

**PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP
MINAT BELAJAR SISWA KELAS XI
DI SMA NEGERI 5 TAKALAR**



Diajukan Untuk Salah Satu Persyaratan Guru Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) Pada Program Studi
Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam
Universitas Muhammadiyah Makassar

OLEH:
HAJAR ASWAD
105191102718

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR	
LEMBAGA PENDIDIKAN & PENERBITAN	
Tgl. Terima	09/09/2022
Nama	1 exp
Jumlah Eksp.	5000 - 10000
Uraian	-
No. Induk	R/084/PAI/22 CD
No. Sekeloa	HAD
	P

PRODI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
1444 H / 2022 M



FAKULTAS AGAMA ISLAM

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

Jl. Sultan Alauddin No. 259 Menara Iqra Lt. IV Telp. (0411) 866972 Fax 865 588 Makassar 90221



PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi saudara **Hajar Aswad**, NIM. 105 19 11027 18 yang berjudul **"Pengaruh Bermain Game Online terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI di SMA Negeri 5 Takalar."** telah diujikan pada hari Senin, 10 Muharram 1444 H./ 08 Agustus 2022 M. dihadapan Tim Penguji dan dinyatakan telah dapat diterima dan disahkan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Makassar.

10 Muharram 1444 H.

Makassar,

08 Agustus 2022 M.

Dewan Penguji :

Ketua

: Dr. Amirah Mawardi, S. Ag., M. Si.

Sekretaris

: Dr. Hj. Sumiati, S. Ag., M.A.

Anggota

: Drs. Samsuriadi, M.A.

: Alamsyah, S. Pd.I., M.H.

Pembimbing I

: Dr. Ferdinan, S. Pd.I., M. Pd.I.

Pembimbing II

: Mursyid Fikri, S. Pd.I., M.H.



Disahkan Oleh :

Dekan FAI Unismuh Makassar,

Dr. Amirah Mawardi, S. Ag., M. Si.

NBM. 774 234



FAKULTAS AGAMA ISLAM

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

Jl. Sultan Alauddin No. 259 Menara Iqra Lt. IV Telp. (0411) 866972 Fax 865 588 Makassar 90221



BERITA ACARA MUNAQASYAH

Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Makassar telah Mengadakan Sidang Munaqasyah pada : Hari/Tanggal : Senin, 10 Muharram 1444 H./ 08 Agustus 2022 M, Tempat : Kampus Universitas Muhammadiyah Makassar, Jalan Sultan Alauddin No. 259 (Menara Iqra' Lantai 4) Makassar.

MEMUTUSKAN

Bahwa Saudara (i)

Nama : **Hajar Aswad**

NIM : 105 19 1102718

Judul Skripsi : Pengaruh Bermain *Game Online* terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI di SMA Negeri 5 Takalar.

Dinyatakan : **LULUS**

Ketua,

Dr. Amirah Mawardi, S. Ag., M. Si.

NIDN. 0906077301

Sekretaris

Dr. M. Ilham Muchtar, Lc., MA.

NIDN. 0909107201

Dewan Penguji :

1. Dr. Amirah Mawardi, S. Ag., M. Si.

2. Dr. Hj. Sumiati, S. Ag., MA.

3. Drs. Samsuriadi, M.A.

4. Alamsyah, S. Pd.I., M.H.

Disahkan Oleh :

Dekan FAI Unismuh Makassar,



Dr. Amirah Mawardi, S. Ag., M. Si.

NBM. 774 234

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Minat Belajar

Siswa Kelas XI Di SMA Negeri 5 Takalar

Nama : Hajar Aswad

NIM : 105191102718

Fakultas/Prodi : Agama Islam/ Pendidikan Agama Islam

Setelah dengan seksama memeriksa dan meneliti, maka skripsi ini dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diajukan di depan tim penguji untuk ujian skripsi pada Prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Makassar

Makassar, 24 Ramadan 1443 H
25 April 2022 M

Disetujui oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Ferdinan, S.Pd.I., M.Pd.I
NIDN : 0923078001

Mursyid Fikri, S.Pd.I., M.H
NIDN: 0921049103

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hajar Aswad

Nim : 105191102718

Jurusan: Pendidikan Agama Islam

Fakultas: Agama Islam

Kelas : A

Dengan ini menyatakan hal sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi, saya menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Saya tidak melakukan penjiplakan (plagiat) dalam menyusun skripsi ini.
3. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1, 2, dan 3 maka bersedia untuk menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, 25 Juli 2022

Yang Membuat Pernyataan



Hajar Aswad

105191102718

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*

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan berbagai limpahan rahmat, taufik dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI di SMA Negeri 5 Takalar”

Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW atas nikmat rezeki, Nabi yang membawa ummat manusia dari alam gelap gulita menuju alam yang terang menderang. Peneliti menyadari dari awal hingga akhir penyusunan skripsi ini, peneliti tidak luput dari berbagai macam hambatan dan tantangan. Namun semua dapat terlewati dengan baik atas bimbingan Allah SWT dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, selayaknya apabila dalam kesempatan ini peneliti menyampaikan rasa terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, petunjuk dan bimbingan. Pada kesempatan ini, penghargaan dan terimakasih secara khusus penulis sampaikan kepada :

1. Ucapan teristimewa kepada orangtuaku, Ayahanda **H.Rani** dan Ibunda **Hj.Te'ne** yang telah melahirkan, merawat dan serta senantiasa mengiringi peneliti dengan do'a suci dan mengorbankan segalanya demi kepentingan peneliti dalam menuntut ilmu. Dan juga kepada Suamiku tercinta **Risaldi** dan Anakku tersayang **Adiba** yang selalu memberikan dukungan dan senyum manis diwajahnya yang menjadikan saya bersemangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

2. Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag, Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar
3. Dr. Amirah Mawardi, S. Ag.,M.Si, Selaku Dekan Fakultas Agama Islam
4. Nurhidayah M., S.Pd.I. M.Pd.I, Selaku Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam.
5. Dr. Ferdinan, M Pd.I dan Mursyid Fikri, S Pd.I, M.H selaku pembimbing peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Dosen Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Makassar.
7. Aziz Basir, S.Pd., M.Pd, Kepala Sekolah SMA Negeri 5 Takalar, yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
8. Siswa SMA Negeri 5 takalar yang merupakan objek dalam penyusunan skripsi ini.
9. Teman dan sahabat peneliti yang selalu memberikan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Teman-teman angkatan 2018 (PAI) kelas A, yang senantiasa menemani perjalanan kuliah dan berbagi pengalaman hingga penyelesaian tugas akhir ini.
11. Serta teman-teman sekalian yang tidak sempat saya tuliskan namanya yang membantu peneliti dalam penyelesaian tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa tidak ada manusia yang luput dari kesalahan dan kekhilafan. Oleh karena itu, peneliti senantiasa mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari berbagai pihak sehingga peneliti dapat berkarya lebih baik lagi di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua yang membutuhkannya.

Akhirnya kepada Allah SWT jualah kami memohon rahmat dan hidayah-Nya, semoga skripsi ini bermanfaat bagi agama, bangsa, dan negara. Amin.

Makassar, 25 Juni 2022

Penulis

Hajar Aswad

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
PENGESAHAN SKRIPSI	ii
BERITA ACARA MUNAQASYAH	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. <i>Game Online</i>	7
1. Pengertian <i>Game Online</i>	7
2. Jenis-jenis <i>game online</i>	8
3. Faktor-faktor penyebab bermain <i>game online</i>	9
4. Dampak positif dan negatif <i>game online</i>	11
5. Strategi menanggulangi kecanduan bermain <i>game online</i>	14
B. Minat Belajar.....	17
1. Pengertian minat belajar	17
2. Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar	20
3. Fungsi minat dalam proses belajar	22

C. Kerangka Pikir	24
D. Hipotesis.....	26

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	27
B. Lokasi dan Obyek Penelitian	27
C. Variabel Penelitian	28
D. Defenisi Operasional Variabel	28
E. Populasi dan Sampel	28
F. Instrumen Penelitian.....	30
G. Teknik Pengumpulan Data.....	31
H. Teknik Analisis Data.....	32

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum SMA Negeri 5 Takalar.....	34
B. Tingkat bermain Game Online Kelas XI di SMA Negeri 5 Takalar.....	41
C. Minat Belajar Siswa Kelas XI di SMA Negeri 5 Takalar.....	43
D. Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa di SMA Negeri 5 Takalar.....	45

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	53
B. Saran	54

DAFTAR PUSTAKA	55
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	57
LAMPIRAN.....	58

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Populasi Penelitian.....	29
Tabel 3.2 Sampel Penelitian.....	30
Tabel 4.1 Gedung dan sarana SMA Negeri 5 Takalar.....	36
Tabel 4.2 Keadaan siswa-siswi SMA Negeri 5 Takalar.....	37
Tabel 4.3 Data Pendidik SMA Negeri 5 Takalar.....	38
Tabel 4.4 Statistik Deskriptif Bermain Game Online.....	41
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Bermain Game Online.....	42
Tabel 4.6 Kategorisasi Skor Bermain <i>Game Online</i>	42
Tabel 4.7 Statistik Deskriptif Minat Belajar Siswa.....	43
Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi Minat Belajar Siswa.....	44
Tabel 4.9 Kategorisasi Skor Minat Belajar Siswa.....	45
Tabel 4.10 Hasil Uji Validitas.....	46
Tabel 4.11 Hasil Uji Realibilitas.....	47
Tabel 4.12 Hasil Uji Normalitas.....	48
Tabel 4.13 ANOVA Table.....	49
Tabel 4.14 Hasil Regresi Linear Sederhana.....	50
Tabel 4.15 Model Summary ^b	51
Tabel 4.16 Coefficients ^a	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Kerangka Pikir Penelitian.....	25
Gambar 4.1	Struktur Organisasi SMA Negeri 5 Takalar.....	40



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat sekarang ini telah banyak digunakan orang. Salah satu dampak dari kemajuan teknologi yaitu internet. Berbagai informasi dapat di akses melalui internet secara bebas dan dengan mudah kita bisa berinteraksi dan berkomunikasi. Tidak hanya informasi berbagai sarana hiburan juga dapat diakses antara lain *game online*.

