

**PENGARUH BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP MINAT
BELAJAR SISWA MADRASAH IBTIDAIYAH (MI) NEGERI
3 PADANG LAWAS**



SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Sebagai Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan dalam Bidang Pendidikan Agama Islam*

Oleh:

**NUR SAIDA HASIBUAN
NIM. 19 20100 261**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2026**

**PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP MINAT
BELAJAR SISWA ADIRASAH IBDAIAH (MI) NEGERI
3 PADANG LAWAS**



Skripsi

*Diajukan Untuk Memenuhi Sebagai Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan dalam Bidang Pendidikan Agama Islam*

Oleh

NUR SAIDA HASIBUAN

NIM. 19 20100 261

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY

PADANGSIDIMPUAN

2026

**PENGARUH BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP MINAT
BELAJAR SISWA MADRASAH IBTIDAIYAH (MI) NEGERI
3 PADANG LAWAS**



Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Syarat Memperoleh

Gelar Sarjana Pendidikan dalam Bidang Pendidikan Agama Islam

Oleh

NUR SAIDA HASIBUAN

NIM. 19 20100 261

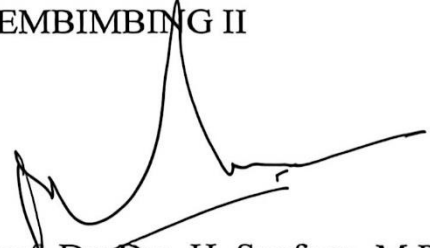


PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

PEMBIMBING I

PEMBIMBING II


Prof. Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag
NIP.19641013 199103 1 003


Prof. Dr. Drs. H. Syafnan, M.Pd.
NIP. 19590811 198403 1004

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

2026

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal : Skripsi
a.n. Nur Saida Haibuan

Padangsidimpuan, 2026
Kepada Yth:
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan UIN Syekh Ali Hasan
Ahmad Addary Padangsidimpuan di-
padangsidimpuan

Assalamu'alaikum warahmatullohi wabarakatuh.

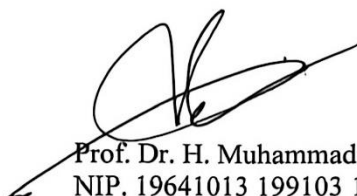
Setelah membaca menelaah dan memberi saran-saran perbaikan sepenuhnya terhadap skripsi a.n Nur Saida Hasibuan yang berjudul **"Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI) Negeri 3 Padang Lawas"** maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar sarjana pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Pendidikan Agama Islam pada fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.

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.

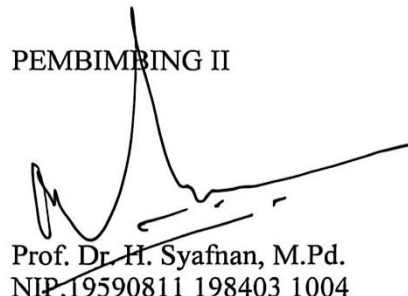
Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatu.

PEMBIMBING I



Prof. Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag
NIP. 19641013 199103 1 003

PEMBIMBING II



Prof. Dr. H. Syafnan, M.Pd.
NIP. 19590811 198403 1004

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Saida Hasibuan
NIM : 19 201 00261
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan teknologi dan seni, menyetujui untuk memberikan kepada pihak UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah Saya yang berjudul: **“Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI) Negeri 3 Padang Lawas”** bersama perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini pihak Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*data base*), merawat, dan mempublikasikan karya ilmiah Saya selama tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenarnya.

Padangsidempuan,
Pembuat Pernyataan

2026



Nur Saida Hasibuan
NIM. 19 201 0061

SURAT PERNYTAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Dengan menyebut nama allloh yang maha pengasih lagi maha penyayang bahwa saya bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Saida Hasibuan
Nim : 1920100261
Program Studi : PAI/Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Minat Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI) Negeri 3 Padang Lawas.

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 UIN Syekh Ali Hasan Addary Padangsidempuan pasal 14 ayat 2 tahun 2023.

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 3 tahun 2023 tentang kode etik mahasiswa UIN Syekh Ali Hasan Addary Padangsidempuan yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, 2026
Pembuat pernyataan



Nur Saida Hasibuan
NIM.1920100261



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 Padangsidempuan22733
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Nama : Nur Saida Hasibuan
NIM : 1920100261
Program Studi : PAI
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa
Madrasah Ibtidaiyah (MI) Negeri 3 Padang Lawas.

Ketua

Ali Asrun Lubis, S. Ag, M. Pd
NIP.19710424 199903 1 004

Sekretaris

Nursri Hayati, M. A
NIP.19850906 292912 2 003

Anggota

Ali Asrun Lubis, S. Ag, M. Pd
NIP.19710424 199903 1 004

Nursri Hayati, M. A
NIP.19850906 292912 2 003

Dr. Zainal Efendi Hasibuan, M. A
NIP. 19801024 202321 1 004

Dr. Muhammad Roihan Daulay, M. A
NIP. 19830027202321007

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah
Di
Tanggal
Pukul
Hasil/Nilai
Indesk Prediksi Kumulatif
Predikat

: Ruang Ujian Munaqosyah PAI
: 18 Mei 2026
: 09.00 WIB s/d Selesai
: Lulus/(B)
:
:



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

Judul Skripsi : Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Madrasah
Ibtidaiyah (MI) Negeri 3 Padang Lawas.
Nama : Nur Saida Hasibuan
NIM : 1920100261
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/PAI

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



Padangsidempuan, 2026
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan
Husni, M. Hum.
NIP. 198408152009121005

ABSTRAK

Nama : Nur Saida Hasibuan
Nim : 1920100261
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul : Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Minat Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI) Negeri 3 Padang Lawas.

Latar belakang masalah dalam penelitian ini adalah perkembangan teknologi, khususnya internet, yang begitu pesat tidak hanya sarana teknologi, komunikasi, maupun transportasi yang mengalami perkembangan begitu pesat, fenomena ini juga berlaku pada banyak pola kehidupan. Dimana salah satunya penggunaan *game online* seakan sudah menjadi semacam fenomena belakangan ini. Aplikasi *game online* yang semakin mudah diakses tampaknya membuat semakin banyak orang menggunakannya. Tidak hanya orang dewasa, remaja dan anak-anak juga semakin mudah memainkan berbagai macam game online. Dan banyaknya anak-anak yang masih di Sekolah Dasar menggunakan *game online* secara berlebihan yang dapat mengganggu waktu bermain dan belajar siswa. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh bermain *game online* terhadap minat belajar siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI) Negeri 3 Padang Lawas. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dan menggunakan metode deskriptif untuk menjawab rumusan masalah, deskriptif dan statistik. Dengan menggunakan instrument angket. Populasi mahasiswa berjumlah 21 dan sampel 21 orang yang di tentukan secara *sampling junuh*. Untuk mengetahui pengaruh bermain *game online* terhadap Minat Belajar siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI) Negeri 3 Padang Lawas, maka data yang diperoleh, diolah, dianalisis, dengan metode kuantitatif dengan rumus korelasi *Product Moment*, regresi linear sederhana dan uji signifikasi r dan t . Adapun sumbangan *Game online* terhadap minat belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI) Negeri 3 Padang Lawas berada pada persentase 7% sedangkan sisanya dari variabel lain 93%. Hal ini ditunjukkan besarnya dari persamaan regresinya $Y = 67,76 + 0,234 X$. Dengan demikian tidak ada pengaruh bermain game online terhadap minat belajar siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI) Negeri 3 Padang Lawas. Untuk mengetahui tidak berpengaruhnya di lihat dari Uji t diperoleh $t_{hitung} < t_{tabel} = 1,218$ untuk t_{hitung} 1,729 untuk t_{tabel} .dengan demikian tidak ada pengaruh, maka **H_a** ditolah dan **H_o** titerima.

Kata Kunci: Pengaruh *Game Online*, Minat Belajar Siswa.

ABSTRACT

Name : Nur Saida Hasibuan
Student ID : 1920100261
Study Program : Islamic Religious Education
Title : The Effect of Playing Online Games on the Learning Interests of Students at State Islamic Elementary School (MI) 3 Padang Lawas.

The background of this research is the rapid development of technology, particularly the internet. This phenomenon not only affects technology, communication, and transportation, but also affects many aspects of life. One example is the use of online games, which has become a recent phenomenon. The increasing accessibility of online game applications seems to be driving their use. Not only adults, but teenagers and children are also increasingly finding it easier to play various types of online games. Furthermore, many elementary school children are using online games excessively, which can disrupt their playtime and learning. The research question in this study is whether there is an effect of playing online games on the learning interests of students at State Islamic Elementary School (MI) 3 Padang Lawas. This research is quantitative and uses descriptive, descriptive, and statistical methods to answer the problem formulation. By using a questionnaire instrument. The student population is 21 and the sample is 21 people determined by pure sampling. To determine the effect of playing online games on the learning interest of students of Madrasah Ibtidaiyah (MI) Negeri 3 Padang Lawas, the data obtained, processed, analyzed, using quantitative methods with the Product Moment correlation formula, simple linear regression and r and t significance tests. The contribution of online games to the learning interest of students of Madrasah Ibtidaiyah (MI) Negeri 3 Padang Lawas is at a percentage of 7% while the rest from other variables is 93%. This is shown by the magnitude of the regression equation $Y = 67.76 + 0.234 X$. Thus, there is no effect of playing online games on the learning interest of students of Madrasah Ibtidaiyah (MI) Negeri 3 Padang Lawas. To determine whether there was no effect, the t-test obtained $t_{hitung} < t_{tabel} = 1.218$ for $t_{hitung} 1.729$ for t_{tabel} . Thus, there was no effect, so H_a was rejected and H_o was accepted.

Keywords: Influence of Online Games, Student Learning Interest.

خلاصة

الاسم	:	نور سعيدة بهاسيبيوان
رقم الطالب	:	١٩٢٠١٠٠٢٦١
العنوان	:	تأثير لعب الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت على اهتمام التلاميذ بالتعلم في مدرسة ابتدائية إسلامية حكومية ٣ ببادانغ لاواس

تتمثل خلفية هذه الدراسة في التطور السريع للتكنولوجيا، وخاصة شبكة الإنترنت، حيث لم يقتصر هذا التطور على وسائل التكنولوجيا والاتصال والنقل فحسب، بل شمل أيضاً العديد من أنماط الحياة المختلفة، ومن بين هذه الظواهر استخدام الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت التي أصبحت في الآونة الأخيرة ظاهرة منتشرة على نطاق واسع، كما أن سهولة الوصول إلى تطبيقات الألعاب الإلكترونية أدت إلى زيادة عدد مستخدميها، ليس فقط من البالغين، بل أيضاً من المراهقين والأطفال الذين أصبح بإمكانهم ممارسة أنواع مختلفة من الألعاب الإلكترونية بسهولة، كما أن الإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية من قبل الأطفال الذين ما زالوا في المرحلة الابتدائية قد يؤثر سلباً على أوقات اللعب والتعلم لديهم. وتتمثل مشكلة البحث في معرفة ما إذا كان هناك تأثير للعب الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت على اهتمام التلاميذ بالتعلم في المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية رقم ٣ ببادانغ لاواس. ويُعد هذا البحث من البحوث الكمية، حيث استخدم المنهج الوصفي والإحصائي للإجابة عن مشكلة البحث، مع الاعتماد على أداة الاستبانة، وقد بلغ عدد مجتمع الدراسة ٢١ طالباً، وتم اختيار العينة المكونة من ٢١ فرداً باستخدام أسلوب العينة الكلية. وللتعرف على تأثير لعب الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت على اهتمام التلاميذ بالتعلم، جُمعت البيانات وعولجت وحُللت باستخدام المنهج الكمي، من خلال معامل ارتباط بيرسون (برودكت مومنت)، والانحدار الخطي البسيط، واختبار الدلالة الإحصائية ر.و.ت. وقد أظهرت نتائج البحث أن مساهمة الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت في اهتمام التلاميذ بالتعلم بلغت نسبة ٧٪، في حين تعود نسبة ٩٣٪ إلى متغيرات أخرى، ويتضح ذلك من خلال معادلة الانحدار $Y = X_1 + 0.234 + 67.76$ ، وبناءً على ذلك، لا يوجد تأثير للألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت على اهتمام التلاميذ بالتعلم، وقد ثبت عدم وجود تأثير من خلال اختبار ت، حيث كانت القيمة التائية المحسوبة أقل من القيمة التائية الجدولية، إذ بلغت القيمة التائية المحسوبة = ١,٢١٨، بينما بلغت القيمة التائية الجدولية = ١,٧٢٩، وبالتالي تم رفض الفرضية البديلة (Ha) وقبول الفرضية الصفرية (Ho).

الكلمات المفتاحية: تأثير الألعاب الإلكترونية، اهتمام الطلاب بالتعلم.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan limpahan kasih dan sayangnya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Islam siswa MIN 3 Padang Lawas”.

Penulisan skripsi ini dimaksud untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Prodi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan. Dalam menyusun skripsi ini banyak kendala dan hambatan yang dihadapi oleh peneliti. Namun berkat bantuan, bimbingan, dorongan, dosen pembimbing keluarga dan rekan seperjuangan, baik yang bersifat material maupun nonmaterial, akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan banyak terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag, selaku Pembimbing I dan Bapak Prof. Dr. Drs. H. Syafnan, M.Pd, selaku Pembimbing II yang telah banyak memberikan arahan dan bimbingan dengan penuh kesabaran hingga akhir penyelesaian skripsi ini.
2. Prof. Dr. H. Sumper Mulia Harahap. M.Ag. selaku Rektor UIN SYAHADA Padangsidimpuan dan wakil-wakil Rektor UIN SYAHADA Padangsidimpuan.
3. Dr. Lelya Hilda, M.Si, Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN SYAHADA Padangsidimpuan.

4. Dr. Abdusima Nasution, M.A selaku Ketua Jurusan Program Studi Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan dukungan, bantuan dan kesempatan kepada peneliti selama perkuliahan.
5. Kepala Sekolah, Bapak/ Ibu Guru, dan siswa-siswi MIN 3 Padang Lawas kecamatan Barumon Barat yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada peneliti dalam melaksanakan penelitian.
6. Terkhusus dan teristimewa kepada Ayahanda Tercinta Bangso Alam Hasibuan, Ibunda Tercinta Tiwarni Siregar yang selalu menjadi penyemangat penulis sebagai sandaran terkuat, yang tiada hentinya selalu memberikan kasih sayang, do'a dan motivasi dengan penuh keikhlasan yang tak terhingga kepada penulis. Terimakasih selalu berjuang untuk kehidupan penulis.
7. terbaik Lely Suryani Hasibuan Serta Adek terbaik Nani Jahniar Hasibuan dan seluruh keluarga sebagai motivasi peneliti yang senantiasa memberikan do'a, dukungan, kasih sayang dan pengorbanan demi keberhasilan dan kesuksesan penulis.
8. Untuk Sahabat terbaik Tiara Siregar, Ramadani Siregar, Niram Safitri Tanjung, Meliana Fitriyang serta Adek Sekamar Khotimah Pandiangan dan Efrina lubis selalu memberikan motivasi dan pengorbanan waktu untuk bertukar pikiran selama proses penyelesaian skripsi ini.
9. Rekan-rekan Mahasiswa Jurusan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan terkhususnya teman seperjuangan PAI, teman kelompok KKL desa Tombang Kaluang, PLP SMP 1 SIABU, dan teman sekamar, yang telah memberikan informasi dan motivasi kepada penulis selama proses penulisan skripsi. Atas segala

bantuan dan bimbingan yang telah diberikan kepada penulis, kiranya tiada kata yang paling indah selain berdo'a dan berserah diri kepada Allah SWT, semoga kebaikan dari semua pihak mendapat imbalan dari Allah SWT.

10. Terakhir, terimakasih untuk diri sendiri, karena telah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini. Mampu mengatur waktu, tenaga, pikiran, serta keuangan dan perekonomian sendiri dengan sangat amat baik. Mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan diluar keadaan dan tak pernah memutuskan menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dengan menyelesaikan sabaik dan maksimal mungkin, ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri sendiri.

Selanjutnya penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu penulis senantiasa mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi penyempurnaan skripsi ini. Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan para pembaca umumnya.

