadap minat belajar siswa kelas IV di SD Negeri 200501 Padangsidempuan.

B. Deskripsi Data Penelitian

Untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran kelas IV di SD Negeri 200501 Padangsidempuan, berikut langkah-langkah dalam membuat distribusi data:

1. Deskripsi Data

Data penelitian dari masing variabel *game online* sebagai data X dan variabel minat belajar sebagai data Y disusun menjadi tabel distribusi frekuensi berikut:

a. Data Variable *Game online*

Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi

		X			Cumulative Percent
		Frequency	Percent	Valid Percent	
Valid	36.00	1	3.3	3.3	3.3
	37.00	1	3.3	3.3	6.7
	38.00	1	3.3	3.3	10.0
	39.00	1	3.3	3.3	13.3
	42.00	1	3.3	3.3	16.7
	44.00	1	3.3	3.3	20.0
	45.00	1	3.3	3.3	23.3
	59.00	1	3.3	3.3	26.7
	82.00	1	3.3	3.3	30.0
	87.00	1	3.3	3.3	33.3
	88.00	1	3.3	3.3	36.7
	89.00	1	3.3	3.3	40.0
	90.00	1	3.3	3.3	43.3
	92.00	1	3.3	3.3	46.7
	93.00	1	3.3	3.3	50.0
	94.00	2	6.7	6.7	56.7

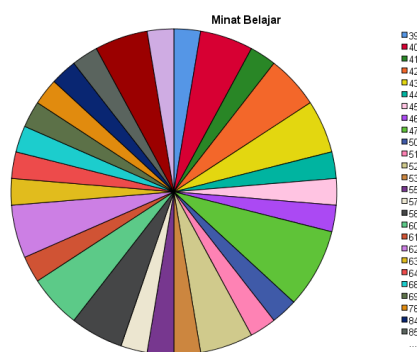
b. Data Variabel Minat Belajar

Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Minat Belajar

		Minat Belajar			Cumulative Percent
		Frequency	Percent	Valid Percent	
Valid	39	1	2.6	2.6	2.6
	40	2	5.3	5.3	7.9
	41	1	2.6	2.6	10.5
	42	2	5.3	5.3	15.8
	43	2	5.3	5.3	21.1
	44	1	2.6	2.6	23.7
	45	1	2.6	2.6	26.3
	46	1	2.6	2.6	28.9
	47	3	7.9	7.9	36.8
	50	1	2.6	2.6	39.5
	51	1	2.6	2.6	42.1
	52	2	5.3	5.3	47.4
	53	1	2.6	2.6	50.0
	55	1	2.6	2.6	52.6
	57	1	2.6	2.6	55.3
	58	2	5.3	5.3	60.5
	60	2	5.3	5.3	65.8
	61	1	2.6	2.6	68.4
	62	2	5.3	5.3	73.7
	63	1	2.6	2.6	76.3
	64	1	2.6	2.6	78.9
	68	1	2.6	2.6	81.6
	69	1	2.6	2.6	84.2
	78	1	2.6	2.6	86.8
	84	1	2.6	2.6	89.5
	85	1	2.6	2.6	92.1
	86	2	5.3	5.3	97.4
	89	1	2.6	2.6	100.0
	Total	38	100.0	100.0	

Tabel 3.4 Frekuensi Minat Belajar

Statistics		
Minat Belajar		
N	Valid	38
	Missing	0
Mean		57.08
Median		54.00
Std. Deviation		14.690
Variance		215.804
Range		50
Minimum		39
Maximum		89
Sum		2169

Gambar 4.2 Grafik Distribusi Frekuensi Minat Belajar

C. Analisis Data

1. Uji Normalitas Data

Pengujian normalitas dilaksanakan untuk mengetahui apakah data yang diakumulaskan mempunyai distribusi normal atau berasal dari populasi normal. Pengujian statistik normalitas diperlukan untuk memastikan apakah data tersebut normal,

sehingga diperlukan bukti yang sahih. Penelitian ini memakai uji Kolmogorov Smirnov untuk statistik normalitas. Sebagai contoh, hasil yang dihasilkan dengan menggunakan program komputer SPSS 26 adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5 Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	15.19342101
Most Extreme Differences	Absolute	.152
	Positive	.152
	Negative	-.130
Test Statistic		.152
Asymp. Sig. (2-tailed)		.074 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Hasil pada pengujian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

Dalam proses pengambilan keputusan, tingkat probabilitas adalah dasar. Hipotesis nol (H_0) diterima jika nilai probabilitas $> 0,05$, dan apabila $<$ dari $0,05$, maka H_0 ditolak. Sebagai hasil dari uji Kolmogorov-Smirnov sebelumnya, ditemukan bahwa populasi memiliki distribusi normal, dengan signifikan sebesar $0,074$, yang berarti $>$ dari $0,05$.

2. Uji Linearitas Data

Metode uji linearitas menggunakan uji F untuk menetapkan apakah terdapat hubungan linier antara variabel bebas dan variabel terikat. Kriteria uji linearitas adalah bahwa apabila nilai signifikansi (sig) lebih besar dari 0,05, maka terdapat hubungan linier antara variabel bebas dan variabel terikat. Hasil pengujian linearitas yang dihasilkan setelah dihitung menggunakan program SPSS 26 disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.6 Uji Linearitas

ANOVA Table			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
MINAT BELAJAR * GAME ONLINE	Between Groups	(Combined)	6380.867	22	290.039	3.370	.052
		Linearity	3811.935	1	3811.935	44.288	.000
		Deviation from Linearity	2568.932	21	122.330	1.421	.331
	Within Groups		602.500	7	86.071		
	Total		6983.367	29			

Tabel di atas menunjukkan bahwa variabel bebas mempengaruhi variabel terikat; hasilnya menunjukkan bahwa $F_{hitung} (1,421) < F_{tabel} (0,331)$, yang menunjukkan bahwa ada hubungan linear antara variabel bebas dan variabel terikat pada tingkat signifikansi 5%. Oleh karena itu, kita dapat melanjutkan

analisis regresi dengan menggunakan statistika parameteris regresi linear sederhana.

3. Pengujian Hipotesis

a. Model Regresi Sederhana

Berdasarkan hasil perhitungan, untuk mengetahui pengaruh variabel x dan variabel y digunakan analisis regresi linear sederhana dengan bentuk persamaan:

$$Y = a + b.X$$

Berdasarkan data hasil perhitungan diperoleh nilai sebagai berikut:

$$N = 30, \sum X = 2430, \sum Y = 1747, \sum X^2 = 214080, \sum XY = 133398.$$

1). Menentukan konstanta b

$$\begin{aligned} b &= \frac{n \cdot \sum XY - \sum X \cdot \sum Y}{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2} \\ &= \frac{30 \cdot 133389 - 2430 \cdot 1747}{30 \cdot 214080 - (1747)^2} \\ &= \frac{4001670 - 4245210}{6422400 - 3052009} \\ &= \frac{-243540}{3370391} = -0,0723 \end{aligned}$$

Nilai $b = -0,0723$ menunjukkan bahwa setiap kenaikan satu-satuan intensitas bermain game online (X), maka minat belajar siswa (Y) akan menurun sebesar 0,0723 satuan.