Perkembangan *game online* ini cukup pesat baik di kota-kota besar maupun di kota-kota kecil atau pedesaan. Secara umum *game online* merupakan jenis permainan yang dimainkan melalui suatu perangkat seperti komputer atau *smartphone* yang terhubung dengan jaringan internet. *Game online* ini juga melibatkan banyak pemain sekaligus berinteraksi antara pemain satu dengan yang lainnya dalam waktu yang bersamaan.¹

Pemain *game online* biasanya didominasi dari kalangan pelajar, mulai dari SD, SMP, SMA, mahasiswa, bahkan orang dewasa. Pelajar yang sering memainkan suatu *game online*, akan menyebabkan mereka menjadi ketagihan dan akan berdampak buruk, terutama dari segi akademik dalam meningkatkan minat belajar.

Pada 2014 lalu, Kominfo bersama Unicef melakukan penelitian kepada 400 responden di 12 provinsi di Indonesia. Penelitian ini untuk mendapatkan gambaran aktifitas *online* anak-anak dan remaja, serta

¹Alif Harsan, *Jogo Bikin Game Online*, (Jakarta: Trans Media, 2011), hal. 1.

mendapatkan data untuk memandu kebijakan dalam melindungi dan memenuhi hak anak dalam mengakses informasi. Dari 400 responden itu terdapat lima kategori umur, yaitu 10-11 tahun (16%), 12-13 tahun (25%), 14-15 tahun (27%), 16-17 tahun (23%) dan 18-19 tahun (38%). Tingkat pendidikan responden beragam yaitu SD 22%, SMP 39%, SMA 38%, dan tidak pernah mendapatkan pendidikan formal 1%.² Anak-anak lebih memahami dan masih suka bermain bergerak dan menyukai permainan yang mempunyai peraturan dan bernuansa persaingan sehingga membuat permainnya akan terus menerus tanpa memperdulikan berapa lama waktu yang dipergunakan dan usia sekolah biasanya menyukai permainan kelompok atau tim yang mempunyai peraturan dan bernuansa persaingan yang kuat.

Berdasarkan uraian diatas maka *game online* akan mengurangi aktivitas positif yang seharusnya dijalani oleh anak pada usia perkembangan mereka. Anak yang sering bermain *game online*, akan mempengaruhi minat belajar sehingga mereka akan malas untuk belajar. Bermain dapat menghilangkan kejenuhan dan rasa penat atas rutinitas yang dirasakan oleh tiap individu. Setiap manusia memiliki keinginan yang sama untuk bermain. Seperti yang telah disebutkan di dalam al-Qur'an bahwa isi dunia ini hanyalah permainan dan senda gurau, sebagaimana firman Allah-Nya dalam Qs. Muhammad (47): 36

إِنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌّ وَلَهُوَ وَإِنْ تُؤْمِنُوا وَتَتَّقُوا يُؤْتِكُمْ أَجْرَكُمْ وَلَا

يَسْأَلْكُمْ أَمْوَالَكُمْ

²Vernando. Suganda, "Lindungi anak-anak akses internet, Kominfo segera beri peringkat game online." www.kominfo.go.id, 2016, https://kominfo.go.id/content/detail/7738/Lindungi-anak-anak-akses-internet-kominfo-segera-beri-game-online/0/sorotan_media, Diakses 10 Januari 2022, 18.50. WITA.

Terjemahnya:

“Sesungguhnya kehidupan dunia itu hanyalah permainan dan senda gurau. Jika kamu beriman serta bertakwa, Allah akan memberikan pahala kepadamu dan Dia tidak akan meminta hartamu”.³

Ayat tersebut, jelaslah bahwa manusia pada dasarnya senang akan permainan. Tidak terkecuali dengan bermain *game online* yang dinikmati sebagian masyarakat. Banyak orang-orang yang tertarik pada permainan secara *online* ini. Mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Masa anak-anak adalah masa yang begitu unik sehingga sulit untuk kita bayangkan. Namun kini banyak anak-anak yang waktu untuk beraktivitas lainnya berkurang dan terbuang sia-sia karena bermain *game online*.

Salah satu sebab yang membuat remaja bermain *game online* yaitu tantangan. Dalam setiap *game* ada tantangan, yang membuat pemainnya terus merasa tertantang. Sehingga pada akhirnya, orang yang bermain *game* akan merasa ingin terus menerus dan tidak bisa lepas dari *game*, bila pemain tidak bisa mengontrol dirinya sendiri, ia akan menjadi lupa diri dan lupa belajar, bahkan saat belajar pun ia malah mengingat-ingat permainan *game*.

Minat belajar menjadi sangat penting karena minat merupakan kecenderungan untuk tetap memperhatikan dan mengingat kegiatan tertentu. Kegiatan yang diminati tersebut diperhatikan secara terus menerus, disertai dengan rasa senang. Rasa senang dan tertarik dengan kegiatan ini tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah

³ Kemenag RI. *Al-Qur'an & Terjemahan* hal. 510

menerima hubungan antara diri sendiri dan kegiatan di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungannya, maka semakin besar minatnya. Dalam kehidupan sehari-hari, minat sering disamakan dengan perhatian, namun pada kenyataannya minat dan perhatian memiliki arti yang berbeda.⁴ Perhatian bersifat sementara (tidak bertahan lama) dan belum tentu disertai dengan rasa senang. Sedangkan minat selalu diikuti dengan perasaan senang dan dari situ diperoleh kepuasan. Keberhasilan seseorang tidak terlepas dari minat orang yang bersangkutan, oleh karena itu pada dasarnya minat belajar merupakan faktor yang sangat menentukan keberhasilan belajar seseorang.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru atas nama Sri Wahyuli, S.Pd. di SMA Negeri 5 Takalar, terdapat beberapa masalah dalam proses pembelajaran antara lain mengantuk ketika belajar dan juga kurang fokus dalam menerima pembelajaran yang menunjukkan kurangnya minat belajar dan akan berdampak pada prestasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan, Ketika siswa diliburkan karena pandemi Covid-19 mengakibatkan siswa cenderung bermain salah satu di antaranya bermain *game online* daripada belajar. Oleh karena itu penulis bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh bermain *game online* terhadap minat belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 5 Takalar"

⁴Slametto, *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003) hal. 23

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana tingkat bermain *game online* siswa kelas XI SMA Negeri 5 Takalar?
2. Bagaimana minat belajar siswa kelas XI SMA Negeri 5 Takalar?
3. Apakah terdapat pengaruh bermain *game online* terhadap minat belajar siswa kelas XI SMA Negeri 5 Takalar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan identifikasi rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui tingkat bermain *game online* siswa kelas XI SMA Negeri 5 Takalar
2. Untuk mengetahui minat belajar siswa kelas XI SMA Negeri 5 Takalar
3. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh bermain *game online* terhadap minat belajar siswa kelas XI SMA Negeri 5 Takalar

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang hendak diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini diharapkan dapat memberi wawasan ilmu pengetahuan bagi para mahasiswa khususnya pada program mata kuliah pendidikan agama islam tentang kajian pengaruh bermain *game online* terhadap minat belajar siswa

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, penelitian ini bisa menjadi informasi serta acuan untuk membatasi diri terhadap penggunaan *game online* agar tidak mempengaruhi minat belajar siswa.
- b. Bagi orang tua dan masyarakat, penelitian ini bisa menjadi bahan acuan dan pertimbangan dalam menangani masalah siswa yang bermain *game online*.
- c. Sebagai acuan penelitian-penelitian selanjutnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. *Game Online*

1. *Pengertian Game Online*

Game online berasal dari bahasa Inggris. *Game* yang berarti permainan dan *online* yang terdiri dari kata *on* dan *line* dimana *on* artinya hidup dan *line* artinya saluran, sehingga *online* diartikan saluran yang mempunyai sambungan. Jadi berdasarkan penjabaran di atas *game online* dapat diambil pengertian bahwa *game online* merupakan suatu permainan yang dapat dilakukan melalui saluran atau sambungan yang menggunakan sinyal atau jaringan internet. Sinyal yang dimaksud disini adalah berupa saluran yang menghubungkan antara server yang satu dan yang lain.⁵

Menurut Bobby Bodenheimer, *game online* diartikan sebagai program permainan yang bersambung melalui jaringan yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja, dan dapat dimainkan bersamaan secara kelompok diseluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan, yang didukung oleh komputer.⁶

Berdasarkan pengertian *game online* di atas, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud *game online* menunjuk pada salah satu sejenis permainan yang dapat diakses melalui internet. Di dalam *game online* tersebut terdapat seperangkat permainan dalam bentuk gambar-gambar

⁵Kimberly S. Young, *Kecanduan Internet*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2017), h. 123

⁶Siti Rahayau Aditono, *Psikologi Perkembangan Pengantar Dalam Berbagai Bagian*, ed. Ke 16 (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2006), h. 131-132.

menarik yang dapat digerakan sesuai kehendak pemainnya. *Game online* tersebut bukan hanya berupa permainan yang hanya bisa ditonton saja, tetapi para pemain dapat berpartisipasi menggerakan gambar-gambar yang ada di dalamnya secara bersama-sama dengan para pemain lainnya. Bahkan di dalam *game online* tersebut para pemain dapat berkompetisi untuk memperoleh poin tinggi yang berkonsekuensi menjadi pemain yang kalah atau menang.

2. Jenis-jenis *game online*

Berikut ini beberapa jenis *game online* yang ditinjau dari cara memainkannya antara lain:

- a. *First Person Shooter (FPS)*, tipe *game* ini menjadikan diri kita seolah-olah berada dalam *game* yang sedang dimainkan atau membuat kita seperti aktor utama dalam *game* tersebut, contoh dalam *game* peperangan yang dilengkapi dengan senjata-senjata militer seperti *pubg*, dan *free fire*
- b. *Real Time Strategy*, tipe *game* ini merupakan permainan yang mengandalkan strategi atau taktik yang kuat pada setiap pemainnya, pemain biasanya memainkan lebih dari satu karakter dalam jenis permainan ini.
- c. *Cross Platform Online*, tipe *game* ini merupakan permainan yang bisa dimainkan melalui dua atau lebih *hardware* yang berbeda dengan mengandalkan jaringan internet misalnya permainan balap *need for*

speed yang dapat dimainkan di PC dengan Xbox 360 (Xbox 360 adalah *console game* yang dapat terhubung dengan jaringan internet)

- d. *Browser Games*, tipe *game* ini merupakan permainan yang dapat dimainkan melalui bantuan *browser* seperti *Google Chrome*, *Opera*, *Firefox* dan *Internet Explorer*. Syarat untuk memainkan *game* dalam sebuah *browser*, *browser* tersebut sudah mendukung adanya *javascript*, *php*, maupun *flash*.
- e. *Massive Multiplayer Online Games (MMOG)*, adalah tipe *game* dengan jumlah pemainnya dalam skala besar yang bisa mencakup pemain dari seluruh dunia (>100 pemain), dimana pemain dapat berinteraksi satu sama lain seperti halnya dalam dunia nyata. Jenis *game* ini seperti *Mobile Legend*.

