

ABSTRAK

HAJAR ASWAD. 105191102718. 2018. *Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI di SMA Negeri 5 Takalar.* Skripsi Dibimbing oleh Ferdinan dan Mursyid Fikri.

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui tingkat bermain *game online* siswa kelas IX di SMA Negeri 5 Takalar, minat belajar siswa kelas IX di SMA Negeri 5 Takalar, dan pengaruh *game online* terhadap minat belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 5 Takalar.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif, oleh karena itu teknik pengumpulan datanya dengan menggunakan observasi, dokumentasi, dan angket. Hal ini diperlukan untuk mengetahui ada atau tidak adanya pengaruh bermain *game online* terhadap minat belajar siswa, maka penulis menggunakan rumus *corelation* dengan jumlah sampel 34 responden.

Berdasarkan hasil penelitian membuktikan bahwa tingkat bermain *game online* siswa kelas XI di SMA Negeri 5 Takalar berada dalam kategori sedang yaitu pada interval 16,9-19,1 dengan nilai rata-rata 18,35. Begitu juga dengan minat belajar siswa di SMA Negeri 5 Takalar berada dalam kategori baik pada interval 19,95 - 24,5 dengan nilai rata-rata 22,88. Dari hasil uji nilai signifikansi (sig.) sebesar 0,001 lebih kecil dari < probabilitas 0,05. Selain itu, diketahui persamaan regresi dengan rumus $Y = a + bX = 40,994 - 0,987X$. Dengan demikian, dapat dinyatakan terdapat pengaruh signifikan antara bermain *game online* dengan minat belajar siswa. Adapun besarnya hubungan bermain *game online* terhadap minat belajar siswa adalah 0,280 atau 28% dan sisanya 72% dipengaruhi oleh faktor lain.

Kata Kunci: *Bermain Game Online, Minat Belajar Siswa*