2). Menentukan konstanta a

Langkah berikutnya yaitu mencari nilai a (konstanta) dengan rumus:

$$\begin{aligned}
 a &= \frac{\sum Y - b \cdot \sum x}{n} \\
 &= \frac{1747 - (-0,0723) \cdot 2430}{30} \\
 &= \frac{1747 - (-175,689)}{30} \\
 &= \frac{1922,689}{30} = 64,089
 \end{aligned}$$

Sehingga diperoleh nilai $a = 64,089$

Persamaan regresi linear sederhana berikut dapat dibuat berdasarkan perhitungan sebelumnya:

$$Y = a + b \cdot X$$

$$= 64,089 + -0,0723 \cdot X$$

Artinya, setiap kali skor intensitas bermain *game online* meningkat satu satuan, maka minat belajar siswa akan menurun sebesar 0,0723 poin. Konstanta sebesar 64,089 menunjukkan bahwa jika seorang siswa tidak bermain *game online* sama sekali ($X=0$), maka minat belajarnya diperkirakan berada pada angka 64,089

Oleh karena itu, ada korelasi negatif antara intensitas bermain *game online* dan minat siswa dalam belajar. Ini berarti bahwa semakin intens bermain *game online*, semakin kurang minat siswa dalam belajar.

b. Uji Koefisien Determinan

Uji koefisien korelasi berikut diterapkan untuk memahami seberapa besar pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan rumus *Product Moment Pearson*, diperoleh data bahwa jumlah responden (N) adalah sebanyak 30 orang, jumlah skor variabel x ($\sum X$) yaitu 2430, jumlah skor variabel Y ($\sum Y$) yaitu 1747, jumlah hasil kali antara X dan Y ($\sum XY$) sebesar 133398, jumlah kuadrat variabel x ($\sum X^2$) sebesar 214080, dan jumlah kuadrat variabel y ($\sum Y^2$) sebesar 108717. Selanjutnya, nilai-nilai tersebut dimasukkan ke dalam rumus korelasi *product moment* sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 r_{xy} &= \frac{N\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum x)^2\}\{N\sum y^2 - (\sum y)^2\}}} \\
 &= \frac{30.133398 - (2430).(1747)}{\sqrt{\{30.214080 - (2430)^2\}\{30.108717 - (1747)^2\}}} \\
 &= \frac{4001940 - 4245210}{\sqrt{\{6422400 - 5904900\}\{3261510 - 3052009\}}} \\
 &= \frac{-243270}{\sqrt{\{517500\}\{209501\}}} \\
 &= \frac{-243270}{\sqrt{108416767500}}
 \end{aligned}$$

$$= \frac{-243270}{329267,015}$$

$$r_{xy} = -0,738$$

Berdasarkan hasil tersebut, diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar $r = -0,738$. Nilai ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang kuat dan bersifat negatif antara variabel pengaruh *game online* dengan minat belajar siswa. Dengan kata lain, semakin tinggi intensitas bermain *game online* maka semakin rendah minat belajar siswa.

Perhitungan koefisien determinasi (KP) dilakukan untuk mendeteksi seberapa besar kontribusi variabel X (*game online*) terhadap variabel Y (minat belajar).

$$KP = (r)^2 \times 100\%$$

$$= (-0,738)^2 \times 100\%$$

$$= 0,545 \times 100\% = 0,545 = 54,5 \%$$

Menurut perhitungan di atas, koefisien korelasi $r = 0,545$. Nilai ini menunjukkan bahwa variabel *game online* (X) mempengaruhi variabel minat belajar (Y) sebesar 54,5%. Selain itu, variabel ini juga memberikan kontribusi sebesar R Square = 0,545, atau 54,5% pada pengaruh variabel minat belajar. Selanjutnya, 45,5%, dipengaruhi oleh faktor-faktor tambahan,

seperti dukungan orangtua, kondisi lingkungan, dan keinginan intrinsik siswa, yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

c. Uji Pengujian Hipotesis Uji t (t-test)

Uji t berikut digunakan untuk mengevaluasi pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat:

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

$$t = \frac{0,545 \sqrt{30-2}}{\sqrt{1-0,545^2}}$$

$$t = \frac{0,545 \sqrt{28}}{\sqrt{1-0,297}}$$

$$t = \frac{0,545 \times 5,291}{\sqrt{0,703}}$$

$$t = \frac{2,883}{0,838} = 3,440$$

Nilai t hitung sebesar 3,440 diperoleh melalui uji-t untuk mengukur signifikansi. Dengan derajat kebebasan (df) 28, nilai ttabel pada tingkat kepercayaan 0,05 adalah 2,048. Nilai thitung lebih besar dari ttabel, menunjukkan bahwa variabel *game online* (X) memengaruhi minat belajar siswa (Y).

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Peneliti melakukan penelitian dengan meminta siswa kelas IV SD Negeri 200501 Padangsidimpuan untuk mengisi kuesioner. Tujuan dari

penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh *game online* terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran pendidikan pancasila. Kemudian, hasil survei diolah dan disusun menjadi laporan. Hasil penelitian yang dilakukan terhadap siswa kelas IV SD Negeri 200501 Padangsidempuan adalah nilai mean dari variabel X terkait dengan *game online* adalah 81,00 cukup baik, dan nilai mean dari variabel Y terkait dengan minat belajar siswa pada pembelajaran pendidikan pancasila adalah 57,08, yang cukup baik, menurut analisis deskriptif dan analisis regresi linear sederhana.

Chandra Zebah Aji mengatakan *game online* ialah jenis permainan yang dimainkan melewati jaringan internet, sehingga tak terhingga pada perangkat yang dipakai. Permainan online dapat dimainkan di komputer, laptop, atau perangkat apa pun yang terhubung ke internet.¹ Dengan demikian, peneliti menganalisis temuan lapangan dan menemukan bahwa *game online* ialah permainan yang dimainkan melalui internet dan memerlukan internet. Permainan ini dapat dimainkan melalui berbagai perangkat, seperti ponsel, konsol, PS4, PC (personal computer), dan bahkan di pusat permainan.

Dampak negatif dari bermain *game online* menurut hasil kuesioner penelitian antara lain, siswa sering mengalami mata kering, tidak mau makan, berantam dengan orang tua, serta susah tidur atau insomnia karena terlalu lama bermain *game*.

¹ Aji Chandra Zebah, *Berburu Rupiah Lewat Game online*, (Yogyakarta: Bounboks, 2012), hal.2

Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa variabel Y (minat belajar siswa kelas IV SD Negeri 200501 Padangsidempuan) dipengaruhi secara signifikan oleh variabel X (permainan internet). Koefisien determinasi sebesar 54,5%, yang menunjukkan pengaruh negatif yang signifikan, menunjukkan hal ini. Hipotesis alternatif (H_a) diterima karena *game online* memang berdampak negatif terhadap minat belajar siswa kelas IV SD Negeri 200501 Padangsidempuan, seperti yang ditunjukkan pada nilai uji t sebesar 3,440, yang lebih besar dari nilai t_{tabel} 2,048 pada taraf signifikansi 5%. Sebaliknya, hipotesis nol (H_o) ditolak. Koefisien determinasi sebesar 54,5% menunjukkan bahwa *game online* mempengaruhi minat belajar siswa sebesar 45,5%. Faktor lain, seperti teman sebaya, motivasi, kepribadian, dan keluarga, masih memengaruhi 45,5%.

Hal ini sejalan dengan pendapat Slameto, yang menyatakan bahwa berbagai faktor, seperti keluarga, peran guru, sarana dan prasarana, teman sebaya, dan media massa dan media elektronik, memengaruhi minat siswa dalam belajar, baik di sekolah maupun di rumah.²

Menurut Slameto, minat adalah perasaan yang menyukai dan merasa tertarik pada sesuatu atau kegiatan tanpa dipaksa. Minat ini bisa dipelajari dan memengaruhi munculnya minat baru. Berdasarkan penjelasan Slameto, jika anak lebih tertarik bermain *game online* daripada belajar, mereka cenderung lebih sering memainkan game daripada

². Slametto. 2013. *Hubungan kesiapan belajar siswa dengan prestasi belajar*. Jakarta :Rinekakipta

belajar.³ Hal ini dapat berdampak pada minat dan waktu belajar anak. Akibatnya, waktu mereka untuk belajar di rumah dapat berkurang karena dibagi dengan waktu untuk bermain game yang lebih menyenangkan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Mentari Saputri, Fitriani B, dan Siti Rahmalia Natsir dengan judul “Pengaruh *Game online* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Kalialia”, hasilnya menunjukkan adanya pengaruh signifikan antara *game online* terhadap minat belajar siswa sebesar 19,8%.⁴ Hasil ini sesuai dengan penelitian penulis yang menemukan pengaruh signifikan antara *game online* terhadap minat belajar siswa sebesar 54,5%.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sukron Habibi Harahap dan Zaka Hadikusuma Ramadan dengan judul “Dampak *Game online Free Fire* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”, hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara *game online* terhadap hasil belajar siswa. Artinya, semakin tinggi intensitas bermain *game online*, semakin rendah hasil belajar siswa.⁵ Hasil ini sesuai dengan penelitian penulis yang menemukan pengaruh signifikan antara *game online* terhadap minat belajar siswa sebesar 54,5%.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nisrinafatin dengan judul “Pengaruh *Game online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa”, hasilnya