Dari pengertian jenis *game* diatas, *game* yang sering dimainkan yaitu *game Pubg*, *Fire Fire*, dan *Mobile Legend*. Maka dari itu seseorang yang bermain *game online* mempunyai pengaruh terhadap minat belajar siswa disekolah.

3. Faktor-faktor penyebab bermain *game online*

Beberapa faktor yang mempengaruhi seseorang bermain *game online* dapat dilihat dari dalam (internal) dan luar individu tersebut (eksternal) menyebabkan adiksi remaja terhadap *game online*.

⁷ Hardiyansyah Masya et al. *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016*, Jurnal Bimbingan dan Konseling 3 (Mei 2016), H. 154

a. Faktor internal

- 1) Keinginan, keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam game online, karena game online dirancang sedemikian rupa agar gamer semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi.
- 2) Bosan, rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada di rumah atau di sekolah, ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya adiksi terhadap game online.
- 3) Kontrol diri, kurangnya kontrol diri dalam diri remaja, sehingga remaja kurang mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain game online secara berlebihan.

b. Faktor eksternal

- 1) Lingkungan, lingkungan yang kurang terkontrol karena melihat teman-temannya yang lain banyak bermain game online.
- 2) Hubungan sosial, kurang memiliki kompetensi sosial yang baik sehingga remaja memilih alternatif bermain game online sebagai aktivitas yang menyenangkan.
- 3) Harapan, harapan orang tua yang melambung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus atau les, sehingga

kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan.⁸

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa faktor- faktor yang mempengaruhi seseorang bermain *game online* adalah disebabkan oleh faktor dalam diri seseorang (internal) yang meliputi keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam bermain *game online* rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada di rumah atau disekolah, ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan hal penting atau bahkan melalaikan kewajiban sebagai seorang pelajar untuk selalu meningkatkan minatnya dalam belajar.

4. Dampak positif dan negatif bermain *game online*

Game online ibarat pedang bermata dua. Selain berdampak positif, juga dapat berdampak negatif bagi penggunanya. Berikut ini adalah dampak positif dan negatif dari bermain *game online*, antara lain:

a. Dampak positif

- 1) Pergaulan siswa akan lebih mudah diawasi oleh orangtua
- 2) Otak siswa akan lebih aktif dalam berfikir
- 3) Reflek berfikir dari siswa akan lebih cepat merespon
- 4) Emosional siswa dapat diluapkan dengan bermain *game online*
- 5) Siswa lebih berfikir kreatif
- 6) Bermain *game online* akan menambah teman

⁸Andri Arif Kustiawan, *Jangan Suka Game Online* (Magetan, cv. Ae Media Grafika, 2019).
hal. 27

- 7) Dengan bermain *game online* secara langsung dapat mengerti Bahasa Inggris yang dipergunakan pada *game* pemain harus mengartikan sendiri kata-kata yang mereka tidak ketahui
- 8) Bagi yang telah mempunyai ID atau identitas dari salah satu *game online* yang telah menjadi akun, mereka dapat menjualnya kepada orang lain dan mendapatkan uang dari hasil tersebut.⁹

Sedangkan dampak negatif dari *game online* bagi siswa adalah:

b. Dampak Negatif

- 1) Siswa akan malas dan sering menggunakan waktu luang mereka untuk bermain *game online*
- 2) Bermain *game online* membuat orang menjadi ketagihan
- 3) Dapat membuat mata menjadi minus karena berhadapan secara langsung dengan monitor dengan rentan waktu yang cukup lama
- 4) Waktu belajar dan membantu orang tua sehabis jam sekolah akan hilang karena bermain *game online*
- 5) Uang jajan atau uang bayar sekolah akan diselewengkan untuk bermain *game online*
- 6) Lupa waktu
- 7) Emosional akan terganggu karena efek *game online* ini
- 8) Perilaku gamer menjadi kasar dan agresif karena terpengaruh oleh apa yang dilihat dan dimainkan dalam *game online* tersebut

⁹Hardiyansyah Masya, and Dian adi chandra. "Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al-Furqon Prabumulih." *Jurnal Bimbingan dan konseling* 3 (Mei 2016), H. 155

- 9) Sulit berkonsentrasi terhadap pelajaran, pekerjaan atau kegiatan lainnya karena pikiran siswa memikirkan *game online* tersebut
- 10) Membuat tingkah laku menjadi cuek, acuh tak acuh, kurang peduli dengan hal yang terjadi disekitarnya.
- 11) Melupakan kewajiban sebagai seorang muslim untuk beribadah karena terlalu asik dengan *game online* tersebut.

Dampak yang ditimbulkan dari bermain *game online* cenderung lebih banyak menimbulkan dampak negatif dari pada dampak yang positif.¹⁰ bahkan sampai ada yang melupakan kewajibannya sebagai seorang muslim untuk beribadah Allah SWT berfirman dalam QS Maryam (19) : 59

فَخَلَفَ مِنْ بَٰعِدِهِمْ خَلْفٌ أَضَاعُوا الصَّلَاةَ وَاتَّبَعُوا الشَّهْوَةَ فَسُوفَ يَلْقَوْنَ غِيَاً

Terjemahannya

“Kemudian datanglah setelah mereka pengganti yang mengabaikan shalat dan mengikuti keinginannya, maka mereka kelak akan tersesat”.¹¹

Dari uraian ayat diatas dapat dipahami bahwa seseorang yang selalu mengikuti keinginannya untuk terus bermain *game online* maka hal tersebut akan menjadikan dia lupa waktu dan melupakan kewajibannya sebagai seorang muslim untuk beribadah yaitu melaksanakan shalat lima waktu. kebiasaan bermain *game online* cenderung memiliki tingkah laku dengan banyak sisi negatif. Dari tingkah laku sifat serta pola pikir telah berubah jika sudah memiliki kecenderungan untuk terus menerus bermain *game*. Pemain

¹⁰ *ibid* h.157

¹¹ Kemenag RI. *Al-Qur'an & Terjemahan* h. 309

game online cenderung selalu meluangkan waktunya untuk bermain tanpa menghiraukan orang lain disekitarnya bahkan orang tuanya sendiri.

Bagi remaja yang masih bersekolah, mereka akan terus menerus bermain *game online* tanpa menghiraukan kewajiban mereka sebagai pelajar yaitu belajar yang akan mengakibatkan minat belajar mereka menurun yang dikarenakan mereka terlalu fokus kepada *game online* yang sedang mereka mainkan.

5. Strategi menanggulangi kecanduaan bermain *game online*

Kecanduan terhadap *game online* merupakan suatu kasus yang perlu ditangani secara khusus dengan penelusuran kasus yang lebih baik, karena jika dibiarkan akan berakibat negatif bagi siswa dalam pembelajarannya dan psikologis siswa tersebut. Bermain *game online* bagi seorang anak ialah hal yang menyenangkan dan merupakan pengalaman yang luar biasa jika dapat berhubungan dengan orang lain via internet. Hal-hal yang berdampak buruk bagi pemain *game online* dirasakan oleh orang-orang sekitarnya karena pemain *game online* hanya merasakan kesenangan bermain saja tanpa batasan ruang dan waktu.

Beberapa cara penanganan untuk menghindari seorang anak menjadi kecanduan bermain *game online*, diantaranya:

- a. Memberikan pengertian tentang penggunaan fasilitas *game online* atau sejenisnya sebagai media bermain saja.

- b. Pengawasan anak perlu dilakukan setiap hari dengan melihat kegiatan-kegiatan bermainnya, jika melihat keseringan anak bermain *game online*, sebaiknya larang anak untuk bermain *game online*.
- c. Mengatur uang jajan anak sesuai kebutuhan sehingga anak dapat mempertanggung jawabkan uang jajanya tersebut.
- d. Membuat jadwal dan peraturan di rumah. Mengatur jadwal kapan bisa bermain *game* dan untuk belajar.
- e. Cobalah untuk bermain *game online* bersama anak anda, jika diberikan waktu bermain *game online*. Sehingga orang tua dapat mengontrol dan tahu bagaimana aktifitas bermain *game online* tersebut. Bermain *game online* memang susah untuk dijauhkan dari anak-anak, akan tetapi perilaku bermain *game online* yang berlebihan merupakan hal yang perlu menjadi perhatian bagi orang tua.¹²

Hubungan ketergantungan media (*dependency*) dengan remaja yaitu remaja menjadi sangat tergantung pada *game online*. Ketergantungan tercipta karena dengan sendirinya dan tanpa disadari oleh remaja telah bergantung pada *game online*. Semakin besar ketergantungan seseorang terhadap media, maka semakin besar pula efek yang dapat ditimbulkan media terhadap orang bersangkutan.¹³

Dari uraian diatas dapat dipahami bahwa media dapat menimbulkan efek kepada orang yang menggunakan media tersebut salah satunya *game online*. Pada saat siswa bermain *game online* secara tidak langsung siswa akan merasakan dampak yang ditimbulkan oleh *game online*.

¹² Yayu Anggraini, "Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Perilaku Remaja," Jurnal ilmu komunikasi flow 2, 17 (Mei 2016), h. 3-8

¹³ *Ibid* h. 8

Adanya penjadwalan waktu bermain juga baik dipergunakan apalagi pada masa tumbuh kembang anak di usia sekolah mereka mulai mempelajari peraturan yang dibuat sehingga nantinya dapat mengerjakan kedisiplinan pada anak.¹⁴

Dari uraian diatas dapat dipahami bahwa orang tua disarankan agar lebih mengawasi anak saat bermain, sehingga orang tua pun mengetahui apa yang dimainkan anak, dan memberikan penjadwalan waktu bermain untuk si anak agar anak tersebut dapat melakukan aktifitas lainnya dan tidak hanya bermain *game online* setiap waktu. Selain itu hal ini dapat membuat anak lebih mempelajari peraturan yang sudah dibuat oleh orang tuanya dan bisa melatih kedisiplinan anak tersebut.