Padangsidimpun,

2026

Nur Saida Hasibuan
NIM. 1920100261

DAFTAR ISI

SAMPUL DEPAN	
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI	
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	
DEWAN PENGUJI SIDANG MUNAQOSYAH	
PENGESAHAN DEKAN	
ABSTRA	i
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi masalah	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Devenisi Operasional Variabel	6
E. Rumusan Masalah	7
F. Tujuan Penelitian	8
G. Manfaat Penelitian	8
H. Sistematika Pembahasan	9

BAB II LANDASAN TEORI

A. Landasan Teori.....	10
1. Game Online.....	10
a. Pengertian Game online.....	10
b. Indikator Game Online	13
c. Alasan Siswa Bermain Game Online.....	14
d. Jenis-jenis Game Online	16
e. Dampak Game Online	19
f. Faktor-faktor penyebab Game Online	20
2. Minat belajar pendidikan agama islam	23
a. Pengertian Minat Belajar	23
b. Macam-macam Minat Belajar	29
c. Ciri-ciri Minat Belajar	32
d. Faktor-faktor yang mempengaruhi Minat Belajar	33
B. Kajian/ peneliti terdahulu.....	38
C. Kerangka Berpikir.....	40
D. Hipote.....	41

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan waktu penelitian.....	43
B. Jenis penelitian	45
C. Populasi dan sampel	47
D. Teknik Pengumpulan Data	49
E. Uji Instrumen (validitas dan reliabilitas)	53
F. Teknik Analisis data.....	55

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Temuan umum	62
B. Deskripsi Data Penelitian.....	63
C. Analisis data.....	67
D. Pembahasan	72
E. Keterbatasan peneliti.....	74

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	75
B. Saran	75

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 : Waktu Perencanaan Penelitian.....	44
Tabel 1.2 : Jumlah Sampel : Siswa Kelas VI.....	47
Tabel 1.3 : Kisi-Kisi Instrumen Variabel “ <i>Game Online</i> ”	50
Tabel 1.4 : Kisi-Kisi Instrumen Variabel “Minat Belajar”	51
Tabel 1.5 : Koefisien Korelasi Nilai r	52
Tabel 1.6 : Nama-Nama Guru MIN 3 Padang Lawas	60
Tabel 1.7 : Rangkuman Skripsi Data Angket <i>Game Online</i> (X)	62
Tabel 1.8 : Distribusi Frekuensi Data Variabel <i>Game Online</i> (X).....	63
Tabel 1.9 : Rangkuman Skripsi Data Angket Minat Belaja (Y)	64
Tabel 1.10: Distribusi Frekuensi Data Variabel Minat Belajar (Y)	64
Tabel 1.11: Perhitungan Statistik Pengaruh <i>Game Online</i> Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Islam MIN 3 Padang Lawas	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 peta wilayah barumun barat	43
Gambar 1.2 diagram distribusi frekuensi game online	63
Gambar 1.3 diagram distribusi frekuensi minat belajar	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-Kisi Angket

Lampiran 2 Tata Cara Perhitungan Statistik

Lampiran 3 Validitas Dan Realibilitas Variabel (X)

Lampiran 4 Validitas Dan Realibilitas Variabel (Y)

Lampiran 5 Propil Sekolah Min 3 Parannapa Jae

Lampiran 6 Dokumentasi Penyebaran Angket

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada era yang serba digital dan modern seperti sekarang ini, sektor kehidupan mengalami percepatan pertumbuhan yang begitu pesat, tidak hanya sarana teknologi, komunikasi, maupun transportasi yang mengalami perkembangan begitu pesat, fenomena ini juga berlaku pada banyak pola kehidupan.¹

Adiksi atau penggunaan *game online* seakan sudah menjadi semacam fenomena belakangan ini. Aplikasi *game online* yang semakin mudah diakses tampaknya membuat semakin banyak orang menggunakannya. Tidak hanya orang dewasa, remaja dan anak-anak juga semakin mudah memainkan berbagai macam *game online*. Koneksi internet yang semakin cepat dan mudah, serta perkembangan teknologi telepon pintar atau *smartphone* yang semakin maju dan semakin terjangkau harganya, tak bisa dipungkiri membuat semakin banyak orang memainkan *game online*. Dengan menggunakan ponsel, bermain game online pun menjadi semakin fleksibel.

Dulu anak-anak hanya mengenal permainan tradisional yang biasanya di mainkan dengan teman-teman yang lain secara langsung seperti congklak dan lainnya. Tapi sekarang anak-anak tidak lagi mau keluar rumah untuk bermain dengan kawannya. anak-anak jaman sekarang

¹ Jhon W. Santrok, *Perkembangan Masa Hidup*, (Jakarta: Erlangga, 2003), hlm. 24.

selalu berada di dalam rumah bermain game, walaupun keluar rumah anak-anak hanya menuju ke warnet untuk bermain game.

Negara China sendiri telah mengeluarkan aturan ketat soal game online kepada remaja dan penyedia *game online*. Kantor administrasi pers dan publikasi nasional china, Senin (30/8/2021) telah merilis pemberitahuan untuk mencegah anak di bawah umur menjadi kecanduan *game online*. Penyedia *game online* hanya dapat menawarkan layanan satu jam kepada anak di bawah umur 18 tahun ke bawah.²

Pemerintah melalui kementrian komunikasi dan informatika mengeluarkan aturan khusus tentang permainan *game online*. *Game online* ini berada pada payung hukum peraturan NO 11 tahun 2016 tentang klarifikasi permainan interaktif elektronik yang di UU Pada 20 juli 2016. Aturan ini, mengklarifikasi *game online* berdasarkan konten dan kelompok usia pengguna. Jika berdasarkan konten dilihat dari sisi kekerasan dan pengguna bahasa. Sedangkan kelompok usia pengguna dimulai dari 3 tahun, 7 tahun, 17 tahun, hingga semua umur.³

Pemerintah membuat peratur itu supaya pelajar mempunyai waktu untuk belajar. Tetapi belajar juga harus memiliki minat belajar yang kuat. Karena minat belajar adalah kecenderungan jiwa yang di tandai dengan adanya perhatian terhadap suatu objek tertentu dan di sertai dengan adanya perasan senang pada objek tersebut. Dengan pengertian itu, minat belajar

² Kantor Administrasi Pers dan Publikasi Nasional China, “Peraturan Pembatasan Game Online bagi Anak di Bawah Umur,” 30 Agustus 2021.

³ Kementrian Komunikasi dan informatika Republik Indonesia, *Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika nomor 11 Tahun 2016 Tentang Klasifikasi Permainan Interaksi Elektronik*, 20 Juli 2016.

dapat diartikan sebagai kecenderungan untuk selalu memperhatikan dan mempelajari sesuatu dengan terus menerus yang disertai adanya perasaan senang. Kegiatan belajar mengajar yang didorong dengan adanya minat belajar akan berlangsung lebih lama dan meningkatkan kesan yang lebih mendalam dalam diri siswa.

Bermain game saat ini telah menjadi trend yang banyak diminati oleh semua kalangan mulai dari anak-anak, remaja, sampai dewasa. Karena seseorang tersebut dapat bermain secara individu maupun berkelompok dengan banyak orang yang dikenal ataupun yang tidak dikenalnya. Anak dianggap lebih sering dan lebih rentan terhadap penggunaan game online daripada orang dewasa. Hal ini perlu ditanggapi secara serius karena ketertarikan seseorang untuk bermain game berdampak krusial bagi kalangan masyarakat, khususnya kalangan pelajar.

Awalnya game merupakan kegiatan yang menyenangkan, akan tetapi kegiatan ini tentu ada dampak positif dan negatifnya bagi pengguna terutama anak-anak sampai remaja. Dampak positif dari *game online* meningkatkan sosialisasi anak, mengurangi stress, melatih kemampuan bahasa Inggris, dan bisa sebagai usaha bisnis bagi anak-anak remaja. Namun dampak negatifnya *game online* dapat menimbulkan rasa ketagihan, bermain sampai membuang-buang waktu yang banyak, kurangnya semangat dalam belajar.

Rasa suka atau ketertarikan terhadap suatu hal seperti game sedikit banyaknya akan memberikan dampak terhadap minat belajar menurut

Zanikhan.⁴ Dan nantinya juga akan berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa di kelas. Peserta didik yang mendapatkan nilai yang maksimal dikarenakan peserta didik memiliki kesungguhan atau minat yang tinggi dalam belajarnya. Kegiatan belajar di dalam sekolah atau di luar sekolah harus berdasarkan minat yang timbul dari dalam diri peserta didik itu sendiri, apakah ada ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran atau tidak. Menurut Slameto minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat belajar adalah salah satu faktor internal dari siswa yang menentukan keberhasilan belajar siswa. Minat siswa dalam pembelajaran menjadi kekuatan yang akan mendorong siswa untuk belajar.⁵

Sebelumnya peneliti juga telah melakukan survey terkait penggunaan *game online* pada tanggal 9 desember 2023, pada jam 4 sore, di Desa Parannapa Jae, Kabupaten Padang Lawas, Kecamatan Barumon Barat. Dengan menggunakan bahasa indonesia 5 pertanyaan kepada orang tua siswa, di dapat 60% anak-anak gemar menggunakan *Game Online*. Sebagian besar pengguna atau pemain game online adalah laki-laki. Game yang sering di gunakan anak-anak adalah *mobile legends* dan *free fire*. Survey yang di lakukan, peneliti mendapatkan bahwa anak-anak yang masih di jenjang SD, MIN sering sekali bermain *Game Online*. Tetapi

⁴ Al Nizar Dan Siti Hajaroh, "Pengaruh Intensitas Penggunaan Game Gadget," *PGMI* 11, no. 2 (2019): 169-192. <https://ftkjurnal-uinmataram.id/index.php/elmidad/article/view/1901>

⁵ Adeng Hudaya, *Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin Dan Minat Belajar Peserta Didik*, " *Research and Development Journal Of Education* 4, no. 2, april (2018): 86-97. <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/RDJE/article/view/3380>

anak-anak bermain *Game Online* itu di waktu pulang sekolah dan yang paling mengawatirkan anak-anak bermain lupa akan waktunya.

Anak-anak akan bermain dari pulang sekolah sampai tengah malam. Mereka berhenti karena ada kegiatan mereka di setiap maghrib yaitu belajar mengaji. Tetapi masih ada salah satu dari mereka yang tidak mau belajar ataupun boles. Dan di Desa Parannapaa Jae masih dibilang ada anak-anak yang tidak memiliki handphone, mereka akan memakai handphone orang tu mereka untuk bermain game. Jika tidak diberikan anak-anak akan melawan dan membentak orangtuanya. Peserta didik yang memiliki minat yang tinggi dalam belajar maka dia akan berusaha semaksimal mungkin untuk mencapai tujuan dari kegiatan belajarnya tersebut dan dengan minat yang tinggi itu pula prestasi yang dihasilkan akan tercapai dengan maksimal.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti mengangkat judul peneliti **“Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Minat Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI) Negeri 3 Padang Lawas”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti mengidentifikasi masalah peneliti sebagai berikut:

1. *Game online* membawa pengaruh bagi dunia pendidikan diantaranya yaitu peserta didik akan malas belajar.
2. Siswa lebih mencintai game online daripada pembelajaran.
3. Adanya dampak negatif dan positif dari penggunaan *Game Online*.

4. Peserta didik lebih sering membicarakan *game online* di sekolah dibanding berdiskusi mengenai materi pembelajaran.
5. Turunnya minat belajar siswa dalam pembelajaran karena seringnya menggunakan *game online*.
6. Kurangnya peranan orang tua dalam mengontrol penggunaan *Game Online*.

C. Batasan Masalah

Karna keterbatasan penulis dalam hal kemampuan, tenaga dan finansial maka peneliti ini hanya ingin melihat bagaimana pengaruh Bermain *game online* terhadap minat belajar siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI) Negeri 3 Padang Lawas. Peneliti ini berfokus pada Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Minat Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI) Negeri 3 Padang Lawas.

D. Definisi Operasional Variabel

Untuk menghindari kesalahan dalam memahami ruang lingkup masalah penelitian, maka perlu untuk menjelaskan terlebih dahulu Definisi Operasional Variabel. Adapun penjelasannya sekaligus pembatasan untuk masing-masing variabel tersebut adalah :

1. *Game online*

Secara bahasa *game* berasal dari bahasa inggris yaitu games yang artinya permainan dan *online* yang berarti terhubung. Menurut Young dan Drajat mengutarakan pendapatnya bahwa *game online* yang menggunakan sebuah jaringan internet, yang di dalamnya terdapat sebuah interaksi antara

satu orang atau lebih yang mencapai tujuan tertentu, untuk mencapai berbagai misi, dan meraih hasil tertinggi dalam *game*.

Alat ukur yang digunakan untuk mengukur game online yaitu kuisisioner, pada skala ini terdiri dari 20 pertanyaan dengan lima pilihan jawaban, yaitu: sangat setuju dengan skor 5, setuju dengan skor 4, ragu-ragu dengan skor 3, tidak setuju dengan skor 2, sangat tidak setuju dengan skor 1. Semakin tinggi hasil nilai yang didapat responden semakin tinggi pula tingkat penggunaan game online yang dimilikinya.

2. Minat Belajar

Slameto mendefenisikan minat belajar adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterkaitan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat belajar pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minatnya.⁶

Minat belajar siswa di ukur menggunakan kuesioner, butir pertanyaan yang digunakan seluruhnya berjumlah 20 pertanyaan. Instrumen ini disusun menggunakan skala antara 5 sampai 1.

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

Apakah terdapat Pengaruh Bermain *Game Online* terhadap minat belajar siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI) Negeri 3 Padang Lawas?

⁶ Slameto, Op. Cit., h. 180

F. Tujuan Peneliti

Adapun tujuan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah yang ada yakni:

Untuk mengetahui pengaruh bermain *game online* terhadap minat belajar siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI) Negeri 3 Padang Lawas.

G. Manfaat Penelitian

Adapun Mampaat yang dapat diperoleh dalam penelitian ini adalah:

1. Secara Teoritis

Karya ilmiah ini dapat menambah wawasan dan dijadikan tambahan dalam memperkaya kebaikan ilmu pendidikan serta dapat dijadikan sebagai referensi bagi guru untuk mengawasi penggunaan game online di kalangan siswa.

2. Secara Praktis

- a. Bagi siswa, dapat memberikan pengetahuan dan motivasi siswa dalam penggunaan game online secara efektif dan efisien.
- b. Bagi orangtua, bahan masukan dalam rangka meningkatkan Minat Belajar siswa dengan mengawasi penggunaan *game online* di kalangan siswa.
- c. Bagi sekolah, dapat membarikan pengetahuan dan informasi penggunaan bermain *game online* terhadap Minat Belajar siswa.

- d. Bagi peneliti, hasil penelitian ini bisa dijadikan kajian untuk melakukan pembahasan yang baik untuk meneliti kembali maupun untuk melakukan kajian yang mendalam.

H. Sistematika Pembahasan

Untuk lebih memudahkan penulis skripsi, peneliti membuat sistematika pembahasan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Memuat latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, definisi operasional variabel, rumus masalah, manfaat masalah, dan sistematika pembahasan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Memuat tentang kerangka teori, peneliti terdahulu, kerangka berfikir, dan hipotesis

BAB III: METODE PENELITIAN

Memuat tentang lokasi dan waktu peneliti, jenis dan metode peneliti, subjek peneliti, instrumen pengumpulan data, prosedur peneliti, dan teknik analisis data.

BAB IV : HASIL PENELITIAN

Membahas hasil penelitian temuan umum yang bersi tentang pengaruh bermain game online terhadap minat belajar siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI) Negeri 3 Padang Lawas.

BAB V : PENUTUP

Penutup yang memuat kesimpulan dan saran.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Landasan Teori

1. *Game Online*

a. Pengertian *Game Online*

Perkembangan di bidang teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang pesat di era globalisasi memberikan pengaruh yang cukup besar bagi peserta didik. pengaruh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat cepat ini memberikan dampak positif dengan semakin terbukanya dan tersebarnya informasi dan pengetahuan keseluruh dunia.⁷ teknologi ini juga memiliki dampak negatif bagi peserta didik.

Pengertian game berarti “hiburan”. *Game* bisa di artikan sebagai kepuasan dan aksi permainanya. *Game* menurut bahasa adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan dan di lakukan atas kehendak diri sendiri, bebas tanpa paksaan dengan bertujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut.

Game online adalah *game* yang berbasis elektronik dan visual, yang di mainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik, sebuah permainan yang menggunakan data atau paket data internet atau menggunakan sebuah jaringan. game online adalah game yang berbasis

⁷Nur Adilah Nasution, Erawadi Erawadi, dan Asfiati Asfiati, “Implementasi Kurikulum Jaringan Sekolah Islam Terpadu Berbasis Media Teknologi Informasi di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Islam Terpadu Al-Husnayain Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal” 7, no. 3 (26 September 2023): 21802–9. <https://etd.uinsyahada.ac.id/9592/>

elektronik dan visual.⁸ *Game online* tidak lepas dari perkembangan teknologikomputer dan jaringan komputer itu sendiri. Hingga menjadi pesat berkembang, yang dulunya berskala kecil sekarang menjadi internet yang berkembang hingga sekarang.

Game online menjalani perkembangan yang pesat baik dari segi teknologinya. *Game online* sudah mempengaruhi cara kita bersosialisasi dengan orang lain. Santoso mendefinisikan bahwa *game online* ada pengaruh negatif pada fungsi fisik dan mental karena pengaruh *game online* secara berlebihan, merka yang terlalu mnghabiskan waktu bermain *game* berdampak pada penglihatan dan penurunan berat badan. Burhan dalam Tsharir mendefinisikan bahwa *game online* *game* yang dapat di mainkan oleh multi pemain melalui internet.

Menurut Kim dkk dalam buku Rischa Pramudia Trisnani *Game Online* adalah *game* atau permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan memulai jaringan komunikasi online.⁹

Menurut BurhanDalam buku Rischa Pramudia Trisnani sebagai *game* komputer yang dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan perusahaan penyedia jasa online atau dapat diakses langsung dari perusahaan yang

⁸Arini, *Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak* (Jakarta: Pustaka Mina: 2011, t.t.), hlm. 27.

⁹Richa Pramudi Trinani, *Stop Kecanduan Game Online* (Madium: Univma Press,2018, t.t.), hlm. 4-5.

mengkhususkan menyediakan *game*. Dalam memainkan *game online* terdapat dua perangkat penting yang harus dimiliki yaitu seperangkat computer dengan spesifikasi yang menandai koneksi dengan *internet*.¹⁰

Game online bisa dikatakan sebagai kebutuhan dalam keseharian untuk sekarang ini, yang dimana disetiap harinya bahkan disetiap saatnya para gamers (pemain-pemain *game*) mengisi kesehariannya dengan bermain *game online*. Rasa jenuh, bosan, ataupun mengisi waktu luang yang kosong.