³ Slametto. 2013. *Hubungan kesiapan belajar siswa dengan prestasi belajar*. Jakarta :Rinekakipta

⁴ Mentari Saputri, Fitriani B, Siti Ramalia Natsri, (2023), Pengaruh *Game online* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Kalialia, *PROSA Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol.1 No. 2

⁵ Harahap, Sukron Habibi, Ramadan Zaka Hadikusuma,(2021) Dampak Game Online Free Fire Penelitian *Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol.1 No. 2

menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara *game online* terhadap motivasi belajar siswa.⁶ Artinya, semakin tinggi intensitas bermain *game online*, semakin rendah motivasi belajar siswa. Hasil ini sesuai dengan penelitian penulis yang menemukan pengaruh signifikan antara *game online* terhadap minat belajar siswa sebesar 54,5%.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Amalia Nur Fariha dengan judul “Pengaruh Kecanduan *Game online* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik MI Ta’allamul Huda”, hasilnya menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara *game online* terhadap motivasi belajar siswa sebesar 18,4%.⁷ Hasil ini sesuai dengan penelitian penulis yang menemukan pengaruh signifikan antara *game online* terhadap minat belajar siswa sebesar 54,5%

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Yolana Gustik dengan judul "Pengaruh *Game online* Melalui Penggunaan HP Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Negeri 156 Bengkulu Utara di Desa Taba Padang R Kec. Hulu Palik Kab. Bengkulu Utara", hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara *game online* dengan minat belajar siswa, dengan nilai thitung sebesar 12,388.⁸ Hasil ini sesuai

⁶ Nisrinafatin,(2020), Pengaruh *Game online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa *Jurnal Edukasi Nonformal*, E-ISSN: 2715-2634

⁷ Amalia Nur Fariha, Pengaruh Kecanduan *Game online* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik MI Ta’Allamul Huda, *Skripsi*, (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah, 2022)

⁸ Yolana Guustina, Pengaruh *Game online* Melalui Pengguna HP Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Negeri 156 Bengkulu Utara di Desa Taba Padang R Kec. Hulu Palik Kab. Bengkulu Utara, *Skripsi*, (Bengkulu: IAIN Bengkulu, 2020)

dengan penelitian penulis sebelumnya yang menunjukkan pengaruh signifikan antara *game online* terhadap minat belajar siswa sebesar 54,5%.

Ternyata bermain *game online* bisa membahayakan anak. Radiasi dari perangkat elektronik seperti HP adalah salah satu risikonya. Paparan radiasi dapat mengurangi kinerja otak anak. Anak-anak yang bermain game sering mengalami masalah kinerja otak, terutama masalah konsentrasi. Anak-anak dapat mengalami perubahan struktur sel-sel otak sebagai hasil dari kepuasan yang mereka alami saat bermain game. Perubahan ini mempengaruhi konsentrasi dan perilaku anak dalam jangka panjang. Jika konsentrasi anak menurun, mereka akan mudah lupa dan sulit fokus. Jika hal ini terjadi selama proses belajar di sekolah, mereka juga akan kesulitan mengikuti apa yang diajarkan guru. Akibatnya, minat dan prestasi belajar anak juga akan menurun.

Salah satu faktor yang cukup kuat yang memengaruhi minat siswa dalam belajar adalah intensitas bermain *game online*. Penelitian ini menemukan bahwa jika anak bermain *game online* secara teratur dan terus menerus, itu dapat mengurangi minat mereka dalam belajar baik di sekolah maupun di rumah. Penggunaan game yang terlalu lama juga dapat membahayakan kesehatan dan hubungan sosial mereka. Ini terjadi karena orang tua tidak mengawasi dan membatasi waktu anak bermain. Hasilnya menunjukkan bahwa minat belajar siswa kelas IV SD Negeri 200501 Padangsidimpuan dipengaruhi sebesar 54,5% oleh intensitas bermain *game online*.

E. Keterbatasan Penelitian

1. Penelitian ini hanya dilakukan di SD Negeri 200501 Padangsidempuan, sehingga hasilnya belum tentu dapat digeneralisasi ke sekolah dasar lain dengan kondisi sosial, ekonomi, dan budaya yang berbeda
2. Penelitian ini hanya melibatkan siswa kelas IV sebagai responden. Perilaku bermain *game online* dan minat belajar bisa berbeda pada jenjang kelas lain, sehingga hasilnya terbatas pada karakteristik usia dan perkembangan siswa tersebut.
3. Data diperoleh melalui kuesioner, yang mengandalkan kejujuran dan pemahaman siswa dalam menjawab. Hal ini dapat menimbulkan bias respon atau ketidaksesuaian antara jawaban dan kenyataan.
4. Penelitian ini hanya memfokuskan pada hubungan antara intensitas bermain *game online* dan minat belajar, tanpa mempertimbangkan faktor lain, seperti dukungan orangtua, kondisi lingkungan, atau motivasi intrinsik siswa.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *game online* berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas IV di SD Negeri 200501 Padangsidimpuan. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak, dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, karena nilai t_{hitung} sebesar 3,440 lebih besar dari nilai t_{tabel} sebesar 2,048 pada tingkat signifikansi 5%. Artinya, minat siswa dalam belajar menurun seiring dengan frekuensi bermain *game online*.

B. Implikasi Penelitian

1. Implikasi Teoritis:

Penelitian ini menunjukkan bahwa teori Slameto benar: banyak hal dari dalam dan dari luar yang mempengaruhi minat belajar seseorang. Kebiasaan, lingkungan, dan tingkat perhatian siswa terhadap pelajaran adalah beberapa faktor dari dalam dan dari luar. Menurut penelitian ini, salah satu faktor luar yang dapat memengaruhi minat belajar siswa adalah intensitas bermain *game online* mereka. Jika perhatian siswa dialihkan lebih banyak ke bermain game, minat belajarnya cenderung menurun. Pendapat Slameto bahwa jika perhatian dan keterlibatan siswa terhadap pelajaran berkurang, minat belajarnya juga akan menurun.

2. Implikasi Praktis:

Hasil penelitian ini memberikan saran yang berguna bagi semua pihak yang terlibat dalam proses belajar mengajar:

- a. Guru perlu terus mencari cara mengajar yang menarik dan menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk terlibat aktif dalam belajar. Selain itu, guru juga perlu membangun hubungan yang baik dengan siswa, karena hal ini sangat penting untuk menumbuhkan minat belajar.
- b. Orang tua harus membantu anak dalam mengelola waktu bermain *game online*. Mereka perlu menuntun anak agar bisa menjaga keseimbangan antara hiburan dan tugas belajar. Pendekatan yang baik adalah dengan berkomunikasi dan bersikap pemahaman, agar anak lebih sadar tentang prioritas belajarnya.
- c. Sekolah bisa mempertimbangkan untuk memberikan program atau kegiatan yang mendukung peningkatan minat belajar siswa, seperti pelatihan digital, kelas kreatif, atau aktivitas ekstrakurikuler yang positif. Ini bukanlah bentuk kritik, tetapi upaya untuk memperkuat peran sekolah sebagai lingkungan yang mendukung proses belajar. Dengan kerja sama yang baik antara guru, orang tua, dan sekolah, diharapkan siswa bisa tumbuh menjadi pribadi yang seimbang antara dunia digital dan dunia pendidikan.