Kondisi berbeda akan diterima oleh anak atas perilakunya apabila anak yang gemar bermain *game online* diberikan pengawasan, batasan serta arahan dalam bermain *game online* yang baik sesuai umur mereka. Cara orang tua dalam memberikan pengawasan kepada anak yang gemar bermain *game online* akan berpengaruh besar terhadap perilakunya.

Banyak orang tua yang kurang memberikan pengawasan dan batasan kepada anaknya dalam bermain *game online*. Hal ini menjadikan anak secara bebas bermain *game online* apa saja yang mereka sukai dan rela berjam-jam dihadapan layar monitor hanya untuk bermain *game online*.

¹⁴Marlina et al., "Hubungan Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Matematika Anak Usia Sekolah Kelas V Di Sekolah Dasar Saraswati 1 Denpasar Tahun 2014," Jurnal PSIK 2. (Desember 2014), h. 5

B. Minat Belajar

1. Pengertian minat belajar

Minat adalah suatu ketertarikan mengenai suatu hal atau aktivitas, tanpa adanya paksaan dari orang lain. Minat pada dasarnya adalah penerimaan mengenai suatu hal yang ingin dipelajari karena adanya ketertarikan. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar seseorang untuk mempelajarinya.¹⁵

Berikut ini terdapat beberapa keterangan dari para ahli mengenai minat :

- a. H.C. Witherington dalam bukunya tentang psikologi pendidikan mengatakan bahwa minat merupakan kesadaran bagi setiap individu mempelajari mengenai bidang tertentu.
- b. Sadirman A. M dalam bukunya interaksi dan motivasi belajar mengajar mengartikan minat sebagai suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat cirri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhannya sendiri.¹⁶
- c. Menurut Crow and Crow minat merupakan suatu ketertarikan terhadap suatu hal karena ingin mengenalnya lebih jauh dan lebih mendekatkan suatu individu.

¹⁵slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi* (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), h. 180.

¹⁶Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan 28th ed.* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), h. 53.

d. Bimo Walgito berpendapat bahwa minat merupakan suatu hal yang ada diri suatu individu karena adanya ketertarikan dalam kegiatan pembelajaran.

e. Menurut Slameto minat adalah sebagai suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Beberapa indikator minat belajar yaitu: perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan. Dari beberapa keterangan mengenai suatu minat belajar dalam diri seseorang siswa yaitu:

1) Perasaan Senang

Jika seseorang menyukai pelajaran yang mereka sukai maka tidak ada intervensi dari pihak lain untuk mempelajari ilmu tersebut. Contohnya yaitu senang mengikuti pelajaran, tidak ada perasaan bosan dan hadir saat pelajaran.

2) Ketertarikan

Adanya suatu ketertarikan pada pelajaran tertentu dapat membuat minat seorang anak dalam mengikuti pembelajaran juga akan meningkat karena adanya keinginan untuk berprestasi di bidang tersebut. Contohnya yaitu antusias dalam mengikuti pelajaran, tidak menunda tugas dari guru.

3) Perhatian

Menurut pendapat dari Sumadi Suryabrata dalam Nihayatul Sa'adah perhatian adalah kesadaran mengenai sesuatu hal mengenai segala

aktivitas yang akan dilakukan.¹⁷ Jadi, perhatian juga dapat diartikan sesuatu kesadaran yang muncul untuk dapat memperhatikan atau memusatkan suatu pikiran kepada guru pada saat aktivitas pembelajaran berlangsung, yaitu aktifitas yang meliputi : siswa yang mendengarkan guru sedang menjelaskan, mempertahankan kontak mata terhadap guru, mencatat pelajaran yang diberikan guru, menghafal atau mengingat bahan pelajaran

4) Keterlibatan

Keterlibatan seseorang akan obyek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari obyek tersebut. Contohnya yaitu aktif dalam diskusi, aktif bertanya dan aktif menjawab pertanyaan dari guru.

- f. Menurut Syah dalam Nurman Tabunan minat tinggi atau besar apabila seorang siswa akan memusatkan perhatiannya lebih banyak dari siswa lainnya sehingga siswa tersebut untuk belajar lebih giat dan akhirnya mencapai prestasi yang diinginkan.¹⁸

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa minat belajar yang tinggi disebabkan karena adanya minat yang tinggi dari anak untuk mempelajari pelajaran yang mereka gemari dengan penuh tanggung jawab. Siswa yang memiliki minat yang tinggi akan cenderung tekut,ulet,semangat

¹⁷Nihayatul Sa'adah, *Pengaruh Metode Diskusi Dalam Pembelajaran Aqidah Ahlak Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa MTs Sultan Agung Jabalsari Sumbergempol Tulungagung*, no. 1 (2019): h.43

¹⁸Nurman Tabunan, *"Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Siswa"* 5 (2015): 211

dalam belajar, pantang menyerah dan senang menghadapi tantangan, mereka memandang setiap hambatan belajar sebagai tantangan yang harus mampu diatasi.

Seseorang yang memiliki minat rendah tidak ada ketertarikan terhadap suatu objek. umumnya akan malas belajar, cenderung menghindari tugas, akan merasa senang jika guru tidak hadir dan tidak ada untuk belajar mandiri menambah pengetahuan baik melalui bertanya pada teman maupun membaca literatur. Jika ada tugas pekerjaan rumah atau tugas lainnya dikerjakan hanya sekedar untuk memenuhi dan menggugurkan kewajiban saja, tidak memperdulikan bahwa tugas tersebut bermakna atau tidak, ia akan berusaha bahkan akan mengabaikannya.

2. Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar

Dalam belajar diperlukan berbagai faktor, sehingga kadang-kadang bila faktor itu tidak ada, dapat menyebabkan minat belajar bagi siswa akan berkurang, bahkan menjadi hilang sama sekali. Adapun beberapa faktor yang mempengaruhi minat dalam belajar adalah sebagai berikut:

a. Faktor internal

1) Faktor Biologis

Yang termasuk dalam faktor biologis adalah faktor kesehatan, Faktor ini sangat berpengaruh terhadap pembelajaran, karena apabila seorang siswa terganggu kesehatannya maka siswa tersebut tidak akan mempunyai semangat dalam belajar, jika keadaan seperti itu

dapat disimpulkan bahwa minat siswa untuk belajar juga akan berkurang.¹⁹

2) Faktor Psikologi

Yang termasuk faktor psikologi adalah bakat, sebab memerankan peran penting atas kemampuan yang dimiliki oleh seorang anak, yang akan menentukan keberhasilan di masa yang akan datang, sehingga anak akan mempelajari lebih giat terhadap mata pelajaran yang disukainya. Selanjutnya faktor intelegensi sangat penting bagi anak karena intelegensi mengajarkan anak untuk mempelajari hal-hal yang baru yang belum pernah dikenal sebelumnya, sehingga anak merasa terbiasa dalam menghadapi situasi.

b. Faktor Eksternal

1) Faktor Keluarga

Peran keluarga dalam keberhasilan anak dalam melakukan pembelajaran itu sangat penting. Keberhasilan anak dalam meraih cita-cita yang diinginkan sebagian besar terdapat pengaruh orang tua di dalamnya.²⁰

2) Faktor Sekolah

Faktor sekolah memang besar pengaruhnya terhadap minat belajar siswa, seperti metode mengajar, yang mempengaruhi minat belajar

¹⁹Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*, 22nd ed. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), h. 135.

²⁰Rodiyatin Puput Trimurwani, *pengaruh minat belajar, lingkungan keluarga, dan lingkungan sekolah terhadap kesulitan belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas xi iis di man nglawak kertosono*, *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2019)

siswa, misalnya dengan metode yang digunakan guru kurang baik atau monoton, maka akibatnya siswa tidak semangat dalam belajar, dan minat untuk belajarpun akan menjadi rendah.

3) Faktor Masyarakat

Kehidupan masyarakat juga mempengaruhi dalam motivasi belajar, seperti teman bergaul merupakan faktor yang penting dalam mendukung kemauan anak dalam kegiatan pembelajaran karena jika lingkungan anak itu baik dan mendukung kegiatan pembelajaran maka anak akan semangat dalam belajar.

Dari uraian tersebut dapat kita ketahui bahwa ada banyak faktor mempengaruhi minat seorang anak dalam meningkatkan kualitas belajar oleh karena itu kita harus memperhatikan hal tersebut agar dapat meningkatkan minat dalam belajar.

3. Fungsi minat dalam proses belajar

Belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi melalui latihan atau pengalaman. Dalam proses pembelajaran, unsur kegiatan belajar memegang peranan yang vital. Oleh karena itu, penting sekali bagi setiap guru memahami sebaik-baiknya tentang proses belajar peserta didik agar dapat memberikan bimbingan dan menyediakan lingkungan belajar yang tepat dan serasi bagi peserta didik. Kaitannya dengan minat belajar anak, seorang pendidik harus bisa memberikan suatu inovatif yang baru untuk menarik

minat anak, agar proses pembelajaran berjalan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.²¹

Minat berfungsi sebagai pendorong keinginan seseorang, penguat hasrat dan sebagai penggerak dalam berbuat yang berasal dari dalam diri seseorang untuk melakukan suatu dengan tujuan dan arah tingkah laku sehari-hari.

Hal ini sesuai dengan yang dijelaskan oleh Sardiman mengatakan bahwa fungsi minat adalah sebagai berikut:

- a. Mendorong manusia untuk berbuat, yaitu sebagai penggerak atau motor yang melepas energi
- b. Menentukan arah perbuatan, yakni kearah tujuan yang hendak dicapai.
- c. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang serasi guna mencapai tujuan.

Fungsi minat dan kaitannya dalam pelaksanaan belajar adalah:

- a. Minat melahirkan perhatian serta merata. Perhatian yang serta merta terjadi secara spontan, bersifat wajar mudah bertahan dan tumbuh tanpa pemakaian daya kemauan dalam diri seseorang.
- b. Minat memudahkan tercapainya konsentrasi. Minat memudahkan tercapainya konsentrasi dalam pikiran seorang siswa yaitu pemusatan pikiran terhadap suatu pelajaran. Jadi tanpa adanya minat maka

²¹Ngilim Purwanto: *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017) h.53

konsentrasi terhadap pelajaran juga sulit dikembangkan dan dipertahankan.