Hal-hal inilah yang menjadikan alasan sebagian orang dalam bermain *game online*. Namun ada juga alasan lain yang menjadikan seseorang lebih fokus dalam bermain *game online* dari players lain yang hanya menjadikan *game online* sebatas hiburan, yaitu menjadi *Proplayer* (pemain hebat), dengan hebatnya seseorang dalam memainkan game online, ini bisa menjadi modal baginya menjadi streamer (merekam diri sendiri bermain game kepada para penonton langsung secara online).

Dalam study ushul fikih dinyatakan bahwa obyek hukum manusia (mukallaf). Dengan demikian, babi tidak haram, yang haram adalah perbuatan memakannya. Ibu kandung dan ibu mertua tidak haram, yang haram adalah menikahnya.

Perbuatan mukallaf ada dua, pertama, baik (al-hasan), perbuatan mukallaf yang diijinkan meliputi wajib, mandub dan mubah. Kedua

¹⁰Trinani, hlm. 4-5.

buruk (al-khabih), perbuatan mukallaf yang dilarang, seperti haram. Jadi hukum bermain game online sendiri masuk kedalam mukallaf yang diijinkan yaitu mubah. Para ulama ushul fikih berkata. “Hukum asal dari sesuatu adalah mubah sampai ada dalil yang melarangnya (memakruhkan:)¹¹

Kesimpulannya, bermain game online hukumnya mubah. Walau mubah ia bisa haram jika menimbulkan kemafsadatan atau mengandung unsur perjudian. Berikut jenis game online yang sering dipergunakan oleh beberapa kalangan diantaranya oleh siswa misalnya, *Game Mobile Legends, Free Fire, Pubg, Scatter* dan masih banyak lagi.

b. Indikator Game Online

Indikator game online adalah aspek-aspek yang digunakan untuk mengukur tingkat aktivitas dan keterlibatan seseorang dalam bermain game online. Indikator tersebut menjadi dasar dalam penyusunan instrumen penelitian untuk memperoleh data mengenai perilaku bermain game online responden, yaitu:

1. Frekuensi bermain

Seberapa sering seseorang bermain game online dalam sehari atau seminggu.

¹¹Dedi Supriadi, *Ushul Fiqih Perbandingan* (Bandung: Cv Pustaka Setia, 2014, t.t.), hlm. 40.

2. Durasi bermain

Lama waktu yang digunakan untuk bermain game online setiap kali bermain.

3. Jenis permainan yang dimainkan

Contohnya game strategi, petualangan, perang, olahraga, dan lainnya.

4. Intensitas bermain

Tingkat keterlibatan atau keseriusan pemain saat bermain game online.

5. Ketergantungan terhadap game

Adanya rasa sulit berhenti bermain, selalu ingin bermain, atau merasa gelisah jika tidak bermain.

6. Pengaruh terhadap aktivitas sehari-hari

Misalnya menurunnya prestasi belajar, kurang tidur, lupa waktu, atau berkurangnya interaksi sosial.

7. Penggunaan internet dan perangkat

Seberapa sering menggunakan smartphone, komputer, atau internet untuk bermain game online.¹²

c. Alasan siswa bermain *Game Online*

Berikut beberapa alasan siswa sekolah dasar menggunakan *game online*:

1. Sebagai hiburan

¹² Agus Rahman, "Pengaruh Game Online terhadap Perilaku Remaja," dalam *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, Vol. 5, no. 2, 2019, hlm.120.

Game online dianggap menyenangkan dan dapat menghilangkan rasa bosan setelah belajar atau saat waktu luang.

2. Mengikuti teman sebaya

Banyak siswa bermain game karena teman-temannya juga bermain, sehingga mereka ingin ikut agar tidak merasa tertinggal.

3. Rasa penasaran

Anak-anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap game yang sedang populer.

4. Grafik dan fitur yang menarik

Warna, karakter, suara, dan tantangan dalam game membuat siswa tertarik untuk terus bermain.

5. Mudah diakses

Game online dapat dimainkan melalui handphone dan internet yang kini lebih mudah diperoleh.

6. Mengisi waktu luang

Sebagian siswa menggunakan game online untuk menghabiskan waktu ketika tidak ada kegiatan lain.

7. Mencari kemenangan atau prestasi dalam game

Anak merasa senang ketika naik level, menang pertandingan, atau mendapatkan hadiah virtual.

8. Kurangnya pengawasan orang tua

Penggunaan gadget tanpa batas waktu dapat membuat siswa lebih sering bermain game online.

9. Sebagai sarana bersosialisasi

Beberapa game memungkinkan siswa bermain bersama teman dan berkomunikasi secara online.

10. Pengaruh media sosial dan iklan

Video game di YouTube, TikTok, atau iklan membuat siswa tertarik mencoba permainan tersebut.¹³

d. Jenis-jenis *Game Online*

Dalam game online ini ada beberapa variasi permainan yang sangat diminati oleh beberapa kalangan diantaranya anak-anak, remaja dan bahkan mahasiswa. Disini ada 4 jenis game online yang sangat marak diminati oleh para pengguna disaat sekarang yaitu:

1. *Mobile Legends*

Pengguna internet di Indonesia sangat tinggi sehingga muncul game yang berbasis online di dalam handphone yang saat ini sering dimainkan di kalangan apapun adalah *Mobile Legends*. *Game Mobile Legends* adalah sebuah permainan piranti yang bergerak dengan jenis MOBA juga dikenal sebagai game yang mengandalkan strategi yang mengasah untuk bekerja sama dalam satu team yang berjumlah 5 orang.¹⁴

Game Mobile Legends adalah permainan berjenis multiplayer online battle arena (MOBA). Permainan jenis ini merupakan game

¹³ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana, 2018), hlm. 88.

¹⁴ Andika Wibisono dan Agus Naryoso, "Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Mobile Legend Dan Pengawasan Orang Tua Dengan Perilaku Agresif Verbal Pada Anak Remaja," *Interaksi Online* 7, no. 3 (2019): 179–87. <https://eprints.undip.ac.id/75081/>

yang berorientasi kerja sama yang melibatkan dua kelompok (team) untuk saling bertanding setiap kelompok beranggotakan lima pemain yang menghancurkan tower dan benteng utama lawan untuk memenangkan pertandingan. Dalam game ini diterangkan bahwa proses permainan ini tidak terlepas dari sebuah kerja sama dalam sebuah team dalam menghancurkan sebuah pertahanan lawan.

2. *Fubg Mobile*

Permainan merupakan suatu objek yang terdiri dari beberapa komponen dan aturan serta memiliki beberapa kriteria seperti aturan, arah yang selalu berubah, tujuan, kesempatan kompetensi, berbagai kesempatan dan pengalaman, kebebasan aktivitas dalam mengalami dunia permainan.

Pubg Mobile adalah sebuah game multiplayer kompetitif yang menjadikan “battle royale” sebagai genre utama, game ini berjenis first person shooter.

PUBG Mobile ini merupakan sebuah game “MMOFPS” yang bersetting peperangan dengan masing-masing player menyang item-item virtual yang serupa dengan senjata-senjata militer. Game ini dirilis Pada tanggal 9 februari peringkat pertama sebagai game paling populer di tahun 2020.¹⁵

¹⁵Muhammad Hafni Herawan dan M. Yudy Rachman, “Pengaruh Nilai Virtual Item Terhadap Intensi Pembelian Virtual Item dalam Game Online PUBG Mobile,” *INOBIIS: Jurnal Inovasi Bisnis dan Manajemen Indonesia* 5, No. 1 (2021). <https://inobis.org/ojs/index.php/jurnal-inobis/article/view/207>

3. *Free Fire*

Garena adalah platform hiburan digital, yang mengembangkan sebuah permainan PC online dan digital seluler di Asia Tenggara dan Taiwan. Ini didirikan oleh Chairman dan GROUP CEO di Singapura berketepatan pada tahun 2009. Garena yang di kembangkan pertama kali adalah garena *Free fire*. *Free fire* merupakan sebuah permainan pertempuran royale seluler paling populer di dunia.

Free fire adalah game yang paling banyak di unduh di Google Play Store, dan merupakan game kesempat yang paling banyak di unduh di dunia. Garena mendistribusikan berbagai judul permainan di berbagai negara seperti Amerika Latin, Asia Tenggara dan Taiwan, seperti game arena pertempuran online multi pemain, *Leaguage Of Legends* dan *Heroes Of Newerth*, game sepak FIFA online 3, dan game balap *mobile Speed Drifters*.¹⁶

4. *Game Scattet*

Game scater ini adalah permainan yang tampak asik karena adanya janji hadiah kemenangan berupa cip. Kemenangan tersebut dapat diperoleh karena adanya taruhan di dalam game Scatter."Walaupun terkadang cip itu bersumber dari sedekah, tetapi dipertaruhkan. Artinya, itu merupakan golongan judi karena di dalamnya mengandung unsur taruhan. Menurut saya, tidak sedikit

¹⁶Galuh Herika Sunandar, "Pengaruh Co-Branding Telkomsel – Garena Freefire Terhadap Loyalitas Pelanggan Pelajar Di Bandar Lampung" (Skripsi, Lampung, Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Lampung (2019),). <https://digilib.unila.ac.id/55781/>

pemain game Scatter ini mendapatkan cip dengan cara membeli," terang Ustadz Abdi Tanjung saat ditemui Wartawan di Kampus IAIDU, Kamis (3/11/2022).

e. Dampak *Game Online*

1. Dampak Positif

Menurut Anhar beberapa dampak positif bermain *game online* adalah sebagai berikut:

- a) Membantu perkembangan koordinasi tangan-mata, motorik, dan kemampuan spasial.
- b) Meningkatkan kemampuan membuat analisa, keputusan yang cepat, dan berpikir secara mendalam.¹⁷

2. Dampak Negatif

Menurut Anhar dampak negatif dari *game online* ini timbul karena, umumnya 89% dari game mengandung beberapa konten kekerasan. Menurut pendapat H Anggraini, D. R., Wahyuningsih dampak negatif *game online* pada siswa atau anak-anak adalah sebagai berikut:

- a) Anak lebih banyak menghabiskan waktu bermain *game online* pada jam jam di luar sekolah.
- b) Konsentrasi belajar terganggu karena pikiran siswa cenderung mengarah pada permainan yang ada di dalam *game online*.
- c) Tertidur di sekolah.
- d) Sering melalaikan tugas dan tanggung jawab sebagai siswa.

¹⁷Anhar, *PHP & MySql Secara Otodidak* (Jakarta: 2010, t.t.).

- e) Nilai di sekolah menurun. Berbohong soal berapa lama waktu yang sudah dihabiskan untuk bermain *game online*.¹⁸

f. Faktor-faktor Penyebab Pengaruh Game Online

Berikut faktor penyebab pengaruh game online yang dibagi menjadi faktor internal dan faktor eksternal:

1. Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri individu, seperti rasa ingin tahu yang tinggi, keinginan mencari hiburan, kurangnya kontrol diri, motivasi untuk memperoleh prestasi dalam permainan, kondisi emosional, serta kebiasaan bermain secara terus-menerus.

a. Rasa ingin tahu yang tinggi

Siswa merasa penasaran terhadap permainan baru, fitur, atau tantangan dalam game online.

b. Keinginan untuk hiburan

Game online dimainkan untuk menghilangkan rasa bosan, stres, dan mencari kesenangan.

c. Kurangnya kontrol diri

Siswa sulit mengatur waktu sehingga bermain game secara berlebihan.

d. Minat dan hobi bermain game

¹⁸ H Anggraini R., Wahyuningsih D., *Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Kompetensi Sosial* (Yogyakarta: 2007, t.t.).

Bermain game menjadi aktivitas favorit yang dilakukan setiap hari.

e. Keinginan memperoleh prestasi dalam game

Adanya level, rank, atau penghargaan dalam game membuat pemain terus bermain.

f. Motivasi mencari pengakuan sosial

Siswa ingin dianggap hebat atau diakui oleh teman-temannya melalui kemampuan bermain game.

g. Keadaan emosi

Perasaan sedih, kesepian, atau stres dapat membuat seseorang lebih sering bermain game sebagai pelarian.¹⁹

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari lingkungan sekitar individu, seperti pengaruh teman sebaya, lingkungan keluarga, perkembangan teknologi, media sosial, serta tersedianya fasilitas bermain game seperti smartphone dan internet.

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri individu.

a. Pengaruh teman sebaya

Ajakan teman menjadi salah satu penyebab utama siswa bermain game online.

¹⁹ John W, Santrock, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 017), hlm. 98

b. Lingkungan keluarga

Kurangnya pengawasan orang tua terhadap penggunaan gadget dan waktu bermain.

c. Kemudahan akses internet dan gadget

Smartphone dan jaringan internet yang mudah diperoleh membuat game online mudah dimainkan kapan saja.

d. Perkembangan teknologi

Kemajuan teknologi membuat game semakin menarik dengan fitur modern dan grafis yang bagus.

e. Lingkungan sosial

Lingkungan yang banyak pemain game dapat memengaruhi siswa ikut bermain.

f. Iklan dan media sosial

Promosi game melalui media sosial, YouTube, dan iklan membuat siswa tertarik mencoba game online.

g. Kurangnya kegiatan positif

h. Sedikitnya aktivitas lain seperti olahraga atau kegiatan organisasi menyebabkan siswa lebih banyak bermain game.²⁰

²⁰ Slameto, *Belajar dan Fakto-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), hlm. 54.

2. Minat Belajar Siswa

a. Pengertian Minat Belajar

Minat adalah rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas. Minat dapat diekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa seseorang lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Minat tidak dibawa sejak lahir, melainkan diperoleh kemudian.²¹ Minat merupakan suatu sifat yang relatif menetap pada diri seseorang.²² Minat juga dapat diartikan suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhannya sendiri.

Oleh karena itu, apa yang dilihatnya sudah tentu akan membangkitkan minatnya sejauh apa yang dilihat itu mempunyai hubungan dengan kepentingannya sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa minat merupakan kecenderungan jiwa seseorang kepada seseorang (biasanya disertai dengan perasaan senang).²³

Apabila seseorang menaruh minat, berarti menyambut atau bersikap positif dalam berhubungan dengan obyek atau lingkungan tersebut sehingga akan cenderung memberi perhatian dan melakukan tindak lanjut.²⁴ Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada

²¹Djaali, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: 2017, t.t.).

²²Moh Uzer Usman, *Manajemen Guru Profesional* (Bandung: 2017, t.t.), hlm. 27.

²³Sardiman A. M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: 2011, t.t.), hlm. 76.

²⁴Abdul Rahman Shaleh dan Muhibb Abdul Wahab, *Psikologi Suatu Pengantar Dalam Perspektif Islam* (Jakarta: 2004, t.t.), hlm. 262.

dasarnya adalah penerimaan akan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat. jadi dalam dunia pendidikan siswa harus merasa senang terlebih dahulu kepada gurunya dan otomatis mereka akan suka akan mata pelajaran itu sendiri. jika siswa tidak meminati pendidikan itu tidak akan terjadi hasil yang diinginkan oleh guru dan siswa.

Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting dan berpengaruh dalam perkembangan pendidikan. Meningkatkan sumber daya Manusia (SDM) menjadi tugas dan tanggung jawab utama pendidikan yang sangat dipengaruhi factor globalisasi dan teknologi.²⁵

Jadi minat terhadap sesuatu merupakan hasil belajar dan menyokong belajar selanjutnya. Walaupun minat terhadap sesuatu hal tidak merupakan hal yang hakiki untuk dapat mempelajari hal tersebut, asumsi umum menyatakan bahwa minat akan membantu seseorang mempelajarinya.²⁶

Mengaju kepada pendapat Slameto, peneliti dapat menyimpulkan bahwa karakteristik orang berminat terhadap sesuatu yaitu memiliki perhatian yang terus-menerus, memiliki rasa senang,

²⁵Nasution, Erawadi, dan Asfiati, "Implementasi Kurikulum Jaringan Sekolah Islam Terpadu Berbasis Media Teknologi Informasi di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Islam Terpadu Al-Husnayain Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal." <https://etd.uinsyahada.ac.id/9592/>

²⁶Slameto, *Belajar dan Fakto-faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: 2003, t.t.), hlm. 180.

memiliki kepercayaan yang tinggi, memiliki keaktifan dalam proses belajar dan berpartisipasi dalam kegiatan tersebut.²⁷

Belajar merupakan proses dari perkembangan hidup manusia. Dengan belajar, manusia melakukan perubahan-perubahan kualitatif individu sehingga tingkah lakunya berkembang. Semua aktivitas dan prestasi hidup manusia tidak lain adalah hasil dari belajar. Kita pun hidup menurut hidup dan bekerja menurut apa yang telah kita pelajari. Belajar itu bukan sekedar pengalaman. Belajar adalah suatu proses, dan bukan suatu hasil.

Karena itu belajar berlangsung secara akti dan integratif dengan menggunakan berbagai bentuk perbuatan untuk mencapai suatu tujuan.²⁸ Menurut Gagne belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Hasil belajar berupa kapabilitas. Setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai. Timbulnya kapabilitas tersebut adalah dari stimulasi yang berasal dari lingkungan, dan proses kognitif yang dilakukan oleh pembelajar. Dengan demikian, belajar adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah sifat stimulasi lingkungan, melewati pengolahan informasi, menjadi kapabilitas baru.

Menurut Witherington, “Belajar merupakan perubahan dalam kepribadian, yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respons yang baru yang berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan dan kecakapan”. Pendapat yang hampir sama dikemukakan oleh Crow and

²⁷hlm. 57.