.C. Saran

1. Bagi Guru:

Guru harus lebih aktif mengamati perubahan dalam cara siswa belajar dan menawarkan pendekatan unik bagi siswa yang terlihat kurang fokus. Untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar, metode pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan harus digunakan.

2. Bagi Orang Tua:

Orang tua diharapkan membatasi dan mengawasi waktu anak bermain game, terutama di luar jam sekolah. Penting juga untuk membantu membangun kebiasaan belajar di rumah serta memberikan penghargaan positif atas pencapaian akademik anak.

3. Bagi Sekolah:

Sekolah dapat membuat program edukasi tentang literasi digital agar siswa mampu mengenali dampak negatif dari bermain *game* secara berlebihan. Selain itu, menyediakan kegiatan ekstrakurikuler yang menarik bisa menjadi alternatif lain untuk mengalihkan energi anak.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya:

a. Peneliti selanjutnya dianjurkan untuk memperluas objek penelitian dengan menambah jumlah subjek atau sampel, sehingga hasil penelitian lebih representatif dan mampu menggambarkan kondisi secara lebih luas.

- b. Peneliti selanjutnya juga disarankan melibatkan siswa dari berbagai tingkat kelas agar diperoleh hasil yang lebih menyeluruh dan mampu menunjukkan variasi perilaku belajar di berbagai usia.
- c. Peneliti selanjutnya dianjurkan menambahkan instrumen pendukung seperti surat pernyataan responden dan wawancara agar data yang diperoleh lebih valid dan terhindar dari bias.
- d. Peneliti selanjutnya disarankan menambahkan variabel-variabel lain yang mungkin memengaruhi minat belajar, seperti dukungan orang tua, kondisi lingkungan, atau motivasi belajar dari dalam diri siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Elizabeth B.Hurlock.2006 *Perkembangan Anak*.Jakarta:Erlangga
- Ernest, Adam., Andrews Rollings. (2006). *Fundamentaly of Games Design* .
Pretince Hall graha ilmu
- Fadhillah Suragala, *Psikologi Pendidikan Implikasi dalam Pembelajaran*, (Depok:
PT Raja Grafindo Persada, 2021)
- Fredick, dkk (2004), School Engagement: Potential of the Concept, State of the
Evidence, Review of Educational Research Spring, Vol. 74 No. 1, hal 59
- Ganda, Hidayat, Dampak *Game online* Freefire pada Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal
Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 8, No. 4 (2021)
- Harahap, Sukron Habibi, Ramadan Zaka Hadikusuma,(2021) Dampak Game
Online Free Fire Penelitian *Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol.1 No. 2
- Haruman. 2008. *Model Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*.Bandung :PT.
RemajaRosdakarya
- Imelda rahmi, Nurmalina, Moh. Fauziddin (2020). Penerapan Model Role Playing Untuk
Meningkatkan Mint Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal on teacher education*,
Vol.2 No.1
- Juniarta. (2020) Analisis Pengaruh *Game online* Mobile Legend Pada Anak Usia
Sekolah Dasar Di Desa Tanjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten
Tulungagung. *Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 4
No. 2

K, Andri, Arif, dkk.(2019) *Jangan Suka Game online Pengaruh Game online Dan Tindakan Pencegahan*, (Jawa Timur: Cv. Ae Media Grafika)

Kartini Aprisya Putri,(2023), Pengaruh Penggunaan *Game online* Terhadap Minat Belajar Anak Tingkat Sekolah Dasar di Ciseeng Kabupaten Bogor, Skripsi. Universitas Muhammadiyah Jakarta

Mentari Saputri, Fitriani B, Siti Ramalia Natsri, (2023), Pengaruh *Game online* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Kalialia, *PROSA Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol.1 No. 2

Mertika, Mariana. (2020) Fenomena *Game online* di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *Journal of Education Review and Research*.Vol. 3 No. 2

Muhibin, Syah. 2013 , *Psikologi Dengan Pendekatan Baru*. Bandung:PT Remajarosdakarya,

Nisrinafatin, (2020), Pengaruh *Game online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa, *Jurnal Edukasi Nonformal*, E-ISSN: 2715-2634

Nizar, Hajaroh. (2019) Pengaruh Intensitas Penggunaan Game Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa. *El-Midad: Jurnal PGMI*, Vol. 11 No. 2

Parameswara, Lestari, Pengaruh *Game online* Terhadap Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar, *Jurnal Pendidikan Tambusai: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pahlawa*, (2021), Vol.5 No.1

Pebrianti Leli (2019) Analisis Deskriptif Tentang Minat Belajar Siswa Pada Jurusan Akutansi Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Tapung. *Skripsi, thesis* Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Baru.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No.16 Tahun 2007. Tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru. Biro Hukum dan Organisasi Departemen Pendidikan Nasional

Rahmawati. Diah. Hubungan antara control diri dengan kecenderungan kecanduan *game online* pada komunitas remaja *game online*. *Skripsi*, (Jakarta: Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, 2021),

Rahyuni, Yunus, Hamid, (2021) Pengaruh *Game online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo, Bosowa *Journal of Education*, Vol 1 No. 2 hal.66

Setiani Eka Agus, Nasution Abdul Gani Jamora, (2023), Analisis Pengaruh *Game online* Terhadap Hasil Belajar Siswa, *Aulad : Journal on Early Childhood* Volume 6 Issue 2, 244-250 Journal Homepage <https://aulad.org/index.php/aulad>

Slametto. 2013. *Hubungan kesiapan belajar siswa dengan prestasi belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.

Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif, Bandung: Alfabet.

- Sukoco (2019), <https://regional.kopas.com/read/2019/11/21/09431731/siswa-sd-kecanduan-game-online-hingga-4-bulan-bolos-sekolah-nenek-bangunnya?page=all>, diakses tanggal 22 April 2025 pukul 14.00 wib
- Sukses Dakhi Agustin, (2020), Peningkatan Hasil Belajar Siswa, *Jurnal Education and development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan* Vol.8 No.2
- Suragala Fadhillah, (2021), *Psikologi Pendidikan Implikasi dalam Pembelajaran*, (Depok: PT Raja Grafindo Persada)
- Trygu, *Teori Motivasi Abraham H. Maslow dan hubungannya dengan minat belajar matematika siswa*, (Indonesia :Guepedia Group, 2021)
- Winkel, W.S 2004. *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta : Media Abadi,
- Yoshua, Ria, Susanti, (2019) Pengaruh *game online* terhadap minat untuk belajar peserta didik kelas X di MA Alhidayah Depok, *Research and Development Journal Of Education* Vol. 5 No. 2
- Z, Mustamiin, M,. (2019). Konseling Individu dengan Sikap Kecanduan *Game online* Mobile Legend pada Siswa. *Jurnal Visionary: Penelitian dan Pengembangan di bidang Administrasi Pendidikan*, Vol. 4 No.1
- Zebah, Aji, Chandra. (2012). *Berburu Rupiah Lewat Game online*, (Yogyakarta: Bounboks)

Lampiran I

Kisi-Kisi Instrumen *Game Online*

NO	Aspek	Indikator	Butir Pernyataan Favorabel	Jumlah
1.	<i>Salience</i> (Arti)	Game menjadi kegiatan yang paling penting dan mendominasi pikiran, perasaan dan perilaku	1,2,3	3
2.	<i>Tolerance</i> (Toleransi)	Bermain <i>game</i> lebih sering, secara bertahap membangun sejumlah waktu yang dihabiskan untuk <i>game</i> menjadi lebih banyak	4,5,6	3
3.	<i>Mood modification</i> (modifikasi mood)	<i>Game</i> mempengaruhi suasana hati, seperti penghilang stress, sebagai penenang, dan perubahan mood lainnya	7,8,9	3
4.	<i>Relapse</i> (Pengulangan)	Kecendrungan pemain <i>game online</i> untuk berulang kali kembali ke pola awal dari permainan <i>game online</i> .	10,11,12	3
5.	<i>Problems</i> (permasalahan)	Mengalami masalah dengan keluarga dan lingkungan sosial dan masalah pribadi seperti pola makan, dan pola tidur yang tidak teratur	13,14,15	3
6.	<i>Withdrawal</i> (penarikan)	Mengalami emosi yang tidak menyenangkan ketika bermain <i>game online</i> .	16,17,18	3
7.	<i>Conflict</i> (konflik)	Konflik dari pribadi yang dihasilkan ketika bermain <i>game</i> yang berlebihan mengabaikan aktivitas sosial dan fokus pada <i>game</i> saja.	19,20,21	3

Lampiran II

Kisi-Kisi Instrumen Minat Belajar

No	Indikator	Butir Pernyataan		Jumlah
		Favorable	Unfavorable	
1	Ketertarikan Siswa	1,2,3,4,5	6,7,8,	8
2	Perasaan Senang	9,	10,11,	3
3	Perhatian Siswa	12,16,17	13,14,15,	6
4	Keterlibatan Siswa	19	18,20	3

Lampiran III

Uji Coba Instrumen

INSTRUMEN GAME ONLINE

Identitas Responden

Nama :

Kelas :

Dibawah ini telah disediakan kuesioner dengan beberapa pilihan. Pilih salah satu jawaban yang sesuai dengan keadaan/ perasaan siswa-siswa dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang disediakan.