- c. Minat mencegah gangguan dari luar. Seorang anak akan mudah terganggu perhatiannya dan sering mengalihkan perhatiannya ke suatu hal yang lain kalau minat belajarnya rendah.
- d. Minat memperkuat pelekatnya bahan pelajaran dalam ingatan. Peningkatan seorang siswa itu hanya akan terlaksana kalau siswa berminat terhadap pelajarannya.
- e. Minat memperkecil kebosanan belajar dalam diri sendiri.
- f. Kejemuan melakukan sesuatu hal biasanya lebih banyak berasal dari dalam diri sendiri dibandingkan dari luar dirinya. Oleh karena itu, salah satu cara agar kebosanan itu bisa dihapus yaitu dengan jalan menumbuhkan minat belajar.

C. Kerangka Pikir

Berdasarkan latar belakang dan landasan teori pengaruh bermain *game online* terhadap minat belajar siswa, banyak siswa yang waktu bermain *game online* lebih besar daripada belajar, yang nantinya akan berpengaruh terhadap minat belajar siswa terhadap semangat dalam belajar, belajar mandiri dan keaktifan dalam kelas sehingga dapat diketahui apakah terdapat pengaruh bermain *game online* terhadap minat belajar siswa. Dengan demikian kerangka pikir yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Gambar 1.1

Skema Kerangka Pikir



D. Hipotesis

Hipotesis penelitian biasanya dinyatakan sebagai hipotesis nol. Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap tujuan penelitian yang diturunkan dari kerangka pemikiran yang telah dibuat.²²

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. H_1 = Ada pengaruh signifikan bermain *game online* terhadap minat belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 5 Takalar
2. H_0 = Tidak ada pengaruh signifikan bermain *game online* terhadap minat belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 5 Takalar

²²V. Wiratna Sujarni, *Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Baru, 2014), h. 62

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Saebani menjelaskan bahwa penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menggunakan angka dalam penyajian data dan analisis yang menggunakan uji statistik.²³

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah corelation untuk mengetahui apakah ada tingkat hubungan antara dua variabel atau lebih.

B. Lokasi dan Objek Penelitian

Adapun lokasi dan objek penelitian dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dalam penelitian ini adalah SMA Negeri 5 Takalar.

2. Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI yang terdapat di SMA Negeri 5 Takalar

²³Saebani, *Metode Penelitian*. (Bandung: Pustaka Setian , 2018), h. 128

C. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menguji Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI di SMA Negeri 5 Takalar terdiri dari dua variabel:

1. Variabel bebas/ independent variabel (X) adalah Bermain *Game Online*
2. Variabel terikat/ dependen variabel (Y) adalah Minat Belajar Siswa

D. Defenisi Operasional Variabel

Defenisi operasional adalah penjelasan secara singkat terkait variabel yang akan dibahas. Defenisi operasional ini sangat penting untuk menghindari kesesatan dalam menentukan alat pengukur data. Adapun defenisi operasionalnya adalah sebagai berikut:

1. Bermain *game online* yang dimaksud adalah sebuah permainan yang terhubung dengan internet yang dimainkan kapan saja dan dimana saja
2. Minat belajar yang dimaksud adalah keinginan siswa untuk belajar secara aktif, partisipatif, mandiri tanpa ada dorongan dari orang lain.

E. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiono populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik

kesimpulannya.²⁴

Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI, di SMA Negeri 5 Takalar yang berjumlah 277 orang siswa yang terdiri dari 8 kelas

Tabel 3.1

Populasi Penelitian

No.	Siswa kelas XI	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	XI PIA 1	11	26	37
2	XI PIA 2	10	26	36
3	XI PIA 3	11	25	36
4	XI PIA 4	13	23	36
5	XI PIS 1	16	18	34
6	XI PIS 2	16	18	34
7	XI PIS 3	17	17	34
8	XI PIB	16	14	30
Total				277

Sumber data: *Tata Usaha SMA Negeri 5 Takalar*²⁵

2. Sampel

Menurut Sugiono Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi.

²⁴*Ibid*, h.80

²⁵Sumber data, *Tata usaha SMA Negeri 5 Takalar*

Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul refrenstatif (mewakili).²⁶

Berdasarkan pendapat di atas maka dalam penelitian ini peneliti mengambil sampel dengan menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu pengambilan sampel sesuai keinginan peneliti.

Tabel 3.2

Sampel Penelitian

	Siswa kelas XI	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	XI PIS 1	6	0	6
2	XI PIS 2	9	0	9
3	XI PIS 3	10	9	19
	Total			34

Sumber data: *Tata Usaha SMA Negeri 5 Takalar*.²⁶

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan informasi kuantitatif tentang variasi karakteristik variable secara objektif. Sehingga di perlukan teknik pengembangan skala atau alat ukur untuk mengukur variabel dalam pengumpulan data yang lebih sistematis.²⁷ Dengan cara ini mendapatkan data yang objektif untuk mengetahui Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Minat Belajar di SMA Negeri 5 Takalar. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

²⁶*Ibid* h.81

²⁷*Op.Cit*, h. 222

1. Pedoman Observasi

Menurut Marzuki observasi bisa diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala atau fenomena yang diselidiki.²⁸

2. Pedoman Angket

Angket adalah suatu alat pengumpul informasi dengan cara menyampaikan sejumlah pertanyaan tertulis untuk menjawab secara tertulis pula oleh responden. Angket seperti halnya interview, dimaksudkan untuk memperoleh informasi tentang diri responden atau informasi tentang orang lain.²⁹

3. Catatan Dokumentasi

Menurut Suharsimi Arikunto metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan kaki, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengggera, agenda dan sebagainya.³⁰

G. Teknik Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan beberapa cara, yaitu:

1. Observasi

Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua di antara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan.

²⁸Marzuki, *metodologi Riset*, (Yogyakarta: Fakultas Ekonomi UII, 2000), h. 58

²⁹*Ibid*, hal. 167

³⁰Suharsimi Arikunto, *Prosedur penelitian edisi revisi*,(Jakarta: PT. Rineka Cipta). h.236

Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila, penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.

2. Kuesioner (Angket)

Sebagian besar penelitian umumnya menggunakan kuesioner sebagai metode yang dipilih untuk mengumpulkan data. Kuesioner atau angket memang mempunyai banyak kebaikan sebagai instrumen pengumpulan data.³¹

Kuesioner juga dapat berupa pertanyaan atau pernyataan tertutup atau terbuka, dapat diberikan kepada responden secara langsung atau dikirim melalui internet.

3. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu suatu metode pengumpulan data dengan jalan mencatat secara langsung dokumen-dokumen yang diperlukan. Metode ini peneliti gunakan untuk memperoleh data penunjang kelengkapan dalam penelitian di SMA Negeri 5 Takalar

H. Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul maka langkah selanjutnya adalah menganalisis data untuk membuktikan hipotesis yang telah diajukan. Penelitian ini menggunakan uji hipotesis dengan mencari persamaan regresi melalui regresi linear sederhana. Analisis regresi linear sederhana merupakan hubungan secara linear antara satu variabel bebas (X) dengan

³¹Sugiyono, *op.cit*, h. 142

variabel terikat (Y). Analisis ini digunakan untuk mengetahui arah hubungan variabel bebas dan variabel terikat apabila bernilai positif atau negatif dan apakah mengalami kenaikan atau penurunan. Perhitungan statistik analisis regresi sederhana dapat dilakukan dengan menggunakan rumus.³²

$$Y = a + bx$$

Keterangan:

Y = Variabel dependen (nilai variable Y yang diprediksikan)

X = Variabel independent

a = Konstanta (nilai Y' apabila X=0).

b = Koefisien regresi (nilai peningkatan atau penurunan)

Setelah mendapatkan persamaan regresi maka dilanjutkan dengan uji hipotesis dengan uji t, yaitu dengan membandingkan T_{hitung} dan T_{tabel} apabila $T_{hitung} > T_{tabel}$ maka hipotesis H_1 diterima yang berarti H_0 ditolak,

$T_{hitung} < T_{tabel}$ maka H_0 diterima yang berarti H_1 ditolak

T_{hitung} dapat dilihat pada tabel hasil analisis regresi linear sederhana, sedangkan T_{tabel} dapat dilihat pada daftar tabel titik presentase distribusi T dengan taraf signifikan 0,05 yang artinya taraf kesalahannya sebesar 5%.

³²Sugiyono, *ibid*, h. 274

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum SMA Negeri 5 Takalar

SMA Negeri 5 Takalar adalah salah satu Sekolah Menengah Atas Negeri yang berada di kecamatan Galesong tepatnya di jalan Siddik No. 1 Galesong yang didirikan pada tahun 2007. Pada awalnya, SMA Negeri 5 Takalar bernama SMA Negeri 1 Galesong Selatan. Setelah keluarnya Peraturan Gubernur Sulawesi Selatan No.99 Tahun 2017, maka SMA ini resmi berganti nama menjadi SMA Negeri 5 Takalar.