²⁸Abu Ahmad dan Widodo Supriyono, *Psikologi Belajar* (Jakarta: 2013, t.t.), hlm. 127.

Crow dan Hilgard. Menurut Crow and Crow, “Belajar adalah diperolehnya kebiasaan-kebiasaan, pengetahuan dan sikap baru”, sedangkan menurut Hilgard, “Belajar adalah suatu proses dimana suatu perilaku muncul atau berubah karena adanya respons terhadap suatu situasi”.²⁹

Dalam buku yang berjudul Psikologi Belajar yang ditulis oleh Muhibbin Syah, Skinner, seperti yang dikutip Barlow dalam bukunya *Educational Psychology: The Teaching-Leaching Process*, berpendapat bahwa belajar adalah suatu proses adaptasi (penyesuaian tingkah laku) yang berlangsung secara progresif. Pendapat ini diungkapkan dalam pernyataan ringkasannya, bahwa belajar adalah “...a process of progressive behavior adaptation”, berdasarkan eksprimennya B.F. Skinner percaya bahwa proses adaptasi tersebut akan mendatangkan hasil yang optimal apabila ia diberi penguat (reinforcer).³⁰

Belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai dari hasil pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotorik.³¹ Kemampuan manusia untuk belajar merupakan karakteristik penting yang membedakan manusia dengan makhluk hidup lainnya.³²

²⁹Nana Syaodih Sukmadina, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004, t.t.), hlm. 155-156.

³⁰Muhibbin Syah, *Psikologi Beljar* (Jakarta: Rajawali Pers: 2013, t.t.), hlm. 64.

³¹Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: 2011, t.t.), hlm. 13.

³²Heri Rahyubi, *Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik* (Bandung: 2012, t.t.), hlm. 1.

Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Ini berarti, bahwa berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu amat bergantung pada proses belajar yang dialami ketika dimana pun ia berada.³³

Wahyu yang pertama diturunkan Allah Swt. kepada Nabi Muhammad Saw. dalam surat Al-AlaQ ayat 1-5 memberikan isyarat bahwa Islam amat memperhatikan soal belajar (dalam konteks menuntut ilmu), sehingga implementasinya menuntut ilmu (belajar) itu wajib menurut Islam. Di dalam Al-Qur'an banyak kita temukan kalimat seperti *ya'-Qilûn*, *yatafakkarûn*, *yubsirûn*, *yasma'ûn*, dan sebagainya. Kalimat-kalimat di atas mengisyaratkan bahwa Al-Qur'an (Islam) menganjurkan agar kita menggunakan potensi-potensi atau organ-organ psiko-psikis, seperti akal, indra penglihatan (mata), dan indra pendengaran (telinga) untuk melakukan kegiatan belajar.³⁴ Seperti disebutkan di atas, belajar merupakan kewajiban bagi setiap individu Muslim-Muslimat dalam rangka memperoleh ilmu pengetahuan sehingga derajat kehidupannya meningkat. Firman Allah dalam QS. Al-Mujadalah ayat 11.

³³Syah, *Psikologi Beljar*, hlm. 63.

³⁴Tohirin, *Psikologi Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2008), hlm.54.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ

لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا

الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu berlapang-lapanglah pada majlis-majlis, maka lapangkanlah, niscaya Allah akan melapangkan bagi kamu. Dan jika dikatakan kepada kamu; Berdirilah!", maka berdirilah Allah akan mengangkat orang-orang yang beriman di antara kamu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat; Dan Allah dengan apapun yang kamu kerjakan adalah Maha Mengetahui.³⁵

Berdasarkan simpulan definisi-definisi tentang belajar yang ada dalam buku yang berjudul Psikologi Pendidikan karangan Sumadi Suryabrata, beberapa hal pokok yang didapat adalah sebagai berikut:

1. Bahwa belajar itu membawa perubahan (dalam arti behavioral changes, aktual maupun potensial).
2. Bahwa perubahan itu pada pokoknya adalah didapatkannya kecakapan baru.

³⁵ Kementerian Agama Republik Indonesia, Al-Qur'an dan Terjemahannya (Jakarta: Kementerian Agama RI, edisi terbaru), QS. Al-Mujadalah (58): 11

3. Bahwa perubahan itu terjadi karena usaha (dengan sengaja).³⁶

Sedangkan dalam buku yang berjudul *Belajar dan Pembelajaran* karangan Aunurrahman ada beberapa ciri umum kegiatan belajar yaitu:

1. Belajar menunjukkan suatu aktivitas pada diri seseorang yang disadari atau disengaja.
2. Belajar merupakan interaksi individu dengan lingkungannya.
3. Hasil belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku.³⁷

Adapun indikator minat belajar adalah:

- 1) Perasaan senang
- 2) Ketertarikan untuk belajar
- 3) Menunjukkan perhatian saat belajar
- 4) Keterlibatan dalam belajar.³⁸

b. Macam-Macam Minat Belajar

Menurut Rosyidah minat ada dua jenis. Pertama, minat yang berasal dari pembawaan, biasanya dipengaruhi oleh faktor keturunan atau bakat alamiah. Kedua, minat yang timbul karena pengaruh dari luar individu seiring dengan proses perkembangan individu tersebut, sangat dipengaruhi oleh faktor lingkungan, dorongan orangtua, kebiasaan atau adat. Kemudian menurut Gagne minat juga ada dua macam. Pertama, minat spontan, yaitu minat yang timbul secara spontan dari dalam diri

³⁶Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Rajawali Pers: 2014, t.t.), hlm. 232.

³⁷Aunur Rahman, *Belajar dan Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2016, t.t.), hlm. 35-37.

³⁸Karunia Eka Lestari dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara, *Penelitian Pendidikan Matematika* (Bandung: PT Refika Aditama, 2015, t.t.), hlm. 93-94.

seseorang tanpa dipengaruhi oleh pihak luar. Kedua, minat terpola, yaitu minat yang dipengaruhi dari kegiatankegiatan yang terencana atau terpola, misalnya dalam kegiatan belajar mengajar.³⁹

Minat dapat digolongkan menjadi beberapa macam yaitu:

1) Berdasarkan timbulnya, minat dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu:

- a) Minat primitif adalah minat yang timbul karena kebutuhan biologis atau jaringan-jaringan tubuh, misalnya kebutuhan akan makanan, perasaan enak atau nyaman, kebebasan beraktivitas, seks, dan lain-lain.
- b) Minat kultural atau minat sosial adalah minat yang timbul karena proses belajar, minat ini tidak secara langsung berhubungan dengan diri. Contohnya minat belajar, individu punya pengalaman bahwa masyarakat atau lingkungan akan lebih menghargai orang-orang yang terpelajar dan pendidikan tinggi, sehingga hal ini akan menimbulkan minat individu untuk belajar dan beprestasi akan dapat penghargaan dari masyarakat.

2. Berdasarkan arahnya, minat dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu:

- a) Minat intrinsik adalah minat yang langsung berhubungan dengan aktivitas itu sendiri, ini merupakan minat yang lebih mendasar atau minat asli. Misalnya seseorang belajar memang senang pada

³⁹Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2016, t.t.), hlm. 60-61.

ilmu pengetahuan atau karena memang senang membaca, bukan karena ingin mendapat pujian atau penghargaan.

- b) Minat ekstrinsik adalah minat yang berhubungan dengan tujuan akhir dari kegiatan tersebut, apabila tujuan sudah tercapai ada kemungkinan minat tersebut hilang. Misalnya seseorang yang giat belajar dengan tujuan agar mendapat juara kelas.

3. Berdasarkan cara pengungkapannya, minat dapat dibedakan menjadi empat macam yaitu:

- a) *Expressed interest* adalah minat yang diungkapkan dengan cara meminta kepada subyek untuk menyatakan atau menuliskan kegiatan-kegiatan baik yang disenangi dari paling tidak disenangi. Dari jawabannya dapatlah diketahui minatnya.
- b) *Manifest interest* adalah minat yang diungkapkan dengan cara mengobservasi atau melakukan pengamatan secara langsung terhadap aktivitas-aktivitas yang dilakukan subyek atau dengan hobinya.
- c) *Tested interest* adalah minat yang diungkapkan dengan cara menyimpulkan dari hasil jawaban tes obyektif yang diberikan, nilai-nilai yang tinggi pada suatu obyek atau masalah biasanya menunjukkan minat yang tinggi pula terhadap hal tersebut.
- d) *Inventoried interest* adalah minat yang diungkapkan dengan menggunakan alat-alat yang distandardisasikan, dimana biasanya berisi pertanyaan-pertanyaan yang ditunjukkan kepada subyek

apakah ia senang atau tidak senang terhadap sejumlah aktivitas atau sesuatu obyek yang ditanyakan.⁴⁰

c. Ciri-ciri Minat belajar

Berikut beberapa ciri-ciri minat belajar pada siswa:

1. Memiliki perhatian terhadap pelajaran

Siswa fokus saat guru menjelaskan dan memperhatikan materi pembelajaran.

2. Rasa senang dalam belajar

Siswa merasa antusias dan tidak terpaksa ketika mengikuti pelajaran.

3. Aktif bertanya dan menjawab

Siswa menunjukkan keingintahuan dengan bertanya atau menjawab pertanyaan guru.

4. Rajin mengerjakan tugas

Siswa berusaha menyelesaikan tugas dengan baik dan tepat waktu.

5. Memiliki keinginan untuk belajar lebih lanjut

Siswa mencari tambahan informasi melalui buku, internet, atau sumber lainnya.

6. Konsentrasi saat belajar

Siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan serius tanpa mudah terganggu.

7. Berpartisipasi dalam kegiatan belajar

⁴⁰Muhbib Abdul Wahab, *Psikologi Suatu Pengantar Dalam Perspektif Islam*, hlm. 265-268.

Siswa aktif dalam diskusi, kerja kelompok, maupun praktik pembelajaran.

8. Memiliki motivasi untuk memperoleh hasil yang baik

Siswa berusaha meningkatkan nilai dan prestasi belajarnya.⁴¹

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa minat belajar merupakan suatu rasa ketertarikan, perhatian, dan keinginan yang muncul dari dalam diri siswa terhadap kegiatan belajar tanpa adanya paksaan dari orang lain. Minat belajar ditunjukkan melalui sikap senang terhadap pelajaran, perhatian yang tinggi saat proses pembelajaran berlangsung, keaktifan dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan, serta kesungguhan siswa dalam mengerjakan tugas dan memahami materi pembelajaran. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi biasanya akan lebih bersemangat mengikuti pelajaran, memiliki rasa ingin tahu yang besar, serta berusaha memperoleh hasil belajar yang baik. Dengan adanya minat belajar, proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif karena siswa terdorong untuk belajar dengan kemauan dan kesadaran sendiri.

d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi timbulnya minat menurut pendapat Crow and Crow adalah sebagai berikut:

⁴¹ Slameto, *Belajar dan Fakto-faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 015), hlm. 180.

- 1) Dorongan dari dalam diri individu, misalnya dorongan ingin tahu akan membangkitkan minat untuk membaca, belajar, menuntut ilmu, melakukan penelitian, dan lain-lain.
- 2) Motif sosial, misalnya minat untuk belajar atau menuntut ilmu pengetahuan timbul karena ingin mendapat penghargaan dari masyarakat, karena biasanya yang memiliki ilmu pengetahuan cukup luas (orang pandai) mendapat kedudukan yang tinggi dan terpandang dalam masyarakat.
- 3) Emosional, minat memiliki hubungan erat dengan emosi. Bila seseorang mendapatkan kesuksesan pada aktivitas akan menimbulkan perasaan senang, dan hal tersebut akan memperkuat minat terhadap aktivitas tersebut, sebaliknya suatu kegagalan akan menghilangkan minat terhadap hal tersebut.⁴²

Minat belajar adalah kecenderungan hati seseorang terhadap pelajaran yang ia inginkan. Timbulnya minat belajar disebabkan berbagai hal. Misalnya karena ingin yang kuat untuk memperoleh suatu pekerjaan yang baik serta ingin memperoleh kesenangan dan keinginan. Selain cara belajar, faktor-faktor lain yang mempengaruhi belajar, yaitu:

- 1) Keadaan Fisik

Orang yang belajar tidak terlepas dari kondisi fisiknya.

Seseorang yang sering sakit prestasinya akan menurun.

⁴²Muhbib Abdul Wahab, hlm.264-265.

Seseorang yang cacat, misalnya kurang pendengaran, kurang penglihatan prestasinya juga kurang apabila dibandingkan dengan yang normal.

2) Kondisi Psikis

Keadaan psikis yang kurang baik banyak sebabnya, mungkin ditimbulkan oleh keadaan fisik yang tidak baik, sakit, cacat, mungkin disebabkan oleh gangguan atau keadaan lingkungan, situasi rumah, keadaan keluarga, ekonomi dan lainlainnya atau pemusatan rumah terhadap soal-soal lain. Ini semua menjadi gangguan belajar.

3) Kemauan

Kemauan ini memegang peranan yang penting di dalam belajar. Adanya kemauan dapat mendorong belajar dan sebaliknya tidak adanya kemauan dapat memperlemah belajar.⁴³

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar digolongkan menjadi dua faktor, yaitu:

1) Faktor Internal (Faktor yang berasal dari dalam diri)

a) Faktor Fisiologis

Aspek ini menggambarkan tentang keadaan umum jasmani yang menandai tentang tingkat kebugaran organ-organ tubuh yang dapat mempengaruhi semangat dan keinginan seseorang dalam belajar.

⁴³Mustaqim dan Abdul Wahib, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010, t.t.), hlm. 63-64.

b) Faktor Psikologis

Aspek ini menggambarkan tentang keadaan inteligensi, sikap, bakat, minat atau motivasi seseorang tentang belajar. Semua aspek psikologis ini sangat besar pengaruhnya dalam meningkatkan minat belajar seseorang serta dapat mempengaruhi kuantitas dan kualitas belajarnya. Inteligensi pada umumnya dapat diartikan sebagai kemampuan psiko-fisik untuk mereaksi rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan dengan cara yang tepat. Sikap adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespon (response tendency) dengan cara yang relatif tetap terhadap obyek orang, barang, dan sebagainya, baik secara positif maupun negatif.

Secara umum, bakat (aptitude) adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Secara sederhana, minat (interest) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Dan pengertian dasar motivasi adalah internal organisme baik manusia ataupun hewan yang mendorongnya untuk membuat sesuatu, motivasi berarti pemasok daya (energizer) untuk bertindak laku secara terarah.

2) Faktor Eksternal (Faktor-faktor yang berasal dari luar)

a) Faktor Lingkungan Sosial

Lingkungan sekolah seperti para guru, para staf, administrasi, dan teman-teman sekelas dapat mempengaruhi semangat belajar seseorang. Lingkungan masyarakat dan tetangga juga teman-teman sepermainan di sekitar perkampungan juga dapat mempengaruhi aktivitas belajar seseorang.

Serta yang lebih banyak mempengaruhi kegiatan belajar seseorang ialah orangtua dan keluarga.

b) Faktor Lingkungan Nonsosial

Faktor-faktor yang termasuk lingkungan nonsosial ialah gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan. Faktor ini dipandang dapat turut menentukan tingkat keberhasilan belajar.⁴⁴

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan kecenderungan untuk memperhatikan suatu kegiatan terhadap perubahan tingkah laku, dan merupakan suatu kondisi dimana seseorang merasa suka iri-ciri yang berminat baik dan tertarik pada suatu hal atau kegiatan tanpa ada yang menyuruh. ciri-ciri siswa yang berminat baik dalam belajar, yaitu melakukan kegiatan:

⁴⁴Syah, *Psikologi Beljar*, hlm. 146-155.

- a. Mengatur waktu dan tempat untuk belajar.
- b. Mengikuti les/privat.
- c. Bertanya atau mencari jawaban jika ada pertanyaan atau pengetahuan baru yang belum dipahami.
- d. Mengikuti kegiatan yang edukasi seperti seminar.
- e. Bersemangat mempelajari hal baru yang berguna untuk menambahkan wawasan.
- f. Aktif belajar di kelas.
- g. Memiliki kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang terus-menerus.
- h. Mengerjakan tugas dengan tepat waktu.
- i. Membaca buku pelajaran yang di kasih oleh guru.
- j. Mengikuti kegiatan tambahan dari guru.⁴⁵

B. Peneliti Terdahulu

Penelitian ini bukanlah yang pertama kali dilakukan oleh penulis, sudah ada peneliti sebelumnya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Mansur tahun 2022, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, jurusan Pendidikan Agama Islam. Menyatakan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara Game Online terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam pada siswa kelas XI IPA di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Batang Toru. Pada taraf kesalahan ditetapkan 5% pengaruh terhadap prestasi belajar

⁴⁵ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), hlm. 146

pendidikan agama islam. Adapun perbedaan dengan peneliti ini adalah lokasi, waktu peneliti.⁴⁶

2. Penelitian yang dilakukan oleh Agung Salim, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan Pendidikan Agama Islam UIN Makasar, menyatakan bahwa analisis pengaruh Game Online terhadap rendahnya minat belajar mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh Game Online terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam. Adapun Kesamaannya dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas mengenai bermain *game online*.⁴⁷
3. Penelitian yang dilakukan oleh Nurfadilah Ramdani Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan, menyatakan bahwa Pengaruh *Game Online* Terhadap Minat Belajar siswa berpengaruh negatif dan signifikan terhadap minat belajar siswa. Adapun hasil penelitian menunjukkan bahwa Game Online berpengaruh terhadap minat belajar siswa sebesar 29,1% sedangkan sisinya disebabkan oleh faktor lain yang tidak diketahui.⁴⁸ Kesamaannya dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang game online terhadap minat belajar siswa.