No	Pernyataan	Butir Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1.	Saya selalu terpikir untuk bermain <i>game online</i> sepanjang hari. (F)	F					
2.	Saya menghabiskan waktu luang untuk bermain <i>game online</i> . (F)	F					
3.	Saya merasa telah kecanduan bermain <i>game online</i> . (F)	F					
4.	Saya bermain <i>game online</i> lebih lama daripada waktu yang saya bayangkan. (F)	F					
5.	Saya lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain <i>game online</i> daripada membaca buku pelajaran (F)	F					
6.	Saya merasa kesulitan ketika bermain <i>game online</i> ketika saya telah memulainya. (F)	F					
7.	Saya main <i>game online</i> untuk melupakan permasalahan hidup saya. (F)	F					
8.	Ketika saya merasa bosan saya akan bermain <i>game online</i> . (F)	F					
9.	Saya bermain <i>game online</i> untuk mendapatkan perasaan yang lebih baik , seperti rasa senang dan bahagia. (F)	F					
10.	Mimik wajah atau raut wajah saya akan mengikuti situasi di dalam <i>game</i> .(F)						

11.	Saya tidak berusaha untuk mengurangi waktu bermain <i>game online</i> . (F)	F					
12.	Saya selalu gagal ketika menahan diri agar tidak bermain <i>game online</i> (F)	F					
13.	Saya tidak menyesal untuk bermain <i>game online</i> dengan waktu yang lama. (F)	F					
14.	Saya kurang tidur karena bermain <i>game online</i> . (F)	F					
15.	Saya mengabaikan aktivitas lainnya (sekolah, membantu orang tua, dll) demi bermain <i>game online</i> . (F)	F					
16.	Saya pernah berbohong dengan keluarga (ayah dan ibu) yang dihabiskan untuk bermain <i>game online</i> .	F					
17.	Saya merasakan perasaan yang buruk ketika tidak <i>game online</i> . (F)	F					
18.	Saya akan merasa frustrasi ketika kalah dalam bermain <i>game online</i> secara terus menerus (F)	F					
19.	Saya merasa kesal ketika saya mendapatkan tim yang tidak jago dalam bermain <i>game online</i> (F)	F					
20.	Saya pernah berkata kasar kepada <i>player</i> lain disaat bermain <i>game online</i> . (F)	F					
21.	Saya pernah mengabaikan keluarga dan teman saya ketika bermain <i>game online</i> . (F)	F					
22.	Saya pernah dimarahi orang tua saya karena keasikan bermain <i>game online</i> . (F)	F					

Keterangan:

Keterangan	Skor	
	Favorable	Unfavorable
Sangat Setuju (SS)	5	1
Setuju (S)	4	2
Netral (N)	3	3
Setuju (S)	2	4
Sangat Setuju (SS)	1	5

INSTRUMEN MINAT BELAJAR

Identitas Responden

Nama :

Kelas :

Dibawah ini telah disediakan kuesioner dengan beberapa pilihan. Pilih salah satu jawabana yang sesuai dengan keadaan/ perasaan siswa-siswa dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang disediakan.

No	Pernyataan	Butir Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1.	Saya hadir tepat waktu untuk mengikuti pelajaran. (F)	F					
2.	Saya dapat memfokuskan diri ketika mengerjakan tugas(F)	F					
3.	Saya kesulitan dalam memfokuskan diri ketika belajar (UF)	UF					
4.	Saya selalu memperhatikan guru saat belajar (F)	F					
5.	Saya senang belajar dengan belajar kelompok (F)	F					
6.	Saya merasa tidak senang apabila ada kegiatan belajar kelompok. (UF)	UF					
7.	Saya tidak memahami pembelajaran yang diberikan guru. (UF)	UF					
8.	Saya tidak suka jika ada orang yang mengganggu saya ketika belajar (F)	F					
9.	Saya tidak mudah menyerah ketika mengalami kesulitan dalam belajar. (F)	F					
10.	Saya merasa senang ketika guru tidak hadir (UF)	UF					
11.	Saya merasa senang jika tidak ada tugas (UF)	UF					
12.	Saya dapat menjawab soal yang diberikan guru. (F)	F					
13.	Saya mengerjakan PR di rumah (F)	F					
14.	Saya membaca buku lain yang belum pernah disampaikan oleh guru. (F)	F					

15.	Saya mengerjakan pr mendadak di sekolah. (UF)	UF					
16.	Saya tidak mencatat materi yang disampaikan oleh guru. (UF)	UF					
17.	Saya mengobrol dengan teman saya saat guru menerangkan pelajaran (UF)	UF					
18.	Saya merasa bosan saat pembelajaran berlangsung. (UF)	UF					
19.	Saya berusaha memahami materi yang disampaikan guru. (F)	F					
20.	Saya tidak peduli terhadap tugas yang diberikan guru (UF)	UF					

Keterangan:

Keterangan	Skor	
	Favorable	Unfavorable
Sangat Setuju (SS)	5	1
Setuju (S)	4	2
Netral (N)	3	3
Setuju (S)	2	4
Sangat Setuju (SS)	1	5

Lampiran IV

Hasil Uji Coba Instrumen Minat Belajar

NO	NAMA	KELAS	UMUR	NIS KELAM	MINAT BELAJAR																			Y		
					Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10	Y11	Y12	Y13	Y14	Y15	Y16	Y17	Y18	Y19		Y20	Y21
1	Y1	IV	10	L	2	3	4	3	3	2	3	3	5	2	5	5	2	2	3	2	1	3	2	3	4	62
2	Y2	IV	10	L	4	3	3	4	5	2	2	3	4	3	4	2	4	3	2	4	2	1	2	3	3	63
3	Y3	IV	10	L	2	1	4	3	2	3	1	4	3	2	1	2	3	1	2	3	4	1	2	3	2	49
4	Y4	IV	10	P	3	2	2	1	1	2	4	2	2	3	2	2	2	3	3	1	3	2	2	1	3	46
5	Y5	IV	9	L	5	2	5	3	4	2	3	5	5	3	4	2	4	3	3	4	3	3	4	2	4	73
6	Y6	IV	10	P	4	3	2	2	1	3	1	2	5	2	1	3	1	1	2	1	2	2	3	1	2	44
7	Y7	IV	9	P	1	2	3	2	5	2	1	2	3	2	1	1	2	3	2	2	1	3	1	2	1	42
8	Y8	IV	10	L	2	3	3	2	3	3	4	5	4	1	3	2	5	2	4	3	3	5	3	2	2	64
9	Y9	IV	9	L	3	1	2	3	2	1	3	4	5	1	3	2	2	3	3	2	3	1	3	2	3	52
10	Y10	IV	10	L	4	5	3	3	3	4	2	3	2	2	3	5	1	5	2	2	3	4	3	2	2	63
11	Y11	IV	10	L	3	4	3	3	2	3	5	4	4	4	2	4	4	2	3	4	3	4	2	3	4	70
12	Y12	IV	10	P	4	3	4	2	3	4	4	5	5	4	5	3	4	2	4	1	2	3	2	3	3	70
13	Y13	IV	10	L	1	3	5	1	4	2	2	3	2	2	3	4	4	4	5	2	3	4	2	2	2	60
14	Y14	IV	10	P	2	2	5	2	2	1	2	3	3	1	3	1	2	1	2	1	1	5	1	2	3	45
15	Y15	IV	10	L	1	2	2	1	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	2	34
16	Y16	IV	9	L	3	2	1	3	1	3	2	2	2	1	2	3	2	1	3	2	1	2	2	2	1	41
17	Y17	IV	9	L	2	2	2	2	2	1	2	5	1	2	3	5	2	3	4	2	3	2	1	2	1	49
18	Y18	IV	10	P	3	3	2	5	2	3	2	2	2	2	2	4	5	4	5	3	3	5	2	2	4	65
19	Y19	IV	9	P	4	4	5	2	2	3	3	3	3	2	4	5	3	3	2	3	3	3	2	3	2	64
20	Y20	IV	10	L	3	3	2	1	2	1	1	1	1	2	1	2	5	1	2	1	2	1	1	2	3	38
21	Y21	IV	10	L	3	3	2	3	4	3	2	3	4	3	3	4	3	2	3	2	1	3	4	3	2	60