1. Kepemimpinan

Sampai saat ini SMA Negeri 5 Takalar telah dipimpin oleh 4 orang kepala sekolah yaitu:¹

- a. Drs. Muh. Dahlan (2007-2010)
- b. H. Hamzah, SE (2010-2013)
- c. H. Zainal Abidin, S.pd., M.pd (2013-2016)
- d. Aziz Basir, S.pd., M.pd (2016- sekarang)

2. Visi dan Misi SMA Negeri 5 Takalar

a. Visi Sekolah

Adapun visi SMA Negeri 5 Takalar adalah **“Unggul Dalam Mutu Santun Dalam Budi, Terampil Dalam Karya”** dengan indikator sebagai berikut:

- 1) Unggul dalam penguasaan materi pelajaran
- 2) Unggul dalam lomba olahraga

¹Sumber data: Dokumentasi SMA Negeri 5 Takalar

- 3) Siap membentuk budi pekerti yang luhur
- 4) Siap menghantar peserta didik yang terampil dan mandiri

b. Misi sekolah

Adapun misi SMA Negeri 5 Takalar yaitu “Unggul Dalam Mutu, Berdasarkan Penguasaan IPTEK yang dilandasi iman dan taqwa yang mantap” dengan sebagai berikut:

- 1) Upaya meningkatkan SDM terus dilakukan untuk mengikuti perkembangan Pendidikan
- 2) Siswa sadar bahwa budaya tertib mata pelajaran dan disiplin merupakan sarana kesuksesan tiap-tiap personil
- 3) Daya serap materi tiap-tiap mata pelajaran meningkat tiap semester
- 4) Jurusan IPA dan IPS dalam memperoleh NEM minimal memperoleh peringkat IV tingkat kabupaten
- 5) Dalam lomba kegiatan akademik dan non akademik minimal memperoleh peringkat III tingkat kabupaten
- 6) Memberikan bakat keterampilan yang memadai bagi para tamatan SMA agar dapat hidup mandiri²

² Sumber data: Dokumentasi SMA Negeri 5 Takalar

3. Keadaan Gedung dan Sarana SMA Negeri 5 Takalar

Untuk menunjang kelancaran proses belajar mengajar tentunya diperlukan gedung dan sarana yang memadai, berikut peneliti sajikan keadaan gedung di SMA Negeri 5 Takalar

Tabel 4.1
Keadaan Gedung dan sarana SMA Negeri 5 Takalar

No.	Bangunan/ruangan	keadaan	
		Baik	Rusak
1	Ruang guru	√	
2	Ruang kantor	√	
3	Ruang pertemuan	√	
4	Ruang osis	√	
5	Musholla	√	
6	Dapur		
7	Ruang multimedia	√	
8	Ruang lab.komputer	√	
9	Ruang BK/UKS	√	
10	Ruang perpustakaan	√	
11	Ruang aula	√	
12	Ruang kelas	√	
13	Wc	√	
14	Kantin	√	

4. Keadaan Siswa-Siswi di SMA Negeri 5 Takalar

Keseharian siswa dalam sebuah Lembaga Pendidikan formal merupakan salah satu faktor Pendidikan yang sangat penting, karena tanpa adanya siswa maka kegiatan belajar mengajar tidak akan berlangsung. Oleh karena itu kehadiran siswa dalam proses belajar mengajar sangatlah penting.

Berikut keadaan siswa-siswi SMA Negeri 5 Takalar

Tabel 4.2
Keadaan siswa-siswi SMA Negeri 5 Takalar

No.	Kelas	Jumlah siswa		Jumlah	Ket.
		Laki-laki	Perempuan		
1	XII PIA	77	108	185	5 kelas
2	XII PIS	55	73	128	4 kelas
3	XII PIB	12	18	30	1 kelas
4	XI PIA	45	103	148	4 kelas
5	XI PIS	49	55	104	3 kelas
6	XI PIB	16	14	30	1 kelas
7	X PIA	65	83	148	4 kelas
8	X PIS	35	61	96	3 kelas
9	X PIB	14	17	31	1 kelas

5. Keadaan guru dan pegawai di SMA Negeri 5 Takalar

Keadaan guru dan pegawai dalam sebuah Lembaga Pendidikan formal memiliki peranan yang sangat penting, dimana peran guru dalam hal ini adalah selain sebagai pengajar juga sebagai pembimbing. Oleh karena itu kehadiran guru tidak dapat tergantikan oleh siapapun karena guru memiliki tugas dan tanggung jawab yang besar terhadap keberhasilan siswa siswinya dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Adapun keadaan guru dan pegawai di SMA Negeri 5 Takalar dapat dilihat pada table berikut:

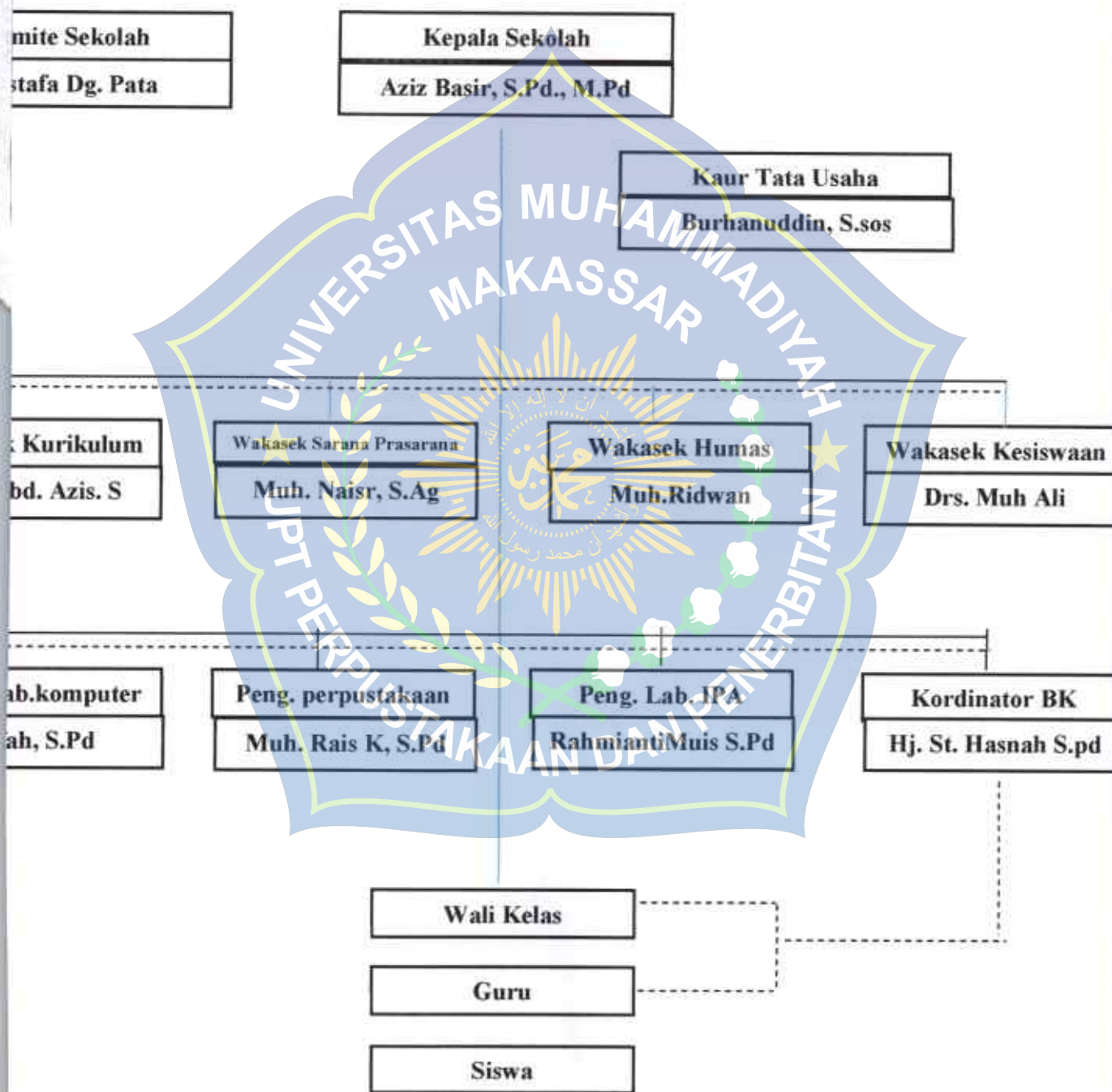
Tabel 4.3
Data Pendidik SMA Negeri 5 Takalar

No.	Nama Guru	L/P	Jabatan
1	Aziz Basir, S.Pd., M.Pd	L	Kepala Sekolah
2	Drs. Muh Ali	L	Wakil Kepala Sekolah
3	Drs. Abdul Azis S.	L	Guru
4	Muhammad Rais K., S.Pd	L	Guru
5	Ferawati S.Pd	P	Guru
6	Hj. Nuraity, S.Pd	P	Guru
7	Muhsin, S.Pd	L	Guru
8	Muh.Ridwan, S.Pd	L	Guru
9	Nurwira, S.Pd	P	Guru
10	Muhammad Nasir, S.Ag	L	Guru
11	Nurmaya, S.Si	P	Guru
12	Syamsul, S.Pd	L	Guru BK
13	Sukardi, S.Pd	L	Guru
14	Supiati, S.Pd	P	Guru
15	Rahmianti Muis, S.Pd	P	Guru

16	Hasrawati, S.Pd	P	Guru
17	Nikmawati, S.Pd	P	Guru
18	Syamsiar, S.Pd	P	Guru BK
19	Irmasanti, S.Pd	P	Guru
20	Citra Kurniati, S.Pd, M.Pd	P	Guru
21	Andi Baso Nurdin, S.Pd	L	Guru
22	Asmaul Husna, S.Pd	P	Guru
23	Safri, S.Pd	L	Guru
24	Fitrayadi, S.Pd	L	Guru
25	Muh. Kasim, S.Pd.I	L	Guru
26	Amriani, S.Pd	P	Guru
27	Dra. St. Hasna B	P	Guru
28	Em. Ardhi Habil, S.Pd	L	Guru
29	Abdul Haris, S.Pd	L	Guru
30	Sanuria, S.Pd	P	Guru
31	M. Ikhsan, S.Pd	L	Guru
32	Beddu Alang, S.Pd	L	Guru
33	Sitti Samsani, S.Pd	P	Guru
34	Sri Wahyuli, S.Pd	P	Guru
35	Hasma, S.Pd	P	Guru
36	Hadariah	P	Staf TU
37	Hj. Sitti Hamsiah	P	Staf TU
38	Nuni Tri Kusuma Dewi, SE	P	Staf TU
39	Jumriati, A.Md. Pi	P	Staf TU
40	Rahmawati, A.Md	P	Staf TU

Dari tabel pendidik di atas dapat diketahui bahwa jumlah tenaga pendidik di SMA Negeri 4 Soppeng berjumlah 40 orang yang terdiri dari kepala sekolah, wakil kepala sekolah, guru kelas, guru BK, dan staf TU.2

6. Struktur Organisasi SMA Negeri 5 Takalar



B. Tingkat Bermain *Game online* Siswa Kelas XI di SMA Negeri 5 Takalar

Data variabel bermain *game online* siswa diperoleh melalui jawaban pada angket yang telah disebar. Angket terdiri atas 8 butir soal, menggunakan skala Likert (1-5). Analisis deskriptif ditampilkan untuk memudahkan dalam membaca data penelitian yang telah diperoleh. Berdasarkan hasil tabulasi instrumen bermain *game online*, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.4
Statistics
Bermain Game Online

X		
N	Valid	34
	Missing	0
Mean		18,35
Median		18,00
Mode		17
Std. Deviation		2,241
Variance		5,023
Range		11
Minimum		16
Maximum		27

Sumber : data diolah 2022

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa rata-rata perolehan skor dari kusioner yang disebar adalah 18,35, median 18,00, modus 17, standar deviasi 2,241, varians 5,023 nilai minimum 16, nilai maksimum 27, dan rentangan sebesar 11 menggunakan *Spss Ibm 24*.