⁴⁶Mansur Mansur, “Pengaruh Game Online Terhadap prestasi Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Batang Toru” (skripsi, Batang Toru, 2022).

⁴⁷ Agung Salim, Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam” (Skripsi, Makasar, 2018), hlm. 22

⁴⁸ Nurfadilah Ramdani, Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VI SDN Bawakarang 1 Kota Makasar, (Skripsi, Makasar, 2018).

C. Kerangka Berpikir

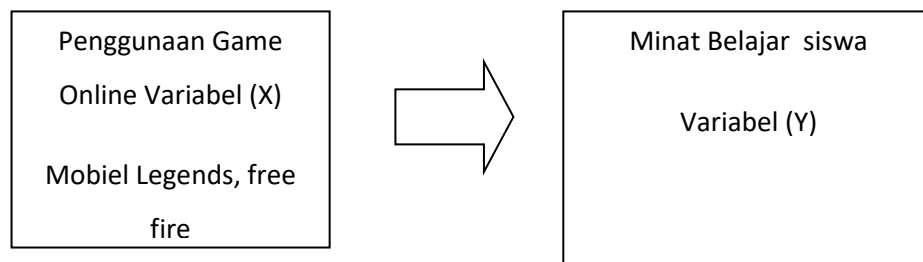
Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan dalam kehidupan siswa, salah satunya melalui penggunaan game online. Game online merupakan permainan yang dapat diakses melalui jaringan internet dan banyak diminati oleh siswa karena menawarkan hiburan, tantangan, serta interaksi dengan pemain lain. Intensitas bermain game online yang tinggi dapat memengaruhi aktivitas belajar siswa.

Minat belajar merupakan rasa suka, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung lebih aktif mengikuti pembelajaran, mengerjakan tugas, dan berusaha mencapai prestasi yang baik. Sebaliknya, rendahnya minat belajar dapat menyebabkan kurangnya perhatian terhadap pelajaran dan menurunnya hasil belajar.

Bermain game online yang berlebihan dapat mengurangi waktu belajar, menurunkan konsentrasi, serta mengurangi motivasi siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Namun, penggunaan game online yang dilakukan secara wajar dan terkontrol dapat memberikan hiburan tanpa mengganggu proses belajar. Oleh karena itu, terdapat dugaan bahwa bermain game online memiliki pengaruh terhadap minat belajar siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh bermain game online terhadap minat belajar siswa di MI Negeri 3 Padang Lawas.

Berdasarkan uraian di atas maka penggunaan game online berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Hal ini digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1.
Pengaruh bermain Game Online terhadap minat belajar siswa

Keterangan :

X= Penggunaan Media Sosial

Y= Minat Belajar Siswa

→ Garis Pengaruh

D. Hipotesis

Definisi hipotesis sebagai hubungan yang diperkirakan secara logis di antara dua atau lebih variabel yang diungkap dalam bentuk pernyataan yang dapat diuji. Hipotesis merupakan jawaban sementara atas pertanyaan penelitian. Dalam hal ini hipotesis sangat berkaitan dengan perumusan masalah, karena perumusan masalah merupakan pertanyaan penelitian yang harus dijawab pada hipotesis, dan dalam menjawab rumusan masalah

dalam hipotesis haruslah berdasar pada teori dan empiris.⁴⁹Hipotesis yang peneliti ajukan adalah sebagai berikut:

Ha : Terdapat Pengaruh yang signifikan antara bermain *Game Online* Terhadap Minat Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI) Negeri 3 Padang Lawas.

Ho : Tidak Terdapat Pengaruh yang signifikan antara bermain *Game Online* Terhadap Minat Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI) Negeri 3 Padang Lawas.

⁴⁹Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: Karisma Putra Utama, 2013, t.t.), hlm. 79.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

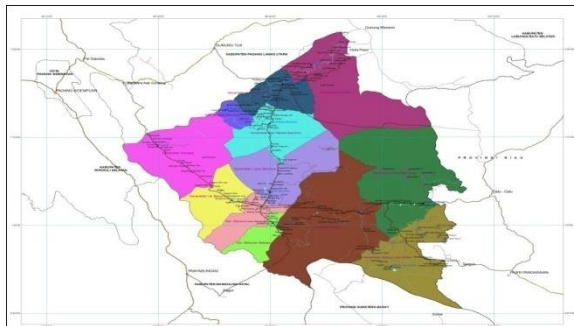
Lokasi penelitian akan dilakukan di Desa Paran napa jae, barumun Barat, Padang Lawas yang memiliki luas $\pm 12 \text{ km}^2$, dengan bentuk topografi tanah berbentuk daratan. Sedangkan batas-batas daerah Desa Parannapa Jae ini adalah sebagai berikut:

Sebelah Utara : Desa Gading

Sebelah Selatan : Desa Galanggang Dan Desa Raya Bahu

Sebelah Timur : Desa Sidongdong Batu Sundung

Sebelah Barat : Desa Bire



Gambar 1.1
Peta Wilayah Barumun Barat

Secara teoritis, alasan peneliti memilih Game Online dikarenakan aktivitas ini sangat terlalu berlebihan, penelitian ini ingin mengkaji siswa yang sering bermain Game Online sehingga dapat mempengaruhi hasil prestasi mereka.

Sedangkan secara praktis alasan peneliti memilih di MIN 3 Padang Lawas, karna lokasi penelitian tersebut merupakan lokasi tempat tinggal peneliti, sehingga peneliti lebih dapat diterima dan lebih mudah dalam mengumpulkan data.

2. Waktu Penelitian

Tabel 1.1
Waktu Rencana penelitian

Rancangan penelitian	Tahun 2024					
	Bulan					
	Mei	Jun	Jul	Agus	Okt	
Pengesahatan judul						
Mulai bimbingan						
Seminar proposal						
Revisi proposal						
Penelitian lapangan						
Menyusun skripsi						
Seminar						

Hasil						
Sidang						
Munaqosah						

B. Jenis Penelitian

Metode penelitian kuantitatif merupakan salah satu jenis penelitian yang spesifikasinya adalah sistematis, terencana, dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitiannya. Definisi lain menyebutkan penelitian kuantitatif adalah penelitian yang banyak menuntut penggunaan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya. Demikian pula pada tahap kesimpulan penelitian akan lebih baik bila disertai dengan gambar, tabel, grafik, atau tampilan lainnya.⁵⁰

Penelitian ini menggunakan tipe penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Metode Penelitian Kuantitatif, sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono yaitu: Metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.⁵¹

⁵⁰ Syaifuddin Anwar, *Metode Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2004) hlm. 5

⁵¹ Gempur Santoso, *Fundamental Metodologi Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2005) hlm. 43.

Penelitian deskriptif pada umumnya dilakukan dengan tujuan utama, yaitu menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik objek dan subjek yang diteliti secara tepat. Penelitian deskriptif pada umumnya dengan tujuan utama, yaitu menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik objek dan subjek yang diteliti secara tepat. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang diarahkan untuk memberikan gejala-gejala dan fakta-fakta atau kejadian-kejadian secara sistematis dan akurat, dalam penelitian deskriptif cenderung tidak perlu mencari atau menerangkan saling hubungan dan menguji hipotesis.

Penelitian deskriptif dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mendapatkan gambaran dan keterangan-keterangan mengenai pengaruh bermain game online terhadap minat belajar siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI) Negeri 3 Padang Lawas. Melalui pendekatan ini penulis berharap dapat menggambarkan bagaimana proses belajar dan juga tingkat minat siswa yang terpengaruh oleh Game Online. Menurut Arikunto bahwa penelitian deskriptif adalah penelitian yang dimaksudkan untuk menyelidiki keadaan, kondisi atau hal-hal lain yang sudah disebutkan, yang hasilnya dipaparkan dalam bentuk laporan penelitian. Peneliti tidak mengubah, menambah, atau memalsukan objek atau wilayah penelitian. Peneliti hanya memotret apa yang terjadi pada diri objek atau wilayah yang diteliti, kemudian memaparkan apa yang terjadi dalam bentuk laporan penelitian secara lugas, seperti apa adanya.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian.⁵² Populasi merupakan keseluruhan dari objek penelitian yang dapat berupa manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan, udara, gejala, nilai, peristiwa, sikap hidup, dan sebagainya, sehingga objek-objek ini dapat menjadi sumber data penelitian.⁵³ Populasi adalah keseluruhan gejala/satuan yang ingin diteliti.⁵⁴ Populasi dalam penelitian ini adalah siswa laki-laki kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Padang Lawas yang berjumlah 21 orang.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan penelitian tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu.

Teknik *sampling* adalah teknik pengambilan sampel. Teknik yang digunakan untuk menentukan sampel dalam penelitian ini adalah *sampling*

⁵²Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian, Edisi Revisi IV* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm. 130

⁵³Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya* (Jakarta: Kencana, 2005), hlm. 99

⁵⁴Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, dan Penelitian Pengembangan* (Bandung: Citapustaka Media, 2014), hlm. 51.

Jenuh yaitu tehnik penentuan sampel apabila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.⁵⁵

Peneliti menggunakan sampel yang kurang dari 100 maka mengambil secara keseluruhan dari populasi. Adapun sampel dari peneliti ini adalah 11 orang yaitu, siswa kelas VI Madrasah Ibtidaiah (MI) Negeri 3 Padang Lawas. Sampel penelitian ini diambil seluruh siswa laki-laki kelas VI MIN 3 Padang Lawas.

Tabel 1.2
Jumlah Sampel: Siswa Kelas VI

No	Kelas	Jumlah Siswa	Jumlah Sampel
1	VI (laki-laki)	21 siswa	21 siswa
	Jumlah		21 siswa

Sampel merupakan sebagian atau wakil populasi yang diteliti, apabila jika subjeknya lebih besar dari 100 dapat diambil 10%-15% atau 20%-25%. Sebaliknya apabila sampelnya kurang dari 100 maka lebih baik diambil semua.⁵⁶

Karena populasinya kurang dari 100, maka peneliti mengambil jumlah keseluruhan populasi sebagai sampel dari penelitian dengan jumlah 21 orang, yaitu Siswa Kelas VI Madrasah Ibtidaiah (MI) Negeri 3 Padang Lawas yang ditentukan secara population sampling. Penarikan sampel bagi seorang peneliti bertujuan untuk memudahkan peneliti

⁵⁵Sugiyono, *Motode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)* (Bandung: Alfabeta, 2019), hlm.118-120.

⁵⁶ Bambang Prasetyo Dan Lina Miftahul Jannah, *Metode Penelitian Kuantitatif Teori Dan Aplikasi*(Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2008), hlm. 119.

dalam meneliti permasalahan yang diangkat sebagai judul penelitian.

Sampel penelitian ini diambil seluruh siswa Kelas VI Madrasah Ibtidaiyah (MI) Negeri 3 Padang Lawas.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Angket (kuesioner) Tentang Variabel X

Angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.⁵⁷ Adapun angket (kuesioner) ini merupakan alat ukur penilaian yang diberikan kepada siswa yang dijadikan sebagai responden dan digunakan untuk variabel X (Pengaruh *Game Online*). Dan angket yang digunakan adalah angket tertutup. Dalam hal ini menggunakan Skala likert dengan lima alternative jawaban, dalam bentuk pernyataan yaitu a, b, c, d, e, dengan menggunakan bentuk pernyataan yang positif, yaitu menggunakan jenis pernyataan yang membangun.⁵⁸ Skor jawaban setiap item pernyataan positif menggunakan:

- a. Sangat setuju, dengan skor : 5
- b. Setuju, dengan skor : 4
- c. Ragu-ragu, dengan skor : 3
- c. Tidak setuju, dengan skor : 2
- d. Sangat tidak setuju, dengan skor: 1

⁵⁷Suharsimi Arikunto, Manajemen Penelitian, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2003), hlm. 160

⁵⁸Suharsimi Arikunto, Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hlm. 216.

Sedangkan skor setiap jawaban untuk pernyataan negatif adalah:

- a. Sangat setuju, dengan skor : 1
- b. Setuju, dengan skor : 2
- c. Ragu-ragu, dengan skor : 3
- c. Tidak setuju, dengan skor : 4
- d. Sangat tidak setuju, dengan skor : 5

Metode ini di gunakan untuk memperoleh data tentang penggunaan game online siswa dalam pilihan ganda kepada siswa Madrasah Ibtidaiah (MI) Negeri 3 Padang Lawas. gambaran pertanyaan itu seperti ini *Game online* adalah yang menggunakan media elektronik, berbentuk multimedia yang dibuat semenarik mungkin agar pemain dapat mendapatkan kepuasan batin. Game online bisa dilakukan di mana saja. *Game online* mempunyai dampak negatif seperti akan membuat peserta didik malas belajar, uang jajan sekolahnya akan di selewengkan untuk membeli paket data, lupa waktu dan akan mempengaruhi minat belajarnya.

Ciri siswa yang memiliki minat belajar, yaitu mempunyai kecenderungan, ada rasa suka dan senang pada sesuatu yang diminati, dan memiliki kemampuan pembawaan. Dan paktor yang mempengaruhi minat belajar yaitu dorongan dari diri sendiri, motif sosial seperti ini timbul karena ingin mendapat penghargaan dari masyarakat, emosional ini timbul karena ada bila seseorang mendapatkan kesuksesan akan menimbulkan rasa senang. Untuk mengukur penggunaan *Game Online* peneliti

menggunakan kisi-kisi instrumen. Adapun kisi-kisi instrumen peneliti yang peneliti gunakan sebagai berikut:

Tabel 1.3
Kisi-kisi instrumen angket variabel “Game Online”

variabel	Indikator	No butir soal		Jumlah
		positif	negatif	
Game online	1. Frekuensi bermain game online	1	2	2
	2. Durasi bermain game online	3	4	2
	3. Ketertarikan terhadap game online	5	6	2
	4. Pengaruh game terhadap belajar	7	8	2
	5. Konsentrasi belajar	9	10	2
	6. Intensitas bermain	11	12	2
	7. Pengaruh teman	13	14	2
	8. Pengendalian diri	15	16	2
	9. Penggunaan waktu belajar	17	18	2
	10. Pengawasan orang tua	19	20	2
	Jumlah			20

2. Angket (Kuesioner) Tentang Variabel Y

Angket merupakan suatu daftar tentang topik tertentu yang di berikan kepada subjek baik secara individu maupun kelompok, untuk mendapatkan informasi tertentu.⁵⁹ Adapun angket ini disebarakan kepada siswa siswi Madrasah Ibtidaiah (MI) Negeri 3 Padang Lawas.

Angket bertujuan memperoleh data mengenai permasalahan dalam penelitian ini. Dalam hal ini, peneliti menggunakan kuisisioner tertutup di mana peneliti memberikan pertanyaan yang disertai jumlah artikel jawaban yang disediakan.

Untuk mengukur persepsi siswa tentang Minat Belajar siswa di Madrasah Ibtidaiah (MI) Negeri 3 Padang Lawas, maka peneliti membuat kisi-kisi instrument. Adapun kisi-kisi intrument penelitian yang peneliti gunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 1.4
Kisi-Kisi Intrumen Penelitian Tentang Minat Siswa

No	indikator	Nomor butir soal	Jumlah
1	Perasaan senang	1,2,3	3
2	Ketertarikan untuk belajar	4,5,6,7	4
3	Perhatian	8,9,11	3
4	Keterlibatan	10,12,15	3
5	Keinginan belajar	13,14, 16	3
6	Disiplin belajar	17,18,19,20	4

⁵⁹ Ibnu Hajar, *Dasar-dasar Metodologi Penelitian Kuantitatif Dalam Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1996), h. 181.

Jumlah	20
--------	----

E. Uji Instrumen (Validitas dan Reliabilitas)

1. Uji Validitas

Validitas sering disebut dengan kesahian. Suatu alat ukur disebut memiliki validitas bilamana alat ukur tersebut layak mengukur objek yang seharusnya dilakukan dan sesuai dengan kriteria tertentu validitas juga diartikan sebagai adanya kesesuaian antara alat ukur dengan fungsi pengukuran dan sasaran pengukuran.⁶⁰

Berdasarkan instrumen yang dilakukan dalam penelitian ini maka penulis melakukan uji validitas instrumen dengan rumus korelasi *product moment*. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka dilakukan valid, begitu juga jika t_{tabel} maka tes tersebut tidak valid, adapun rumusnya.

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

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi product moment

$\sum x$ = Jumlah Seluruh skor x

$\sum y$ = Jumlah seluruh skor y

$\sum xy$ = jumlah perkalian skor x dan y

n = Jumlah responden

⁶⁰ S, Nasution, *Metode Reseach (Penelitian Ilmia)* (Jakarta: Bumi Aksara. 2003), hlm.74.

Butir tes diketahui valid jika r_{xy} dalam kategori kuat dan sangat kuat sesuai dengan tabel koefisien korelasi.

Tabel 1.5
Koefesien Korelasi Nilai r

Interval Koefesien	Tingkat Hubungan
0,80 – 1,000	Sangat Kuat
0,60 – 0,799	Kuat
0,40 – 0,599	Cukup Kuat
0,20 – 0,399	Rendah
0,00 – 0,199	Sangat Rendah

Hasil validasi seluruh butir angket yang telah diujicobakan valid tersedia di lampiran.