Lampiran V

Hasil Uji Coba Instrumen *Game Online*

PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA																												
NO	NAMA	KELAS	UMUR	JENIS KELAMIN	GAME ONLINE																				X22	X23	X	
					X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16	X17	X18	X19	X20				X21
1	X1	V	11	L	4	5	4	5	1	4	3	5	4	3	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	3	2	89	
2	X2	V	11	L	1	1	4	5	4	5	3	5	5	4	5	4	3	4	5	4	5	4	1	5	5	4	3	89
3	X3	V	11	L	5	4	5	4	5	3	4	2	4	5	5	5	3	5	4	4	5	3	5	5	4	5	4	98
4	X4	V	11	P	5	3	2	3	2	3	4	1	3	3	4	3	4	3	4	3	2	3	4	4	4	2	3	72
5	X5	V	10	L	1	3	4	3	4	3	4	3	5	3	4	2	3	2	3	4	4	5	4	2	2	1	4	73
6	X6	V	11	P	1	3	2	4	1	3	1	3	1	2	1	3	1	2	3	2	2	2	3	1	2	3	2	48
7	X7	V	10	P	4	4	4	4	3	4	3	2	3	4	3	4	3	2	3	2	4	2	1	4	4	4	2	73
8	X8	V	11	L	2	3	4	3	4	4	4	2	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	5	4	80
9	X9	V	10	L	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	2	5	88
10	X10	V	11	L	3	4	4	1	3	3	4	3	5	2	4	4	4	3	4	3	2	2	4	4	3	3	3	75
11	X11	V	11	L	4	4	3	3	4	1	3	5	4	3	4	3	4	2	4	3	1	3	4	3	4	4	3	76
12	X12	V	11	P	2	1	1	2	2	1	2	1	2	1	2	2	1	2	5	2	3	1	1	2	2	2	1	41
13	X13	V	11	L	2	3	2	2	1	2	5	1	2	1	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	3	1	4	46
14	X14	V	11	P	1	2	2	3	2	1	2	2	1	2	1	4	2	1	1	2	1	1	1	2	1	3	3	41
15	X15	V	11	L	4	2	3	4	3	3	3	3	5	3	1	3	1	4	4	4	4	4	3	4	1	4	3	73
16	X16	V	10	L	4	3	2	3	4	4	3	2	2	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	2	3	75
17	X17	V	10	L	2	4	4	4	2	1	4	5	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	85
18	X18	V	11	P	2	1	4	3	2	2	3	2	1	5	1	3	2	1	2	5	1	1	1	1	1	2	4	50
19	X19	V	10	P	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	1	2	2	3	3	3	2	3	2	3	1	53
20	X20	V	11	L	1	1	1	4	3	1	3	5	1	1	3	4	3	1	4	3	4	1	1	4	4	1	2	56

Hasil Uji Validasi Minat Belajar Siswa

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

Lampiran VII

Hasil Uji Validitas *Game Online*

[illegible]

	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
VAR	Pearson Correlation	.578**	.749**	.417	.044	.321	.210	.413	.152	.466*	.329	.532*	.238	.554*	.632**	.316	.328	.212	.622**	1	.368	.163	.198	.433	.655*
9	Sig. (2-tailed)	.008	.000	.067	.855	.168	.373	.070	.521	.038	.156	.016	.312	.011	.003	.175	.158	.370	.003		.111	.493	.402	.056	.002
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
VAR	Pearson Correlation	.530*	.374	.406	.439	.465*	.489*	.376	.387	.556*	.363	.724**	.632**	.599**	.760**	.589**	.306	.706**	.472*	.368	1	.632**	.454*	.096	.823*
0	Sig. (2-tailed)	.016	.104	.076	.053	.039	.029	.102	.092	.011	.115	.000	.003	.005	.000	.006	.189	.000	.036	.111		.003	.044	.687	.000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
VAR	Pearson Correlation	.184	.289	.208	.300	.224	.211	.290	.310	.224	.162	.723**	.316	.575**	.309	.420	-.027	.371	.185	.163	.632**	1	.351	-.032	.523*
1	Sig. (2-tailed)	.438	.217	.378	.199	.342	.371	.214	.184	.341	.495	.000	.175	.008	.185	.065	.909	.107	.435	.493	.003		.129	.894	.018
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
VAR	Pearson Correlation	.279	.298	.533*	.310	.337	.252	-.069	.173	.375	.502*	.282	.455*	.132	.559*	.213	.113	.196	.226	.198	.454*	.351	1	.077	.511*