Tabel 4. 5
Distribusi Frekuensi Bermain Game Online

No	Interval	F	%
1	15 – 17	14	41,2%
2	18 – 20	17	50%
3	21 – 23	2	5,8%
4	24 – 27	1	2,9%
Jumlah		N = 34	100%

Sumber: Data diolah 2022

Berdasarkan tabel di atas, frekuensi paling tinggi terdapat pada kelas interval nomor 2 yang memiliki rentang 18 - 20 dengan sejumlah masing-masing sebanyak 17 siswa atau 50%.

Untuk mengetahui kualitas variabel bermain *game online* dapat ditentukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut

M + 1,5SD ke atas = 18 + 1,5x2,2 = 21,3

M + 0,5SD = 18 + 0,5x2,2 = 19,1

M – 0,5SD = 18 – 0,5x2,2 = 16,9

M – 1,5SD = 18 – 1,5x2,2 = 14,7

Kurang dari M – 1,5SD = Kurang dari 14,7

Tabel 4.6
Kategorisasi Skor Bermain Game Online

Skor	Nilai	Predikat
21,3 ke atas	A	Sangat tinggi
19,1 sampai 21,3	B	Tinggi
16,9 sampai 19,1	C	Sedang
14,7 sampai 16,9	D	Rendah
Kurang dari 14,7	E	Sangat rendah

Sumber : data diolah 2022

Berdasarkan tabel tersebut diketahui bahwa bermain *game online* termasuk dalam kategori “Sedang”, yaitu pada interval 16,9 – 19,1 dengan nilai rata-rata 18,35. Maka dapat diketahui data yang diperoleh dari angket bermain *game online* skor terendah 16 dan skor tertinggi 27. Di analisis menggunakan *SPSS IBM 24*. Jadi tingkat bermain *game online* termasuk dalam kategori “sedang” jika dilihat dari kualitas variabel dengan menggunakan standar skala lima.

C. Minat Belajar Siswa Kelas XI di SMA Negeri 5 Takalar

Data tentang variabel minat belajar siswa diperoleh melalui skor siswa pada angket atau kusioner yang telah disebarikan. Berdasarkan hasil tabulasi skor perolehan minat belajar siswa atas instrumen minat belajar, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.7
Statistik Deskriptif Minat Belajar Siswa

Y	
N	34
Valid	34
Missing	0
Mean	22,88
Median	22,50
Mode	28
Std. Deviation	4,183
Variance	17,501
Range	18
Minimum	11
Maximum	29

Sumber : data diolah 2020

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa rata-rata perolehan skor dari angket atau kusioner yang disebarikan melalui minat belajar siswa adalah

mean 22,88, median 22,50, modus 28, standar deviasi 4,183, varians 17,501, nilai minimum 11, nilai maksimum 29, dan rentangan sebesar 18 menggunakan *Spss* Ibm 24.

Tabel 4.8
Distribusi Frekuensi Minat Belajar Siswa

No	Interval	F	%
1	11 – 14	1	2,9%
2	15 – 18	3	8,8%
3	19 – 22	13	38,3%
4	23 – 26	8	23,5%
5	27 – 29	9	26,5%
Jumlah		N = 34	100%

Sumber: Data diolah 2022

Berdasarkan tabel diatas, frekuensi paling tinggi terdapat pada kelas interval nomor 3 yang memiliki rentang 19 – 22 dengan sejumlah sebanyak 13 siswa atau 38,3%.

Untuk mengetahui kualitas variabel minat belajar siswa dapat ditentukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut

$$M + 1,5SD \text{ ke atas} = 22 + 1,5 \times 4,1 = 28,15$$

$$M + 0,5SD = 22 + 0,5 \times 4,1 = 24,05$$

$$M - 0,5SD = 22 - 0,5 \times 4,1 = 19,95$$

$$M - 1,5SD = 22 - 1,5 \times 4,1 = 15,85$$

$$\text{Kurang dari } M - 1,5SD = \text{Kurang dari } 15,85$$

Tabel 4.9
Kategorisasi Skor Minat Belajar Siswa

Skor	Nilai	Predikat
28,15 ke atas	A	Luar biasa
24,5 sampai 28,15	B	Baik sekali
19,95 sampai 24,5	C	Baik
15,85 sampai 19,95	D	Cukup
Kurang dari 15,85	E	Kurang

Sumber : data diolah 2022

Berdasarkan tabel tersebut diketahui bahwa minat belajar siswa termasuk dalam kategori “baik”, yaitu pada interval 19,95 – 24,5 dengan nilai rata 22,88. Maka dapat diketahui data yang diperoleh dari angket minat belajar siswa skor terendah 11 dan skor tertinggi 29. Data kemudian di analisis sehingga dapat diketahui rata-rata (mean) sebesar 22,88 dan standar deviasi 4,183 median sebesar 22,50 modus sebesar 28 menggunakan *SPSS IBM 24*. Jadi minat belajar siswa termasuk dalam kategori baik dilihat dari kualitas variabel dengan menggunakan standar skala lima.

D. Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI di SMA Negeri 5 Takalar

1. Uji Validitas dan Realibitas

Validitas adalah kualitas yang menunjukkan kemantapan (konsistensi) ekuivalensi atau stabilitas dari suatu pengukuran yang dilakukan.³ Validitas artinya sejauh mana kecepatan suatu alat ukur dalam mengukur sebuah data. Valid atau tidaknya suatu alat ukur tergantung kemampuan alat tersebut mengukur objek yang diukur dengan tepat.

³ Rukaesih dan Ucu Cahyanga, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2016) hal. 132.

Sedangkan rehalibitas adalah kualitas yang menunjukkan kesesuaian antara alat pengukur dengan tujuan yang diukur atau apa yang seharusnya diukur.⁴

Rehalibitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan sejauh mana hasil dari pengukuran tetap konsisten bila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan alat ukur yang sama.

Berikut ini adalah hasil uji validitas dan realibitas yang diberikan kepada 34 responden dengan 8 butir pernyataan variabel bermain game online dan 8 butir pernyataan minat belajar siswa.

Tabel 4.10
Hasil Uji Validitas

No	Validitas		Status	Keterangan
	R _{tabel}	R _{hitung}		
1.	0,338	0,709	Valid	$R_{hitung} > R_{tabel}$
2.	0,338	0,659	Valid	$R_{hitung} > R_{tabel}$
3.	0,338	0,385	Valid	$R_{hitung} > R_{tabel}$
4.	0,338	0,401	Valid	$R_{hitung} > R_{tabel}$
5.	0,338	0,502	Valid	$R_{hitung} > R_{tabel}$
6.	0,338	0,696	Valid	$R_{hitung} > R_{tabel}$
7.	0,338	0,682	Valid	$R_{hitung} > R_{tabel}$
8.	0,338	0,718	Valid	$R_{hitung} > R_{tabel}$
9.	0,338	0,782	Valid	$R_{hitung} > R_{tabel}$
10.	0,338	0,680	Valid	$R_{hitung} > R_{tabel}$
11.	0,338	0,721	Valid	$R_{hitung} > R_{tabel}$
12.	0,338	0,683	Valid	$R_{hitung} > R_{tabel}$
13.	0,338	0,702	Valid	$R_{hitung} > R_{tabel}$
14.	0,338	0,563	Valid	$R_{hitung} > R_{tabel}$
15.	0,338	0,179	Tidak	$R_{hitung} < R_{tabel}$

⁴Ibid h. 135

			Valid	
16.	0,338	0,095	Tidak Valid	$R_{hitung} < R_{tabel}$

Sumber : data diolah 2022

Tabel. 4.11
Hasil Uji Realibitas

Variabel	R_{alpha}	R_{tabel}	Status
Bermain <i>Game Online</i>	0,804	0,338	Reliabel
Minat Belajar Siswa	0,586	0,338	Reliabel

Sumber : data diolah 2022

Berdasarkan tabel hasil uji validitas dan realibitas tersebut, diketahui bahwa item pernyataan pada instrumen yang disebarikan kepada 34 responden ada 2 pernyataan pada nomor 15 dan 16 dinyatakan tidak valid dikarenakan nilai R_{hitung} lebih rendah dari R_{tabel} , sedangkan 14 pernyataan dinyatakan valid, untuk melanjutkan adanya pengaruh antara bermainke game online terhadap minat belajar siswa pernyataan yang tidak valid dihapus, dan nilai $Alpha\ Cronbach's$ (R_{hitung}) lebih besar dari nilai R_{tabel} berarti instrumen dinyatakan realibel atau konsisten.

2. Uji Normalitas dan Uji Linearitas

Pengujian normalitas merupakan salah satu prasyarat sebelum melakukan analisis data dalam penelitian korelasi pengujian normalitas bertujuan untuk memastikan bahwa data penelitian ini benar-benar dapat mewakili seluruh populasi penelitian yang ada. Pengujian normalitas data dilakukan dengan bantuan program SPSS. Uji normalitas data pada penelitian ini menggunakan perhitungan uji normalitas dengan rumus *Kolmogrov-Smirnov*. Hasil uji normalitas *Kolmogrov-Smirnov* dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.12
Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		34
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	3,55088154
Most Extreme Differences	Absolute	,144
	Positive	,144
	Negative	-,090
Test Statistic		,144
Asymp. Sig. (2-tailed)		,070 ^c
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		

Hasil perhitungan SPSS 24 tersebut dapat dibaca sebagai berikut :

Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui nilai signifikansi $0,070 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa data variabel bebas bermain *game online* (X) dan data variabel terikat minat belajar siswa (Y) berdistribusi normal.