2. Uji Realibilitas

Realibilitas adalah sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya, maksudnya apabila dalam beberapa pelaksana pengukuran terdapat kelompok yang sma peroleh hasil yang relatif sama.⁶¹ Berhubung instrumen yang diberikan adalah angket maka nilainya adalah skor dan skor yang diberikan bukan 1 dan 0. Uji coba dilakukan dengan trhnik “sekali tembak” yaitu diberikan satu kali saja kemudian hasilnya dianalisis dengan menggunakan rumus alpha cronbach yaitu:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) 1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma t^2}$$

Keterangan:

⁶¹ S, Nasution, *Metode Reseach (Penelitian Ilmia)* (Jakarta: Bumi Aksara. 2003), hlm.74.

r_{11} = Nilai reabilitas angket

k = jumlah item

1 = bilangan konstan

$\sum \sigma b^2$ = jumlah varian skor dari tiap-tiap butir item

σt^2 = variabel total

Hasil penelitian reliabilitas angket (r_{11}) dikonsultasikan dengan tabel r product momenct dengan taraf signifikan 5% jika $r_{11} \geq 0.6$ maka item angket yang diujicobakan akan reliabel dan apabila $r_{11} \leq 0.6$ maka item angket yang diuji cobakan tidak reliabel.

F. Analisis data

Dalam menganalisis data peneliti menggunakan pendekatan analisis kuantitatif. Untuk memberikan gambaran umum tentang pemakai *Game Online* (variabel x) dan Minat Belajar (variabel Y), dilakukan dengan analisis secara deskriptif. Statistik deskriptif yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap obyek yang diteliti melalui data sampel atau populasi sebagaimana adanya, tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum.⁶² Pada statistik deskriptif akan dikemukakan cara-cara penyajian data atau analisis data yaitu sebagai berikut:

1. Mean (rata-rata)

Mean adalah tehnik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai rata-rata dari kelompok tersebut. Rumus yang digunakan yaitu:

⁶² Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2007), hlm. 29

$$x = \frac{\sum fx}{N}$$

Keterangan:

x = Mean (rata-rata)

$\sum fy$ = jumlah dari hasil perkalian antara masing-masing skor dengan frekuensinya.

N = jumlah data.⁶³

2. Median

Median adalah salah satu tehnik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai tengah dari kelompok data yang telah disusun urutannya dari yang terkecil sampai yang terbesar, atau sebaliknya dari yang terbesar sampai yang terkecil. Rumus yang digunakan yaitu:

$$M_e = b + p \left(\frac{\frac{1}{2}n - f}{f} \right)$$

Keterangan:

M_e : Median

b : Batas bawah kelas median, yaitu dimana median terletak

p : Panjang kelas interval

N : Banyak data

f : frekuensi kelas median

F :Jumlah semua jenis frekuensi dengan tanda kelas lebih kecil dari tanda kelas mediam.

3. Modus

⁶³ Anas sudijono, *pengantar statistik pendidikan* (jakarta : raja grafindo persada, 2008), hlm. 85

Modus adalah tehnik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai yang sering muncul dalam kelompok. rumus yang digunakan yaitu:

$$M_o = l + i \left(\frac{f_a}{f_a + f_b} \right)$$

Keterangan:

M_o : Modus

l : Batas bawah nyata interval yang mengandung modus

i : Kelas interval

f_a : Frekuensi yang terletak di atas interval yang mengandung modus

f_b : Frekuensi yang terletak di bawah interval yang mengandung modus.⁶⁴

4. Standar deviasi

Standar deviasi merupakan jumlah kuadrat semua deviasi nilai-nilai individual terhadap rata-rata kelompok. Rumus yang digunakan yaitu:

$$SD = \sqrt{\frac{\sum fx^2}{N} - \left[\frac{\sum fx}{N} \right]^2}$$

Keterangan:

SD : Standar deviasi

fx^2 : Jumlah hasil perkalian antara frekuensi masing-masing skor, dengan deviasi skor yang telah dikuadratkan.

⁶⁴ Anas sudijono, pengantar statistik pendidikan, (jakarta: raja hrafindo persada, 2008), hlm. 106.

fx : Jumlah hasil perkalian frekuensi masing-masing skor, dengan deviasi skor.

N : Jumlah siswa

5. Tabel distribusi frekuensi

Tabel distribusi frekuensi adalah alat penyajian data statistik yang terbentuk kolom dan jalur, yang di dalamnya dimuat angka yang dapat melukiskan atau menggambarkan pencaran atau oembagian frekuensi dari variabel yang sedang menjadi objek penelitian.⁶⁵ Dalam hal ini distribusi frekuensi relatif. Rumus yang diginakan yaitu:

$$p = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

f = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

p = Angka persentase

N = Jumlah Frekuensi/ banyaknya individu.

Untuk mengetahui kualitas setiap variabel secara kumulatif dapat digunakan rumus:

$$= \frac{\text{Tingkat pencapaian}}{\text{Skor perolehan } (\sum skor)} \times \frac{\text{Skor Maksimal } (\sum \text{respon} \times \text{item soal} \times \text{nilai tertinggi})}{100\%}$$

⁶⁵ Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*,....hlm,38

Setelah data dikumpulkan, selanjutnya data buat angket di analisis dengan menggunakan rumus statistik yaitu korelasi person product moment dan uji regresi sederhana sebagai berikut:

1. Korelasi product moment

Product moment correlation adalah salah satu tehnik untuk mencari kolelasi antara dua variabel yang akan digunakan disebut Product moment correlation karena koefisien korelasinya diperoleh dengan cara mencari hasil perkalian dari momen-momen variabel yang dikorelasikan. ⁶⁶ adapun rumus korelasi product moment yaitu:

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

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi

$\sum x$ = variabel bebas pemakaian (game online)

$\sum y$ = variabel terikat (minat belajar)

$\sum x^2$ = jumlah kuadrat skor butir item variabel bebas

$\sum y$ = Jumlah kuadrat skor butor item variabel terikat

$\sum xy$ = jumlah produk butir item variabel x dikali produk butir item variabel y

n = jumlah sampel

⁶⁶ Anas sudijono,...hlm, 190

2. Regresi linear sederhana

Regresi linear sederhana merupakan suatu prosedur untuk mengetahui arah hubungan matematis dalam bentuk persamaan antara variabel tidak bebas tunggal dengan variabel bebas tunggal.

Rumus regresi linear sederhana sebagai berikut:

$$Y = a + bx$$

Keterangan:

Y = Variabel terikat

X = Variabel bebas

a = Intersip

b = Koefisien regresi

Untuk melihat bentuk korelasi antara variabel dengan persamaan regresi tersebut maka nilai a dan b harus ditentukan terlebih dahulu.

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

$$a = \frac{\sum y - b \sum x}{n}$$

$$r_n = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(N \sum x^2 - (\sum x)^2)(N \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

r_n nilai t

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

Selanjutnya dilakukan uji signifikan dengan uji t_{hitung} dan setelah diperoleh hasil uji signifikansi, maka hasil tersebut dikonsultasikan kepada t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% untuk

melihat apakah pengaruh yang ditentukan signifikan atau tidak dengan kemungkinan:

- 1) Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$. maka H_a ditolak
- 2) Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$. maka H_o diterima

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Temuan Umum

Madrasah Ibtidaiah (MI) Negeri 3 Padang Lawas merupakan salah satu sekolah jenjang Madrasah Ibtidaiah (MI) berstatus negeri yang berada di wilayah kec.Barumun Tengah, kab. Padang Lawas, Sumatera Utara. MIN 3 Padang Lawas didirikan pada tanggal 1 Januari 1970 dengan SK pendidikan yang berada dalam naungan kementerian Agama. Operator yang bertanggung jawab adalah Rosmalinar Harahap. Dengan adanya keberadaan Madrasah Ibtidaiah (MI) Negeri 3 Padang Lawas, diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mencerdaskan anak bangsa di wilayah kec. Barumun Tengah, kab. Padang Lawas.

Sekolah ini telah terakreditasi B dengan Nomor SK Akreditasi 1452/BAN-SM/SK/2019 pada tanggal 12 Desember 2019. Alamatnya berada di Desa Parannapa Jae, kec. Barumun Tengah, kab. Padang Lawas. Mereka memiliki 150 siswa dan 20 guru dengan data sebagai berikut:

Tabel 1.6
Nama guru

No	Nama Guru
1	Rosmaniar hrp
2	Khoirul safri hrp
3	Kombang nasution
4	Anwar suwandi nasutiom
5	Maragunung tanjung
6	Ermilan lubis
7	Afnita nauli hasibuan
8	Fitri hayati siregar
9	Siti romsani
10	Ika herawati hasibuan
11	Marjuki hasibuan

12	Nuranny harahap
13	Hottida sari daulay
14	Yusnaini nasution
15	Hairani siregar
16	Septi hasanah harahap
17	Rahmika rani
18	Lely karmila dasopang
19	Zahrona
20	Susi efriana

Adapun visi misi sekolah MIN 3 Padang Lawas yaitu:

1. Visi

“unggul dalam fasilitas dan prestasi berdasarkan disiplin, moral, akhlak dan ilmu”

2. Misi

- a. Melaksanakan proses pembelajaran yang sistimatis
- b. Membentuk sumber daya manusia yang aktif, kreatif, inovatif sesuai dengan perkembangan jaman.
- c. Menyiapkan generasi unggul yang memiliki potensi di bidang imtaq dan imtek
- d. Membangun citra madrasah sebagai mitra terpercaya di masyarakat
- e. Membuka kerjasama yang baik dengan masyarakat
- f. Melaksanakan kegiatan ekstrakurikuler.

B. Deskripsi Data Penelitian

Adapun dalam penelitian ini, yang terdiri dari dua variabel yaitu variabel Kecanduan Game Online dan variabel Minat Siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI) Negeri 3 Padang Lawas. Kecanduan Game Online merupakan variabel Independen (X) yang terdiri dari 20 item pertanyaan

yang telah valid dan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Madrasah Ibtidaiah (MI) Negeri 3 Padang Lawas merupakan variabel dependen (Y) yang terdiri dari 20 item pertanyaan yang telah Valid. Deskripsi dari setiap variabel diuraikan sebagai berikut.

1. Gambaran Penggunaan Game Online

Pada penelitian diperoleh 21 responden. Berdasarkan hasil perhitungan jawaban responden terhadap pertanyaan-pertanyaan yang tertera dalam angket mengenai Bermain *Game Online* dengan menggunakan statistik maka diperoleh skor-skor variabel Bermain *Game Online* ada pada table-tabel berikut ini

Tabel 1.7
Rangkuman skripsi data angket game online

No	Statistik	Variabel X
1	Skor maksimum	84
2	Skor minimum	38
3	Mean	61,85
4	Median	63
5	Modus	63
6	Standar deviasi	13,33

Sumber Data : Excel

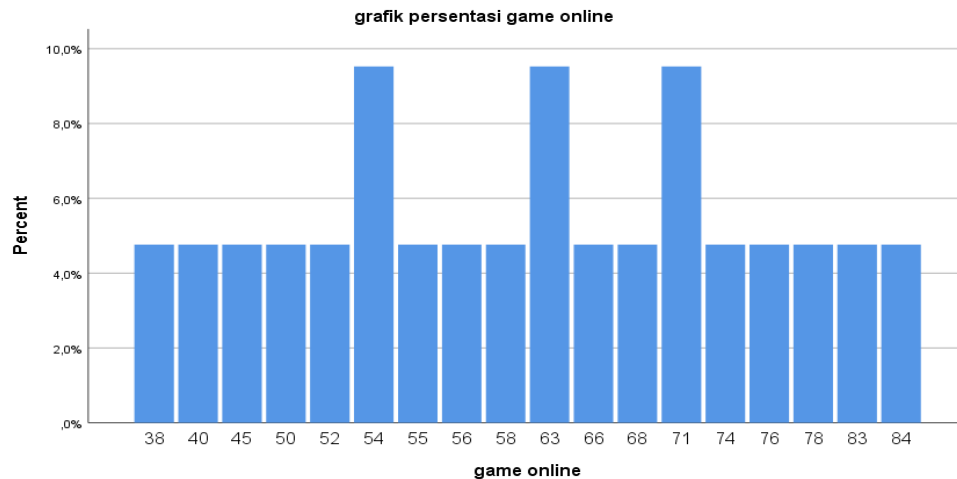
Hasil pengolahan data menurunkan untuk variabel bermain game online memiliki nilai rata-rata mean 61,85, median 63, modus 54, standar deviasi 13,33; skor maksimum 84 dan skor minimum 38. Untuk lebih jelas tentang distribusi data berikut ini ditampilkan distribusi frekuensi tabel 1.8.

Tabel 1.8
Distribusi frekuensi data variabel game online

Interval	frekuensi	Persentase%
38-46	3	14%
47-55	5	24%
56-64	4	19%
65-73	4	19%
74-100	5	24%
1=5	N=21	100%

Sumber Data : Excel

Kemudian berdasarkan data distribusi frekuensi game online di atas akan dibuat berupa grafik persentase game online sebagai berikut:



Gambar No 2
Distribusi frekuensi Game Online
Sumber Data : Excel

Penyebaran skor variabel bermain game online sebagai tabel diatas menunjukkan bahwa responden yang interval kelas antara 38-45 sebanyak 3 orang (14%), 50-55 sebanyak 5 orang (24%), 56-63 sebanyak 4 orang (19%), 66-74 sebanyak 4 orang (19%), 76-84 sebanyak 5 orang (24%).

2. Variabel motivasi belajar (Y)

Seperti variabel X diatas peneliti menyebarkan angket kepada 21 siswa Madrasah Ibtidaiah (MI) Negeri 3 Padang Lawas, mereka mengisi

jawaban dari pertanyaan-pertanyaan itu, dari jawaban mereka itu maka mengelolah nilai angket yang sudah ditentukan dan dengan hasil dari perhitungan atau pengolahan nilai-nilai angket tersebut maka peneliti mengurutkan nilai tertinggi dan terendah kemudian dilanjutkan dengan data statistik berikut dibawah ini dengan rumus dan cara yg ada pada bagian lampiran.

Tabel 1.9
Rangkuman skripsi data angket minat belajar

No	Statistik	Variabel Y
1	Skor maksimum	96
2	Skor minimum	56
3	Mean	82,28
4	Median	84
5	Modus	76
6	Standar deviasi	11,20

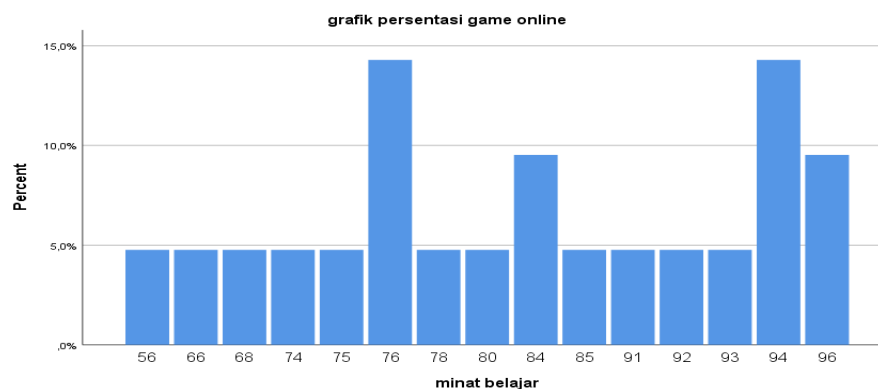
Sumber Data : Excel

Hasil pengolahan data menunjukkan untuk variabel Minat Belajar memiliki nilai rata-rata mean 82,28; median 84; modus 76; standar deviasi 11,20; skor maksimum 96; skor minimum 56. Untuk perhitungan yang lebih akurat ada di **lampiran 2**.

Tabel 1.10
Distribusi frekuensi data variabel game online

Interval	frekuensi	Persentase%
56-64	1	5%
65-73	2	10%
74-82	7	33%
83-92	4	19%
92-100	7	33%
1=5	N=21	100%

Sumber data: Excel



Gambar 3
Grafik minat belajar
Sumber Data : Excel

Penyebaran skor variabel Minat Belajar sebagai tabel diatas menunjukkan bahwa responden yang berada interval kelas antara 56-64 sebanyak 1 orang (5%), 65-68 sebanyak 2 orang (10%), 74-80 sebanyak 7 orang (33%), 84-91 sebanyak 4 orang (19%), 92-96 sebanyak 7 orang (33%)

C. Analisis Data

1. Uji Validasi Instrumen

Setelah diberikan angket kepada siswa untuk memperoleh hasil *Game Online* (Variabel X), kemudian dilanjutkan tahap analisis data untuk menguji hipotesis penelitian ini adalah "terdapat pengaruh yang signifikan antara *Game Online* terhadap Minat Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiah (MI) Negeri 3 Padang Lawas". Sehubungan dengan hal tersebut maka akan dilakukan pengujian, apakah hipotesis tersebut diterima atau tidak. Perhitungan yang dilakukan untuk menguji hipotesis yaitu dengan menggunakan perhitungan statistik.

Tabel 1.11
Perhitungan statistik pengaruh Game Online terhadap Minat
Belajar Madrasah Ibtidaiah (MI) Negeri 3 Padang Lawas.