Lampiran IX

Hasil Uji Reabilitas Minat Belajar

Reliability Statistics

Cronbach's	
Alpha	N of Items
.928	23

Hasil Uji Reabilitas *Game Online*

Reliability Statistics

Cronbach's	
Alpha	N of Items
.851	21

Lampiran X

Hasil Instrumen Penelitian Minat Belajar

DATA TABULASI PENELITIAN																										
PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA																										
NO	NAMA	KELAS	UMUR	JENIS KELAMIN	MINAT BELAJAR																					
					x1	x2	x3	x4	x5	x6	x7	x8	x9	x10	x11	x12	x13	x14	x15	x16	x17	x18	x19	x20	x	
1	Y1	IV	10	L	2	3	2	3	2	2	2	4	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	47	
2	Y2	IV	10	L	2	1	1	3	4	1	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	1	2	3	43	
3	Y3	IV	10	L	2	1	2	2	3	3	1	1	2	2	3	4	4	3	2	3	2	2	1	2	45	
4	Y4	IV	10	P	2	1	2	3	2	2	2	1	2	4	2	1	2	1	3	2	2	2	2	2	40	
5	Y5	IV	9	L	2	1	3	2	1	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	2	47	
6	Y6	IV	10	P	4	3	4	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	3	52	
7	Y7	IV	9	P	2	1	1	2	3	3	4	3	2	2	2	2	2	1	2	2	2	3	1	2	42	
8	Y8	IV	10	L	2	2	2	1	1	3	2	3	2	3	2	3	2	1	2	1	2	2	1	2	39	
9	Y9	IV	9	L	3	2	2	2	4	1	2	3	2	2	2	2	1	2	3	2	2	3	2	2	44	
10	Y10	IV	9	L	2	3	4	3	3	2	3	4	2	5	2	4	2	4	2	3	2	2	3	2	57	
11	Y11	IV	10	L	2	3	4	3	1	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	4	2	3	2	2	51	
12	Y12	IV	10	P	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	3	3	5	5	4	4	85	
13	Y13	IV	10	L	5	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	5	89	
14	Y14	IV	10	P	5	3	4	5	3	4	3	4	3	5	3	4	4	3	4	3	5	4	5	4	78	
15	Y15	IV	10	L	2	3	2	2	3	1	2	3	2	1	2	3	2	1	2	1	2	3	2	1	40	
16	Y16	IV	9	L	3	2	3	3	4	2	3	2	3	1	2	2	3	4	1	3	3	2	3	3	52	
17	Y17	IV	9	L	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	3	4	3	4	2	4	3	3	3	55	
18	Y18	IV	10	P	5	3	4	4	3	4	4	5	4	5	4	5	4	5	3	5	4	5	4	4	84	
19	Y19	IV	9	P	5	4	5	3	4	5	4	5	4	5	3	4	5	4	4	5	4	4	5	4	86	
20	Y20	IV	10	L	2	1	2	4	3	4	3	4	2	4	2	2	2	1	1	2	1	3	2	1	46	
21	Y21	IV	10	L	3	3	2	3	4	3	2	3	4	3	3	4	3	2	3	2	1	3	4	3	58	
22	Y22	IV	9	L	3	2	3	2	1	2	3	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	4	3	2	50	
23	Y23	IV	10	P	4	4	5	5	4	4	5	3	4	5	3	4	5	5	4	4	5	4	5	4	86	
24	Y24	IV	10	P	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	2	4	4	3	68	
25	Y25	IV	10	L	4	5	4	5	4	2	4	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	4	3	3	64	
26	Y26	IV	10	P	4	4	3	3	2	3	3	4	4	3	3	2	2	3	4	3	3	3	2	4	62	
27	Y27	IV	10	L	2	3	3	4	3	4	2	2	3	2	4	3	3	4	3	2	4	4	3	3	61	
28	Y28	IV	10	L	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	2	2	3	3	4	3	3	3	4	4	63	
29	Y29	IV	10	L	2	3	4	2	3	2	3	4	3	2	4	3	3	3	3	4	2	4	3	3	60	
30	Y30	IV	10	L	3	3	2	4	2	3	2	3	2	1	2	4	2	2	2	3	3	3	3	4	53	

Lampiran XI

Hasil Instrumen Penelitian *Game Online*

DATA TABULASI PENELITIAN																												
PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA																												
NO	NAMA	KELAS	UMUR	JENIS KELAMIN	GAME ONLINE																						X	
					1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22		
1	X1	IV	10	L	4	5	5	4	5	5	4	4	4	5	4	4	3	4	5	4	3	4	4	4	5	5	94	
2	X2	IV	10	L	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5	4	5	5	3	5	4	4	98	
3	X3	IV	10	L	5	5	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	3	2	92	
4	X4	IV	10	P	5	4	3	4	3	5	4	5	4	5	5	3	4	3	4	5	4	4	3	4	4	4	89	
5	X5	IV	9	L	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	3	4	3	4	3	90	
6	X6	IV	10	P	1	2	2	3	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	3	2	3	2	2	1	1	2	39	
7	X7	IV	9	P	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	5	5	4	5	5	4	5	95	
8	X8	IV	10	L	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	100	
9	X9	IV	9	L	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	3	97	
10	X10	IV	10	L	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5	2	97
11	X11	IV	10	L	4	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	100	
12	X12	IV	10	P	2	1	1	2	2	1	2	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	2	1	1	2	2	4	36
13	X13	IV	10	L	2	2	2	1	1	2	2	1	2	2	2	2	3	2	2	1	2	2	2	2	2	3	2	42
14	X14	IV	10	P	3	2	2	3	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	1	2	1	1	1	2	1	2	37
15	X15	IV	10	L	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	4	96
16	X16	IV	9	L	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	5	5	4	2	98	
17	X17	IV	9	L	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	4	4	4	3	98
18	X18	IV	10	P	2	3	4	3	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	38
19	X19	IV	9	P	2	1	3	2	2	1	2	3	3	1	2	2	1	2	1	3	3	2	2	3	1	2	44	
20	X20	IV	10	L	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	3	4	5	4	5	4	4	5	4	2	94	
21	X21	IV	10	L	3	4	5	4	3	5	4	2	3	4	5	3	5	4	5	4	5	4	5	3	4	3	87	
22	X22	IV	9	L	4	3	4	4	5	4	5	4	2	5	4	5	2	3	5	4	3	4	5	4	5	4	88	
23	X23	IV	10	P	2	3	2	4	3	2	3	3	3	2	2	3	4	3	2	3	2	2	2	3	3	3	59	
24	X24	IV	10	P	3	4	5	4	3	4	5	4	3	2	5	3	4	5	3	2	4	3	4	5	4	3	82	
25	X25	IV	10	L	4	5	4	5	4	4	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	98	
26	X26	IV	10	P	3	3	2	2	1	1	2	3	2	2	3	2	1	2	2	3	1	2	3	2	1	2	3	45
27	X27	IV	10	L	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	99	
28	X28	IV	10	L	4	5	4	4	4	3	5	4	4	4	5	5	5	4	5	4	4	4	4	5	5	4	95	
29	X29	IV	10	L	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	110	
30	X30	IV	10	L	5	3	4	3	5	4	5	4	5	5	5	5	3	3	4	4	5	5	4	3	5	5	4	93

Lampiran XII

Distribusi Frekuensi *Game Online*

		X			Cumulative
		Frequency	Percent	Valid Percent	Percent
Valid	36.00	1	3.3	3.3	3.3
	37.00	1	3.3	3.3	6.7
	38.00	1	3.3	3.3	10.0
	39.00	1	3.3	3.3	13.3
	42.00	1	3.3	3.3	16.7
	44.00	1	3.3	3.3	20.0
	45.00	1	3.3	3.3	23.3
	59.00	1	3.3	3.3	26.7
	82.00	1	3.3	3.3	30.0
	87.00	1	3.3	3.3	33.3
	88.00	1	3.3	3.3	36.7
	89.00	1	3.3	3.3	40.0
	90.00	1	3.3	3.3	43.3
	92.00	1	3.3	3.3	46.7
	93.00	1	3.3	3.3	50.0
	94.00	2	6.7	6.7	56.7
	95.00	2	6.7	6.7	63.3
	96.00	1	3.3	3.3	66.7
	97.00	2	6.7	6.7	73.3
	98.00	4	13.3	13.3	86.7
	99.00	1	3.3	3.3	90.0
	100.00	2	6.7	6.7	96.7
	110.00	1	3.3	3.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Lampiran XIII

Data Frekuensi *Game Online*

Statistics

x

N	Valid	30
	Missing	0
Mean		81.0000
Median		93.5000
Std. Deviation		24.38909
Variance		594.828
Range		74.00
Minimum		36.00
Maximum		110.00
Sum		2430.00

Lampiran XIV

Distribusi Frekuensi Minat Belajar

		Minat Belajar			Cumulative Percent
		Frequency	Percent	Valid Percent	
Valid	39	1	2.6	2.6	2.6
	40	2	5.3	5.3	7.9
	41	1	2.6	2.6	10.5
	42	2	5.3	5.3	15.8
	43	2	5.3	5.3	21.1
	44	1	2.6	2.6	23.7
	45	1	2.6	2.6	26.3
	46	1	2.6	2.6	28.9
	47	3	7.9	7.9	36.8
	50	1	2.6	2.6	39.5
	51	1	2.6	2.6	42.1
	52	2	5.3	5.3	47.4
	53	1	2.6	2.6	50.0
	55	1	2.6	2.6	52.6
	57	1	2.6	2.6	55.3
	58	2	5.3	5.3	60.5
	60	2	5.3	5.3	65.8
	61	1	2.6	2.6	68.4
	62	2	5.3	5.3	73.7
	63	1	2.6	2.6	76.3
	64	1	2.6	2.6	78.9
	68	1	2.6	2.6	81.6
	69	1	2.6	2.6	84.2
	78	1	2.6	2.6	86.8
	84	1	2.6	2.6	89.5
	85	1	2.6	2.6	92.1
	86	2	5.3	5.3	97.4
	89	1	2.6	2.6	100.0
	Total	38	100.0	100.0	