No	Responden	X	Y	X ²	Y ²	Xy
1	R1	55	80	3025	6400	4400
2	R2	50	96	2500	9216	4800
3	R3	63	74	3969	5476	4662
4	R4	63	76	3969	5776	4788
5	R5	84	94	7056	8836	7896
6	R6	74	84	5476	7056	6216
7	R7	68	91	4624	8281	6188
8	R8	52	85	2704	7225	4420
9	R9	54	76	2916	5776	4104
10	R10	71	78	5041	6084	5538
11	R11	71	94	5041	8836	6674
12	R12	40	75	1600	5625	3000
13	R13	45	68	2025	4624	3060
14	R14	56	84	3136	7056	4704
15	R15	66	94	4356	8836	6204
16	R16	38	92	1444	8464	3496
17	R17	58	56	3364	3136	3248
18	R18	54	76	2916	5776	4104
19	R19	78	96	6084	9216	7488
20	R20	83	93	6889	8649	7719
21	R21	76	66	5776	4356	5016
	N=21	$\sum X = 1299$	$\sum Y = 1728$	$\sum X^2 = 83913$	$\sum Y^2 = 144700$	$\sum XY = 107725$

Sumber Data : Angket

$$\sum X = 1299$$

$$\sum Y = 1728$$

$$\sum X^2 = 83913$$

$$\sum Y^2 = 144700$$

$$\sum XY = 107725$$

$$N = 21$$

1. Regresi Linear Sederhana

$$Y = a + bx$$

$$\begin{aligned} a &= \frac{(\sum y)(\sum x^2) - (\sum x)(\sum xy)}{n(\sum x^2) - (\sum x)^2} \\ &= \frac{(1.728)(83.913) - (1.299)(107.725)}{21(83.913) - (1.299)^2} \\ &= \frac{5.066.889}{74.772} \\ &= 67,76 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} b &= \frac{n\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{n\sum x^2 - (\sum x)^2} \\ &= \frac{2.262.225 - 2.244.672}{1.762.173 - 1.687.401} \\ &= \frac{17.553}{74.772} \\ &= 0,234 \end{aligned}$$

Dari perhitunga regresi sederhana tersebut dapat diketahui bahwa konstanta adalah 67,76 dan koefesien regresi *Game Online* 0,234 persamaan regreasinya adalah $Y = 67,76 + 0,234 X$. Dari persamaan regreasi tersebut dapat dianalisis sebagai berikut:

- a. Nilai konstanta, sebesar 67,76 jika lidak ada kenaikan nilai dari variabel *Game Online* (X), maka nilai Minat Belajar siswa (Y) sebesar 67,76.
- b. koefisien regresi variabel minat belajar Siswa sebesar 0,234 menyatakan bahwa setiap penambahan satu skor, maka nilai *Game Online* nmemberikan peningkatun sebesar 0,234 attinya ada pengaruh Yang positif antara *Game Online* terhadap Minat Belajar Siswa.

2. Korelasi product Moment

Untuk melihat pengaruh antara variabel *Game Online* terhadap Minat Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiah (MI) Negeri 3 Padang Lawas yaitu dengan menggunakan analisis korelasi *product moment*.

Berdasarkan pengolahan SPSS diperoleh hasil uji validitas sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 r_{xy} &= \frac{N, \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N, \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N, \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}} \\
 &= \frac{21,107725 - (1299)(1728)}{\sqrt{\{21,83913 - (1299)^2\} \{21,144700 - (1728)^2\}}} \\
 &= \frac{17.553}{\sqrt{74.772,57.900}} \\
 &= \frac{17.553}{\sqrt{4.329.298.800}} \\
 &= \frac{17.553}{6.579.741} \\
 &= 0,266 \\
 r_{xy} &= 0,266
 \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan statistik menggunakan rumus korelasi product moment di atas, berdasarkan nilai r_{hitung} untuk pengaruh Game Online (X) dengan Minat Belajar (Y) adalah sebesar $0,266 < r_{tabel} 0,432$, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh signifikan antara variabel *Game Online* dengan Minat Belajar Siswa.

Untuk mencari kontribusi variabel X terhadap Y maka digunakan rumus koefisien determinasi yaitu:

$$KD = r^2 \times 100\%$$

$$KD = 0,266 \times 100\%$$

$$KD = 0,070756 \times 100\%$$

$$KD = 7\%$$

Berdasarkan perhitungan diatas, diperoleh sumbangan Game Online terhadap Minta Belajar siswa sebesar 7% sedangkan sisanya sebesar 93% ditentukan oleh variabel lain.

3. Uji t

Adapun uji signifikan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan uji t sebagai berikut:

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

$$t = \frac{0.266\sqrt{21-2}}{1-(0.266)^2}$$

$$t = \frac{0.266\sqrt{19}}{\sqrt{1-0.070756}}$$

$$t = \frac{0.266,4.4}{\sqrt{0.929244}}$$

$$t = \frac{1.17}{0.96}$$

$$t = 1,218$$

berdasarkan uji t diatas kita dapat melihat kesignifikan pengaruh antara variabel. Harga uji t tersebut diuji pada taraf signifikan 5% dengan membandingkan t_{hitung} (1,218) dengan $t_{tabel}(1,729)$ dimana $1,218 < 1,729$ dengan demikian maka tidak ada pengaruh yang signifikan antara Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Islam MIN 3 Padang Lawas, oleh karena itu H_0 diterima H_a ditolak.

D. Pembahasan

Penggunaan game online merupakan suatu kebiasaan anak-anak jaman sekarang yang masih di jenang SD, Madrasah Ibtidaiah (MI) Negeri menggunakan game online dengan waktu yang bersamaan. Dalam memainkan game online terdapat dua perangkat penting yang harus dimiliki yaitu seperangkat computer dengan spesifikasi yang menandai koneksi dengan internet.⁶⁷ Penelitian ini di lakukan disekolah Madrasah Ibtidaiah (MI) Negeri 3 Padang Lawas, yang melibatkan 1 kelas yang dikhususkan untuk laki-laki yang berjumlah 21 siswa.

Berdasarkan analisis dan pengujian hipotesis menunjukkan bahwa kedua variabel ini tidak memiliki korelasi kausalitas (pengaruh). Kausalitas adalah kebersamaan atau sebab akibat merupakan istilah hubungan dengan prinsip sebab-akibat yang ilmunya dan pengetahuannya yang secara otomatis bisa diketahui tanpa membutuhkan pengetahuan dan perantaraan ilmu yang lain; bahwa setiap tindakan akan memperoleh kepastian dan keharusan serta kekhususan eksistensinya akibat sesuatu atau berbagai hal lain yang mendahuluinya, merupakan hal-hal yang diterima tanpa ragu dan tidak memerlukan sanggahan.

Hal ini berarti bahwa tidak terdapat pengaruh antara *Game Online* terhadap minat belajar Madrasah Ibtidaiah (MI) Negeri 3 Padang Lawas.

⁶⁷ Richa Pramudi Trinani, *Stop Kecanduan Game Online*, (Madium: Univma Press, 2018), hlm. 4-5.

Kemudian hasil penelitian juga menunjukkan bahwa *Game Online* tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar Madrasah Ibtidaiyah (MI) Negeri 3 Padang Lawas. Hal ini dibuktikan menggunakan korelasi product moment ditemukan $r_{hitung} < r_{tabel}$ (pada taraf kesadaran ditemukan $0,266 < 0,432$).

Adapun pengaruh ini dibuktikan dari persamaan regresinya yaitu $\hat{Y} = 67,76 + 0,234 X$. Variabel *Game Online* sebesar 0,234 menyatakan bahwa setiap penambahan satu skor, maka nilai *Game Online* memberikan peningkatan sebesar 0,234 artinya ada pengaruh yang positif antara *Game Online* terhadap Minat Belajar Siswa.

Untuk mengetahui tidak berpengaruhnya dilihat dari Uji t diperoleh $t_{hitung} < t_{tabel} = 1,218$ untuk $t_{hitung} 1,729$ untuk t_{tabel} . Dengan demikian tidak ada Pengaruh *Game Online* Terhadap Minat Belajar Madrasah Ibtidaiyah (MI) Negeri 3 Padang Lawas.

Analisis peneliti kenapa terjadinya tidak ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan *Game Online* terhadap Minat Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI) Negeri 3 Padang Lawas. Karena *Game Online* ini tidak digunakan di dalam kelas atau di sekolah. Maka penggunaannya di rumah dan masih ada awasan orangtua yang ketat kepada anaknya yang masih SD.

Setelah melakukan penelitian di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Negeri 3 Padang Lawas dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan siswa yang menggunakan game online terhadap Minat belajar di kelas. Dengan di tolaknya **H_a** maka hipotesis penelitian terbukti tidak memiliki Pengaruh *Game Online* Terhadap Minat Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI) Negeri 3 Padang Lawas. Hal ini menunjukkan bahwa game online memang tidak berpengaruh terhadap minat belajar siswa.

E. Keterbatasan Peneliti

Pelaksanaan Penelitian ini telah dilaksanakan secara maksimal dan sesempurna mungkin dengan menggunakan prosedur penelitian ilmiah, tetapi peneliti menyadari tidak luput dari kesalahan dan kekurangan, maka dalam penelitian ini juga dapat keterbatasan dan kelemahan yang tidak dapat dipungkiri. Pada umumnya yang menjadi sumber penyebab error pada suatu penelitian adalah sampling atau subyek analisis dan instrumen penelitian. Untuk meminimalisir hal tersebut maka peneliti melakukan konsultasi dengan pembimbing.

Faktor keterbatasan juga berada ketika pengumpulan dan penelitian yang disaring melalui angket yang diberikan kepada responden penelitian, maka dalam pelaksanaannya di dapat terdapat responden memberikan pilihan atau option pernyataan angket tidak sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Untuk mengatasi hal tersebut maka pelaksanaan pemberian angket diperlukan pendamping selama pengisian angket.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis, maka peneliti mengambil kesimpulan bahwa pengaruh Bermain *Game Online* terhadap Minata Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI) Negeri 3 Padang Lawas, tidak terdapat pengaruh yang signifikan, dengan membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} dimana pada penelitian ini t_{hitung} 1,218 lebih kecil dari t_{tabel} , oleh karena itu H_0 diterima H_a ditolak. Dengan demikian tidak ada Pengaruh Antara Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI) Negeri 3 Padang Lawas.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan peneliti, penulis memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Kepada siswa diharapkan agar meningkatkan kegiatan minat belajarnya agar semakin memperoleh hasil belajar yang lebih baik lagi.
2. Kepada guru diharapkan memperhatikan kebutuhan peserta didik terutama kepada siswa yang memiliki minat belajar rendah, dengan cara memberikan petunjuk-petunjuk belajar yang baik, memberi bimbingan kesulitan mempunyai minat belajar.

DAFTAR PUSTAKA

Al Nizar Dan Siti Hajaroh, “Pengaruh Intensitas Penggunaan Game Gadget,” *PGMI* 11, no. 2 (2019): 169-192.

Adeng Hudaya, *Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin Dan Minat Belajar Peserta Didik*, ” *Research and Development Journal Of Education* 4, no. 2, april (2018): 86-97. <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/RDJE/article/view/3380>

Albar Amrullah, dkk, “Evalui Experience Pada Game PUBG Mobile Menggunakan Metode Kognitif Walkthroggi”, *Jurnal Pengembangan Teknologi Informai dan Ilmu Computer*, Vol. 3, No. 2 Februari 2019, (<http://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/4544>. Di akses pada tanggal. Di akses pada tanggal 25 September 2021 pada pukul: 17:00 WIB).

Abdul Rahman Shaleh dan Muhib Abdul Wahab, *Psikologi Suatu Pengantar dalam Perspektif Islam* (Jakarta: Kencana Prenada Media, 2004), cet. 1, hlm. 262.

Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono, *Psikologi Belajar* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2013), cet. 3, hlm. 127

Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2016), cet. 10, hlm. 35- 37

Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2016), cet. 4, hlm. 60-61.

Abdul Rahman Shaleh dan Muhib Abdul Wahab, *Psikologi Suatu...*, hlm. 265-268.

Abdul Rahman Shaleh dan Muhib Abdul Wahab, *Psikologi Suatu...*, hlm. 264-265.

Andika Wibisono dan Agus Naryoso, “Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Mobile Legend Dan Pengawasan Orang Tua Dengan Perilaku Agresif Verbal Pada Anak Remaja,” *Interaksi Online* 7, no. 3 (2019): 179–87. <https://eprints.undip.ac.id/75081/>

Agus Salim, “Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam”, *Skripsi*, (Makasar: UIN Makasar, 2018), hlm. 22.

Ahmad Nizar Rangkti, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, dan Penelitian Pengembangan* (Bandung: Citapustaka Media, 2014), hlm. 51. <https://ftkjournal-uinmataram.id/index.php/elmidad/article/view/1901>

Burhan Bungin, Metodologi Penelitian Kuantitatif: Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya (Jakarta: Kencana, 2005), hlm. 99

Dedi Supriadi, Ushul Fikih perbandingan, Cet 1 (Bandung: Cv Pustaka Setia, 2014), hlm. 40.

Dimiyati dan Mudjiono, Belajar dan Pembelajaran (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), cet. 3, hlm. 10.

Djaali, Psikologi Pendidikan (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017), cet. 10, hlm. 121

Gempur Santoso, Fundamental Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2005), hal. 43.

Galuh Herika Sunandar, “Pengaruh Co-Branding Telkomsel – Garena Freefire Terhadap Loyalitas Pelanggan Pelajar Di Bandar Lampung” (Skripsi, Lampung, Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Lampung (2019,). <https://digilib.unila.ac.id/55781/>

Heri Rahyubi, Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik (Bandung: Nusa Media, 2012), cet. 1, hlm. 1.

<https://Aceh.Tribunews.Com>di Akses Pada Tanggal 18 Desember 2021

Ibid, hlm. 109.

Ibid, hal. 44

Juliansyah Noor, Metodologi Penelitian,(Jakarta: Karisma Putra Utama, 2013), hlm. 79.

Jhon W. Santrok,Perkembangan Masa Hidup, (Jakarta: Erlangga, 2003), hlm. 24.

Karunia Eka Lestari dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara, Penelitian Pendidikan Matematika (Bandung: PT Refika Aditama, 2015), cet. 1, hlm. 93-94.

Muhibbin Syah, Psikologi Belajar (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), cet. 13, hlm. 64

Mustaqim dan Abdul Wahib, Psikologi Pendidikan (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), cet. 2, hlm. 63-64.

Muhibbin Syah, Psikologi Belajar..., hlm. 146-155.

Muhammad Hafni Herawan dan M. Yudy Rachman, “Pengaruh Nilai Virtual Item Terhadap Intensi Pembelian Virtual Item dalam Game Online PUBG Mobile,” *INOBIS: Jurnal Inovasi Bisnis dan Manajemen Indonesia* 5, No. 1 (2021). <https://inobis.org/ojs/index.php/jurnal-inobis/article/view/207>

Mansur, “Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Batang Toru”, Skripsi, (Batang Toru: SMA N 1 Batang Toru, 2022.)

Masya and Candra, “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016.”.

Moh. Uzer Usman, Menjadi Guru Profesional (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2002), cet. 14, hlm. 27.

Muhibbin Syah, Psikologi Belajar..., hlm. 63.

Nasution, Erawadi, dan Asfiati, “Implementasi Kurikulum Jaringan Sekolah Islam Terpadu Berbasis Media Teknologi Informasi di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Islam Terpadu Al-Husnayain Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal.”
<https://etd.uinsyahada.ac.id/9592/>

Nur Fadilah Ramdani, “Pengaruh game online terhadap minat belajar siswa kelas VI SDN Bawakarang 1 kota Makasar”, Skripsi, (Makasar, 2018)

Nur Adilah Nasution, Erawadi Erawadi, dan Asfiati Asfiati, “Implementasi Kurikulum Jaringan Sekolah Islam Terpadu Berbasis Media Teknologi Informasi di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Islam Terpadu Al-Husnayain Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal” 7, no. 3 (26 September 2023): 21802–9.
<https://etd.uinsyahada.ac.id/9592/>

Nana Syaodih Sukmadinata, Landasan Psikologi Proses Pendidikan (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004), hlm. 155-156.

Nurlaela and Sangkala Ibsik, “Dampak Game Online Terhadap Moral Anak Di Desa Malili Kecamatan Malili Kabupaten Luwu Timur,” No. 1 (2017), 93–104.

Rischa Pramudia Trisnani, Stop Kecanduan Game Online, (Madiun: Univma Press, 2018), hlm. 4-5.

Sardiman A. M., Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), cet. 19, hlm. 76.

Slameto, Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2003), cet. 4, hlm. 180

Slameto, Belajar dan..., hlm. 57.

Syaiful Bahri Djamarah, Psikologi Belajar (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2011), cet. 3, hlm. 13.

Sumadi Suryabrata, Psikologi Pendidikan (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), cet. 21, hlm. 232.

Syaifuddin Azwar, Metode Penelitian (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2004), hlm. 5.

Suharsimi Arikunto, Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Penelitian Edisi Revisi V, (Cet. XII; Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hlm. 10.

Suharsimi Arikunto, Prosedur Penelitian, Edisi Revisi IV (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm. 130

Suharsimi Arikunto, Manajemen Penelitian, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2003), hlm. 160.

Suharsimi Arikunto, Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hlm. 216.

Suharsimi Arikunto, Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan, (Jakarta: Bumi aksara, 2005), hlm. 72.

Slameto, Op. Cit., h. 180

Wibisono Andika, "Hubungan Antar Intensitas Bermain Game Mobile Legend Dan Pengawasan Orang Tua Dengan Perilaku Agresif Verbal Pada Anak", Jurnal UNDIPS. (hlm. 2 <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/interaksi> online/article/view/24140. Di akses pada tanggal 25 September 2021 pada pukul: 16.45 WIB).

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Pribadi

Nama : Nur Saida Hasibuan
Nim : 1920100261
Tempat/Tgl Lahir : Batang Toru/ 08 Januari 2000
Email/No hp : Idahasibuanhsb123@gmail.com / 082324826592
Jenis Kelamin : Perempuan
Jumlah Saudara : 3 Bersaudara
Alamat : Desa Bire, Kecamatan Barumun Barat, Kabupaten Padang lawas

B. Identitas Orang Tua

Nama Ayah : Bangso Alam Hasibuan
Pekerjaan : Wiraswasta
Nama Ibu : Tiwarni Siregar
Alamat : Desa Bire, Kecamatan Barumun Barat, Kabupaten Padang lawas

A. Riwayat Pendidikan

: SD Negeri 0205 Sisalean
: MTs Al-Mukhtariyah Gunung Raya
: MAN 1 Padangsidempuan

Lampiran 1

Tata Cara Perhitungan Statistik Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa MIN 3 Padang Lawas.

A. Rekapitulasi Data Variabel X (*Game Online*)

Rangkuman Data Angket Game Online

game online

N	Valid	21
	Missing	0
Mean		61,86
Std. Error of Mean		2,911
Median		63,00
Mode		54 ^a
Std. Deviation		13,339
Variance		177,929
Skewness		-,047
Std. Error of Skewness		,501
Kurtosis		-,823
Std. Error of Kurtosis		,972
Range		46
Minimum		38
Maximum		84
Sum		1299

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Distribuai Frekuensi game online

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	38	1	4,8	4,8	4,8
	40	1	4,8	4,8	9,5
	45	1	4,8	4,8	14,3
	50	1	4,8	4,8	19,0
	52	1	4,8	4,8	23,8
	54	2	9,5	9,5	33,3
	55	1	4,8	4,8	38,1

56	1	4,8	4,8	42,9
58	1	4,8	4,8	47,6
63	2	9,5	9,5	57,1
66	1	4,8	4,8	61,9
68	1	4,8	4,8	66,7
71	2	9,5	9,5	76,2
74	1	4,8	4,8	81,0
76	1	4,8	4,8	85,7
78	1	4,8	4,8	90,5
83	1	4,8	4,8	95,2
84	1	4,8	4,8	100,0
Total	21	100,0	100,0	

B. Rangkuman Nilai Variabel Minat Belajar (Y)

Rangkuman Data Angket Minat Belajar

minat belajar		
N	Valid	21
	Missing	0
Mean		82,29
Std. Error of Mean		2,445
Median		84,00
Mode		76 ^a
Std. Deviation		11,203
Variance		125,514
Skewness		-,565
Std. Error of Skewness		,501
Kurtosis		-,263
Std. Error of Kurtosis		,972
Range		40
Minimum		56
Maximum		96
Sum		1728

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Distribusi Frekuensi minat belajar

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	56	1	4,8	4,8	4,8
	66	1	4,8	4,8	9,5
	68	1	4,8	4,8	14,3
	74	1	4,8	4,8	19,0
	75	1	4,8	4,8	23,8
	76	3	14,3	14,3	38,1
	78	1	4,8	4,8	42,9
	80	1	4,8	4,8	47,6
	84	2	9,5	9,5	57,1
	85	1	4,8	4,8	61,9
	91	1	4,8	4,8	66,7
	92	1	4,8	4,8	71,4
	93	1	4,8	4,8	76,2
	94	3	14,3	14,3	90,5
	96	2	9,5	9,5	100,0
	Total	21	100,0	100,0	

C. Rekapitulasi Data Variabel Minat Belajar (Y)

1. Regresi Linear Sederhana

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	game online ^b	.	Enter

a. Dependent Variable: minat belajar

b. All requested variables entered.

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,280 ^a	,078	,030	11,036

a. Predictors: (Constant), game online

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	196,331	1	196,331	1,612	,220 ^b
	Residual	2313,955	19	121,787		
	Total	2510,286	20			

a. Dependent Variable: minat belajar

b. Predictors: (Constant), game online

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	67,756	11,694		5,794	,000
	game online	,235	,185	,280	1,270	,220

a. Dependent Variable: minat belajar

Lampiran 2

Tata Cara Perhitungan Statistik Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa MIN 3 Padang Lawas.

A. Rekapitulasi data Variabel X (Game Online)

Skor maksimum dan skor minimum yang diperoleh dari hasil sebaran angket variabel X (Game Online) secara acak, yaitu:

55	50	63	63	84	74	68	52	54	71	71
40	45	56	66	38	58	54	78	83	76	

Skor maksimum dan skor minimum yang diperoleh dan hasil sebaran angket variabel X (Game Online) secara teratur dari yang terendah sampai yang tertinggi, yaitu:

38	40	45	50	52	54	54	55	56	58	63
63	66	68	71	71	74	76	78	83	84	

Nilai tertinggi = 84

Nilai terendah = 38

Rentan = nilai tertinggi – nilai terendah

= 84-38

= 46

Bayak kelas = $1 + 3,3 \log n$

= $1 + 3,3 \log 21$

= $1 + 3,3 (1,32)$

= $1 + 4,356$

= 5,356

Dibulatkan menjadi = 5

Panjang kelas (i) = $\frac{R}{K}$

$$= \frac{46}{5}$$

$$= 9,4$$

Dibulatkan menjadi = 9

Tabel Frekuensi Game Online

Interval	Frekuensi	X	Fx
38-46	3	42	126
47-55	5	51	255
56-65	4	60	240
65-73	4	69	276
74-100	5	87	435
I=5	N=21		$\sum FX = 1332$

$$\text{Mean} = \frac{\sum fx}{n}$$

$$= \frac{1332}{21}$$

$$= 63,428$$

Dibulatkan = 63,4

Median = 63, karena banyak data 21 diambil dari data tengah

Modus = 63

Standar deviasi = 13,33

B. Rekapitulasi Data Variabel Y (Minat Belajar)

skor maksimum dan skor minimum yang diperoleh dari hasil sebaran angket variabel Y (Minat Belajar) secara cak, yaitu:

80	96	74	76	94	84	91	85	76	78	94
75	68	84	94	92	56	76	96	93	66	

Skor maksimum dan minimum yang di peroleh dari hasil sebaran angket variabel Y (Minat Belajar) secara berurutan dari yang terendah sampai tertinggi, yaitu:

56	66	68	74	75	76	76	76	78	80	84
84	85	91	92	93	94	94	94	96	96	

Nilai tertinggi = 96

Nilai terendah = 56

Rentang = nilai tertinggi-nilai terendah

$$= 96-56$$

$$= 40$$

Kelas = $1+3,3 \log n$

$$= 1+3,3 \log 21$$

$$= 1+3,3 (1,32)$$

$$= 5,356$$

Dibulatkan menjadi = 5

Panjang kelas = $\frac{R}{K}$

$$= \frac{40}{5}$$

$$= 8$$

Tabel Frekuensi Minat Belajar

Interval	Frekuensi	X	Fx
56-65	1	60	60
65-73	2	69	138
74-82	7	78	546
83-91	4	87	348
92-100	7	96	672
I=5	N=21		$\sum FX = 1764$

$$\text{Mean} = \frac{\sum fx}{n}$$

$$= \frac{1764}{21}$$

$$= 84$$

Median = 84, karena banyaknya data ganjil yaitu 21 diambil dari data tengah

Modus = 76

Standar deviasi = 11,20

1. Regresi Linear Sederhana

$$Y = a + bx$$

$$\begin{aligned} &= \frac{(\sum y)(\sum x^2) - (\sum x)(\sum xy)}{n(\sum x^2) - (\sum x)^2} \\ &= \frac{(1.728)(83.913) - (1.299)(107.725)}{21(83.913) - (1.299)^2} \end{aligned}$$

$$= \frac{5.066.889}{74.772}$$

$$= 67,76$$

$$\begin{aligned} b &= \frac{n\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{n\sum x^2 - (\sum x)^2} \\ &= \frac{2.262.225 - 2.244.672}{1.762.173 - 1.687.401} \end{aligned}$$

$$= \frac{17.553}{74.772}$$

$$= 0,234$$

2. Korelasi Product Moment

$$\begin{aligned} r_{xy} &= \frac{n, \sum xy - (\sum x), (\sum y)}{\sqrt{\{n, \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n, \sum y^2 - (\sum y)^2\}}} \\ &= \frac{21, 107725 - (1299), (1728)}{\sqrt{\{21, 83913 - 1299^2\} \{21, 144700 - 1728^2\}}} \\ &= \frac{17.553}{\sqrt{74.772, 54.900}} \\ &= \frac{17.553}{6.579.741} \\ &= 0,266 \\ r_{xy} &= 0.266 \end{aligned}$$

3. Uji t

$$\begin{aligned} t &= \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}} \\ t &= \frac{0.266\sqrt{21-2}}{1-(0.266)^2} \\ t &= \frac{0.226\sqrt{19}}{\sqrt{1-0.070756}} \\ t &= \frac{0.266,4.4}{\sqrt{0.929244}} \end{aligned}$$

$$t = \frac{1.17}{0.96}$$

$$t = 1,218$$

Lampiran 3

Validitas dan Reliabilitas Uji coba Game Online

re sp on de n	X 1	X 2	X 3	4	5	6	7	8	9	1 0	1 1	1 2	1 3	1 4	1 5	1 6	1 7	1 8	1 9	2 0	Sk or
1	5	5	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	4	1	2	2	2	5	2	5	5
2	4	4	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	5	5
3	4	4	2	5	4	2	2	2	2	2	4	2	4	2	4	4	4	2	4	4	6
4	4	4	3	5	5	2	2	5	2	2	2	2	2	2	2	2	5	5	2	5	6
5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	2	5	2	2	5	2	2	5	5	5	5	8
6	5	5	1	5	4	3	3	3	3	3	3	3	4	5	4	4	4	4	4	4	7
7	5	5	2	2	5	2	2	5	2	2	5	2	2	5	2	5	2	5	3	5	6
8	5	5	1	4	5	1	1	1	2	2	1	1	1	5	2	2	2	3	3	5	5
9	4	4	2	2	2	2	2	2	2	2	4	2	2	2	4	4	2	4	2	4	5
10	4	4	2	5	2	2	3	5	5	4	2	2	2	2	5	5	2	5	5	5	7
11	2	2	2	5	5	3	5	2	3	5	2	2	3	5	5	5	3	5	2	5	7
12	2	2	3	3	3	1	1	1	1	2	2	1	1	3	1	1	3	3	1	5	4
13	4	2	1	4	4	2	2	2	2	2	4	2	2	3	1	1	2	3	1	1	4
14	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	5
15	5	2	1	5	2	5	5	5	2	2	5	2	2	2	2	5	2	2	5	5	6
16	5	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	5	5	3
17	2	4	4	2	3	4	2	2	4	2	3	1	2	2	3	2	4	3	4	2	5
18	2	4	2	4	2	2	2	2	4	3	2	2	4	4	2	1	4	2	2	4	5
19	5	5	5	5	5	2	2	5	5	4	2	2	5	2	5	2	2	5	5	5	7

20	5	5	5	5	5	2	5	2	5	2	5	2	5	5	5	3	5	5	2	5	8 3
21	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	2	4	4	4	2	4	4	5	1	7 6
rhi tu ng	0 , 3 1 7	0 , 3 5 5	0 , 5 5 4	0 , 6 5 1	0 , 5 4 3	0 , 5 5 4	0 , 7 4 5	0 , 6 6 1	0 , 7 6 1	0 , 4 9 1	0 , 4 9 7	0 , 4 5 7	0 , 4 9 6	0 , 5 8 0	0 , 4 9 7	0 , 5 8 0	0 , 6 2 7	0 , 6 7 5	0 , 4 5 3	0 , 1 0 3	
rta be l	0 , 4 3 2	0 , 4 3 2	0 , 4 3 2	0 , 4 3 2	0 , 4 3 2	0 , 4 3 2	0 , 4 3 2	0 , 4 3 2	0 , 4 3 2	0 , 4 3 2	0 , 4 3 2	0 , 4 3 2	0 , 4 3 2	0 , 4 3 2	0 , 4 3 2	0 , 4 3 2	0 , 4 3 2	0 , 4 3 2	0 , 4 3 2	0 , 4 3 2	
ke ter an ga n	t v	t v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	t v	
va ria ns	0 , 0 0 6 6	0 , 0 0 0 3	0 , 0 0 0 7	0 , 0 2 4	0 , 0 0 6	0 , 0 0 7	0 , 0 4 9	0 , 2 6 1	0 , 5 4 2	0 , 0 1 8	0 , 0 2 1	3 E - 0 1 4	0 , 0 1 1 4	1 E - 0 1 2	0 , 0 1 5	0 , 0 1 9	0 , 0 3 7	0 , 2 8 2	0 , 0 0 2	0 , 0 5 4	1 7 7, 9 2 8 6

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,926	20

Lampiran 4

Uji Validitas Dan Reliabilitas Minat Belajar

re sp on de n																					sk or
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	
1	5	4	2	5	3	5	5	5	2	5	5	5	3	5	5	5	2	4	5	5	0
2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	3	5	9
3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	2	4	7
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	2	4	7
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	5	2	5	9
6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	3	2	3	2	3	8
7	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	2	2	5	9
8	4	4	5	4	3	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	1	5	2	5	8
9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	2	4	7
10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	7
11	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	2	5	5	5	9
12	5	4	4	4	4	5	5	4	2	5	5	3	3	3	3	3	3	3	3	4	7
13	5	4	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	5	2	2	3	4	3	6
14	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	3	4	5	2	3	1	4	8
15	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	5	2	5	9
16	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	5	1	5	9
17	3	2	3	2	3	3	2	4	2	3	3	2	4	3	2	3	3	2	3	4	5
18	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	7
19	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	9

20	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	3	5	5	5	2	5	5	5	9 3
21	3	4	4	3	3	4	3	1	4	4	5	2	3	5	3	3	2	3	4	3	6 6
r hit un g	0 , 7 4 7 7	0 , 8 9 0 9	0 , 6 5 6 1	0 , 8 9 6 8	0, 8 4 0 8	0 , 8 5 0 6	0 , 8 7 0 8	0 , 7 2 0 7	0, 6 9 1 4	0 , 8 5 3 6	0 , 7 4 3 1	0 , 8 5 9 4	0 , 6 3 0 1	0 , 5 6 9 7	0 , 6 5 2 8	0 , 7 9 1 2	- 0 , 1 1 2	0 , 6 7 1 1	0 , 0 7 9 7	0 , 0 0 9 5	
	0 , 4 3 2	0 , 4 3 2	0 , 4 3 2	0 , 4 3 2	0, 4 3 2	0 , 4 3 2	0 , 4 3 2	0 , 4 3 2	0, 4 3 2	0 , 4 3 2	0 , 4 3 2	0 , 4 3 2	0 , 4 3 2	0 , 4 3 2	0 , 4 3 2	0 , 4 3 2	0 , 4 3 2	0 , 4 3 2	0 , 4 3 2	0 , 4 3 2	
																	t v		t v		
va ria ns	0 , 0 4 9 8	0 , 1 0 5 3	0 , 0 2 5 1	0 , 0 1 0 8	0, 0 7 2 9	0 , 0 8 9 7	0 , 0 9 6 3	0 , 0 4 3 7	0, 0 1 9 4 3	0 , 0 8 9 7	0 , 0 4 8 4	0 , 0 9 1 3	0 , 0 1 9 6	0 , 0 0 9 5	0 , 0 2 4 4	0 , 0 6 4 5	0 , 1 4 8 1	0 , 0 , 0 3	0 , 0 8 9 2	0 , 0 4 7 3	1 2 5, 5 1 4 3

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,755	21

LAMPIRAN 5

PROPIL SEKOLAH MIN 3 PARANNAPA JAE

A. Papan Nama Sekolah MIN 3 Parannapa Jae



B. Sekolah MIN 3 Parannapa Jae



LAMPIRAN 6

DOKUMENTASI PENYEBARAN ANGKET

A. Pembagian soal Angket



B. Penjelasan pengerjaan Angket



C. Pengerjaan angket





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 : B - 4152 /Un.28/E.4a/TL.00.9/06/2024 28 Juni 2024
Lampiran : -
Hal : Izin Riset
Penyelesaian Skripsi.

Yth. Kepala MIN 3 Padang Lawas

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa :

Nama : Nur Saida Hasibuan
NIM : 1920100261
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Alamat : Binaga

Adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul **"Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa MIN 3 Padang Lawas"**.

Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin penelitian dengan judul di atas. Demikian disampaikan, atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

a.n. Dekan
Kepala Bagian Tata Usaha



Nasrul Halim Hasibuan, S.Ag., M.A.P
NIP. 497208292000031001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN PADANG LAWAS
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI PARANNAPA JAE
Desa Parannapa Jae;Kecamatan Barumun Tengah;Kode Pos 22755
Email : minparannapajae3@gmail.com

SURAT KETERANGAN

NOMOR : B-046/MI.02.28.04/Kp.01.1/11/2024

Sehubungan dengan surat dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, Nomor B-4152/Un.28/E.1/TL.00/07/2024 , Hal izin Mengadakan Penelitian, Maka Kepala MIN 3 Padang Lawas dengan ini menerangkan Nama Mahasiswi di bawah ini :

Nama : Nur Saida Hasibuan
NIM : 1920100261
Program Study : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Benar telah mengadakan penelitian di MIN 3 Padang Lawas Pada Tanggal 15 Juli sampai dengan 31 Juli, Guna melengkapi data pada penyusunan Skripsi yang berjudul **" Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Min 3 Padang Lawas"**

Demikian surat keterangan diperbuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Parannapa Jae, 31 Juli 2024

Kepala Madrasah Ibtidaiyah



Mukhsin Hasibuan, S.Pd.

NIP. 197106052007011044