Lampiran XV

Frekuensi Minat Belajar

Statistics

Minat Belajar

N	Valid	38
	Missing	0
Mean		57.08
Median		54.00
Std. Deviation		14.690
Variance		215.804
Range		50
Minimum		39
Maximum		89
Sum		2169

Lampiran XVI

Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	15.19342101
Most Extreme Differences	Absolute	.152
	Positive	.152
	Negative	-.130
Test Statistic		.152
Asymp. Sig. (2-tailed)		.074 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Lampiran XVII

Uji Linearitas

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
MINAT BELAJAR * GAME ONLINE	Between Groups	(Combined)	6380.867	22	290.039	3.370	.052
		Linearity	3811.935	1	3811.935	44.288	.000
		Deviation from Linearity	2568.932	21	122.330	1.421	.331
	Within Groups		602.500	7	86.071		
	Total		6983.367	29			

Lampiran XVIII

Perhitungan Data Variabel X dan Y

N	x	Y	X2	Y2	XY
1	94	47	8836	2209	4418
2	98	43	9604	1849	4214
3	92	45	8464	2025	4140
4	89	40	7921	1600	3560
5	90	47	8100	2209	4230
6	39	52	1521	2704	2028
7	95	42	9025	1764	3990
8	100	39	10000	1521	3900
9	97	44	9409	1936	4268
10	97	57	9409	3249	5529
11	100	51	10000	2601	5100
12	36	85	1296	7225	3060
13	42	89	1764	7921	3738
14	37	78	1369	6084	2886
15	96	40	9216	1600	3840
16	98	52	9604	2704	5096
17	98	55	9604	3025	5390
18	38	84	1444	7056	3192
19	44	86	1936	7396	3784
20	94	46	8836	2116	4324
21	87	58	7569	3364	5046
22	88	50	7744	2500	4400
23	59	86	3481	7396	5074
24	82	68	6724	4624	5576
25	98	64	9604	4096	6272
26	45	62	2025	3844	2790
27	99	61	9801	3721	6039
28	95	63	9025	3969	5985
29	110	60	12100	3600	6600
30	93	53	8649	2809	4929
Σ	2430	1747	214080	108717	133398
Total	30				

Lampiran XIX

Uji Regresi Sederhana

1). Konstanta b

$$\begin{aligned}b &= \frac{n \cdot \sum XY - \sum X \cdot \sum Y}{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2} \\&= \frac{30 \cdot 133389 - 2430 \cdot 1747}{30 \cdot 214080 - (1747)^2} \\&= \frac{4001670 - 4245210}{6422400 - 3052009} \\&= \frac{-243540}{3370391} = -0,0723\end{aligned}$$

2). Konstanta a

$$\begin{aligned}a &= \frac{\sum Y - b \cdot \sum x}{n} \\&= \frac{1747 - (-0,0723) \cdot 2430}{30} \\&= \frac{1747 - (-175,689)}{30} \\&= \frac{1922,689}{30} = 64,089\end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan diatas maka dapat dibuat persamaan regresi linear sederhana sebagai berikut:

$$Y = a + b \cdot X$$

$$= 64,089 + -0,0723 \cdot X$$

Lampiran XX

Uji Koefisiensi Determinan

$$\begin{aligned}r_{xy} &= \frac{N\sum xy - (\sum x) \cdot (\sum y)}{\sqrt{\{N \cdot \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N \cdot \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}\end{aligned}$$
$$\begin{aligned}&= \frac{30.133398 - (2430) \cdot (1747)}{\sqrt{\{30.214080 - (2430)^2\} \{30.108717 - (1747)^2\}}}\end{aligned}$$
$$\begin{aligned}&= \frac{4001940 - 4245210}{\sqrt{\{6422400 - 5904900\} \{3261510 - 3052009\}}}\end{aligned}$$
$$\begin{aligned}&= \frac{-243270}{\sqrt{\{517500\} \{209501\}}}\end{aligned}$$
$$\begin{aligned}&= \frac{-243270}{\sqrt{108416767500}}\end{aligned}$$
$$\begin{aligned}&= \frac{-243270}{329267,015} = -0,738\end{aligned}$$

Untuk mengetahui seberapa besar sumbangan (kontribusi) yang diberikan antara variabel X (game online) dan variabel Y (minat belajar) maka dilakukan penghitungan koefisien determinasi (KP).

$$\begin{aligned}KP &= (r)^2 \times 100\% \\&= (-0,738)^2 \times 100\% \\&= 0,545 \times 100\% = 0,545 = 54,5 \%\end{aligned}$$

Lampiran XXI

Uji Hipotesis

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

$$t = \frac{0,545 \sqrt{30-2}}{\sqrt{1-0,545^2}}$$

$$t = \frac{0,545 \sqrt{28}}{\sqrt{1-0,297}}$$

$$t = \frac{0,545 \times 5,291}{\sqrt{0,703}}$$

$$t = \frac{2,883}{0,838} = 3,440$$

DOKUMENTASI

Profil Pada SD Negeri 200501 Padangsidempuan



Apel pagi yang dilakukan siswa di SD Negeri 200501 Padangsidempuan



Situasi proses pembelajaran di Kelas IV SD Negeri 200501 Padangsidempuan



Siswa bermain game online saat jam istirahat





Peneliti Memberikan Instruksi cara mengerjakan kuesioner yang akan dibagikan



Peneliti membagikan kuesioner kepada siswa kelas IV



Peneliti mengamati siswa pada saat pengisian kuesioner



Peneliti mengumpulkan kuesioner yang telah diisi oleh siswa





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

Nomor : 3003/Un.28/E.1/TL.00.9/ 06 /2025

11 Juni 2025

Lampiran : -

Hal : Izin Riset

Penyelesaian Skripsi

Yth. Kepala Sekolah SD Negeri 200501 Padangsidimpun

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa :

Nama : Hastika Hilmi

NIM : 2120500134

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Alamat : Jalan Sutoyo No.11 B

Adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpun yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul **"Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Kelas IV di SD Negeri 200501 Padangsidimpun"**.

Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin Riset penelitian dengan judul di atas.

Demikian disampaikan, atas perhatiannya diucapkan terimakasih.



an Dekan

Wakil Dekan Bidang akademik dan
Kelembagaan

Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi., M.A.
NIP 19801224 200604 2 001



PEMERINTAH KOTA PADANGSIDIMPUAN
DINAS PENDIDIKAN DAERAH KOTA PADANGSIDIMPUAN
SD NEGERI 200501 PADANGSIDIMPUAN
KECAMATAN PADANGSIDIMPUAN TENGGARA
L. H.T Rasi Harin Sin, 7,5 Salawatu

SURAT KETERANGAN PELAKSANA PENELITIAN

Nomor: 400.3.5014/SD.501/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Yanti Marlina Harahap, S. Pd
NIP : 19811122 200604 2 007
Pangkat/Golongan : Pembina IVa
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Negeri 200501 Padangsidimpuan

Berdasarkan surat dari Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan dengan Nomor : 3003A/Jn.28/IL/TL.00.906/2025 Tanggal 11
Juni 2025 tentang Permohonan Izin Riset Penyelesaian Skripsi dari UIN Syekh Ali Hatan
Ahmad Addary Padangsidimpuan, menerangkan yang sebenarnya:

Nama : Hestika Hilmi
NIM : 2120500134
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Alamat : Jalan Sutoyo No. 11B

Demar telah mengadakan Riset Penyelesaian Skripsi di SD Negeri 200501
Padangsidimpuan Pada tanggal 12 Juni sampai dengan 25 Juli 2025 guna melengkapi
Penyusunan Skripsi yang berjudul "Pengaruh Game Online terhadap Minat Belajar Siswa
Kelas IV di SD Negeri 200501 Padangsidimpuan".

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana.

Padangsidimpuan, 30 Juli 2025

Kepala Dinas Pendidikan

SD Negeri 200501 Padangsidimpuan

Yanti Marlina Harahap, S. Pd.

NIP: 19811122 200604 2 007