Sama halnya dengan uji normalitas, uji linearitas juga merupakan salah satu prasyarat sebelum melakukan analisis data pada penelitian korelasi. Jika asumsi normalitas dan linearitas tidak terpenuhi, maka kesimpulan penelitian juga tidak dapat dijamin validitas/ kebenarannya. Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linear atau tidak secara signifikan. Uji linearitas digunakan sebagai prasyarat dalam analisis korelasi atau regresi linear. Uji linearitas variabel Y atas X dengan menggunakan program SPSS 24 dengan *output* seperti tabel berikut :

Tabel 4.13
ANOVA Table

			Sum of		Mean		
			Squares	df	Square	F	Sig.
Minat Belajar Siswa *	Between Groups	(Combined) Linearity	237,155	7	33,879	2,588	,036
Bermain Game Online			161,440	1	161,440	12,33	,002
						2	
		Deviation from Linearity	75,714	6	12,619	,964	,469
	Within Groups		340,375	26	13,091		
	Total		577,529	33			

Sumber : data diolah 2022

Hasil analisis menunjukkan bahwa koefisien signifikansi = 0,964 > 0,05 yang berarti model regresi Y atau X adalah linear dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal serta memiliki hubungan yang linear, sehingga pengujian hipotesis dapat dilakukan.

Berdasarkan tabel hasil uji linearitas, menunjukkan bahwa *deviation from linearity* diperoleh nilai signifikansi 0,964 > 0,05. Berdasarkan data tersebut pada taraf signifikansi 5% dapat disimpulkan bahwa variabel *bermain game online* dan variabel minat belajar siswa memiliki hubungan yang linear.

3. Hasil Uji Regresi Linear sederhana

Analisis regresi linear sederhana digunakan untuk menguji pengaruh variabel *bermain game online* terhadap minat belajar siswa. Untuk mengetahui pengaruh *bermain game online* terhadap minat belajar siswa, maka didapat data sebagai berikut.

Tabel 4. 14
Hasil Regresi Linear Sederhana
Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	40,994	5,177		7,918	,000
	Bermain Game Online	-,987	,280	-,529	-3,524	,001

a. Dependent Variable: Minat Belajar Siswa

Sumber : Data diolah 2022

Berdasarkan tabel diatas diketahui nilai constant sebesar 40,994 sedangkan nilai bermain game online sebesar -0,987 Sehingga nilai partisipasinya dapat ditulis:

$$Y = a + bX$$
$$Y = 40,994 - 0,987X$$

Persamaan tersebut dapat dijelaskan :

- a = Konstanta sebesar 40,994 mengandung arti bahwa nilai konsistensi dari variabel minat belajar siswa jika tidak ada game online (x) adalah sebesar 40,994.
- b = Koefisien regresi X sebesar -0,987 menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai bermain game online, maka nilai minat belajar siswa bertambah -0,987.

Karena nilai koefisien regresi bernilai minus (-) maka dapat dikatakan bahwa bermain game online (x) berpengaruh negatif terhadap minat belajar siswa. Sehingga persamaan regresinya adalah $Y= 40,994 - 0,987$.

4. Uji Determinasi (*R square*)

Uji determinasi digunakan untuk mengetahui seberapa besar kontribusi yang diberikan variabel bebas (*Bermain Game Online*) terhadap variabel terikat (Minat Belajar Siswa). Adapun hasil uji determinasi sebagai berikut:

Tabel 4.15
Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,529 ^a	,280	,257	3,606

a. Predictors: (Constant), *Bermain Game Online*

Sumber : Data diolah 2022

Dari tabel di atas dapat menjelaskan bahwa nilai korelasi atau hubungan (*R*) yaitu sebesar 0,280, dari output tersebut diperoleh koefisien determinasi (*R Square*) sebesar 0,280, yang berarti bahwa pengaruh variabel bebas (*Bermain Game Online*) terhadap variabel terikat (Minat Belajar Siswa) adalah sebesar 28,0%.

5. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dimaksudkan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh variabel bebas (*Bermain Game Online*) terhadap variabel terikat (Minat Belajar Siswa). Adapun yang menjadi keputusan dalam analisis regresi dengan melihat nilai signifikansi adalah:

- Jika nilai signifikansi (*sig.*) lebih kecil < dari probabilitas 0,05 mengandung arti bahwa ada pengaruh signifikan bermain *game online* terhadap minat belajar siswa

- Sebaliknya, jika nilai signifikansi lebih besar dari $> 0,05$ mengandung arti bahwa tidak ada pengaruh bermain *game online* terhadap minat belajar siswa

Hasil hipotesis dengan menggunakan program SPSS 24 adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 16
Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	40,994	5,177		7,918	,000
	Bermain Game Online	-,987	,280	-,529	-3,524	,001

a. Dependent Variable: Minat Belajar Siswa

Berdasarkan output di atas diketahui nilai signifikansi (sig.) sebesar 0,001 lebih kecil dari $<$ probabilitas 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 di tolak dan H_1 diterima yang berarti bahwa ada pengaruh signifikan bermain *game online* terhadap minat belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 5 Takalar

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh bermain *game online* terhadap minat belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 5 Takalar maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Tingkat bermain *game online* pada siswa berada pada kategori sedang, sejumlah 34 siswa yang merupakan jumlah keseluruhan responden. Skor rata-rata didapatkan berada pada nilai 18,35 masuk pada kategori sedang.
2. Minat belajar siswa di SMA Negeri 5 Takalar diketahui berada pada kategori baik. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata 22,88 pada tabel kualitas dengan menggunakan standar skala 5.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan antara bermain *game online* terhadap minat belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 5 Takalar. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil uji hipotesis berdasarkan nilai signifikansi (sig.) 0,001 lebih kecil dari nilai $<$ probabilitas 0,05, sehingga disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan bermain *game online* (X) dengan minat belajar siswa (Y). Berdasarkan hasil uji determinasi sebesar 0,280 yang berarti pengaruh positif sebesar 28,0% dan 72% dipengaruhi oleh faktor lain yang peneliti tidak teliti. Sehingga H_1 diterima dan H_0 di tolak

Artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara bermain *game online* dengan minat belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 5 Takalar.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti memberikan saran kepada beberapa pihak, antara lain:

1. Bagi siswa

Agar dapat mengontrol diri dan waktunya dalam bermain *game online*, serta dapat menanamkan dan mengetahui tugas utama dari pelajar, serta dapat mencari kegiatan lain yang lebih bermanfaat.

2. Bagi orang tua

Agar dapat meluangkan waktu dalam mengontrol serta mengawasi kegiatan anak dalam maupun diluar rumah. Karena pengaruh dari luar sangat kuat sehingga anak bisa bertindak di luar batas.

3. Bagi Guru dan Kepala Sekolah

Kepada Guru-guru dan Kepala sekolah diharapkan dapat meningkatkan kerja sama dengan orang tua dalam meningkatkan minat belajar siswa.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Agar dapat memperluas pembahasan mengenai pengaruh bermain *game online* terhadap minat belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Alquran dan terjemahannya

- Aditono, Rahayau Siti, 2006, *Psikologi Perkembangan Pengantar Dalam Berbagai Bagian*, ed. Ke 16, Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Anggraini, Yuyu, 2016, *Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Perilaku Remaja*, Jurnal ilmu komunikasi flow 2.
- Cahyanga Ucu, dan Rukaesih, 2016, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta PT. Raja Grafindo Persada
- Harsan, Alif, 2011, *Jago Bikin Game Online*, Jakarta: Trans Media
- Kustiawan, Arif Andri, 2019 *Jangan Suka Game Online*, Magetan, cv. Ae Media Grafika
- Marlina et al., 2014, *Hubungan Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Matematika Anak Usia Sekolah Kelas V Di Sekolah Dasar Saraswati 1 Denpasar Tahun 2014*, "Jurnal PSIK 2."
- Masya, Hardiyansyah et al, 2016, *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016*, Jurnal Bimbingan dan Konseling
- Masya, Hardiyansyah, dan Chandra Adi Dian, 2016, *Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al-Furqon Prabumulih*, Jurnal Bimbingan dan konseling
- Purwanto, Nglim, 2017, *Psikologi Pendidikan*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sa'adah, Nihayatul, 2019, *Pengaruh Metode Diskusi Dalam Pembelajaran Aqidah Ahlak Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa MTs Sultan Agung Jabalsari Sumbergempol Tulungagung*, no. 1
- Slameto, 2015 *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*, Jakarta: Rineka Cipta
- Suganda, Vernando, 2016, *Lindungi anak-anak akses internet, Kominfo segera beri peringkat game online*, <https://kominfo.go.id/content/detail/7738/>
- Sujarni, Wiratna V. 2014, *Metodologi Penelitian*, Yogyakarta: Pustaka Baru

Syah, Muhibbin, . 2017, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*, 22nd ed. Bandung: Remaja Rosdakarya

Tabunan, Nurman, 2015 *Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Siswa*

Trimurwani, Puput Rodiyatin, 2019, *pengaruh minat belajar, lingkungan keluarga, dan lingkungan sekolah terhadap kesulitan belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas xi iis di man nglawak kertosono*, *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9

Young , S Kimberly, 2017, *Kecanduan Internet*, Yogyakarta : Pustaka Pelajar



RIWAYAT HIDUP



Hajar Aswad, Takalar, 10 September 1999, anak ke 5 dari lima bersaudara, dari pasangan Bapak H.Rani dan Ibu Hj. Te'ne. Penulis mengawali Pendidikan TK, Pertiwi pada tahun 2004 dan tamat pada tahun 2006, Kemudian melanjutkan Pendidikan SDN 100 Pa'la'akkang pada tahun 2006 dan tamat pada tahun 2011. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 2 Gal-Sel pada tahun 2011 dan tamat pada tahun 2014. Kemudian melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 5 Takalar pada tahun 2014 dan tamat pada tahun 2017. Selanjutnya pada tahun 2018 penulis melanjutkan pendidikan di Universitas Muhammadiyah Makassar dan mengambil jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam.



Lampiran 1

Angket Penelitian

GAME ONLINE

Pengantar

Kuesioner ini digunakan untuk keperluan penelitian, dan tidak bermaksud untuk mencari kesalahan atau kekurangan sebelah pihak responden. Informasi yang anda berikan sangat berguna untuk kelangsungan penelitian ini.

Oleh sebab itu anda diharapkan dapat mengisi kusioner ini dengan keadaan dan pengalaman anda atas kesediaan anda untuk mengisi kuesioner ini saya ucapkan terimakasih.

Petunjuk

Bacalah pernyataan pada masing-masing bagian dengan seksama kemudian berilah tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang menyatakan pada diri anda terhadap pernyataan tertulis. Anda hanya diperkenankan untuk memberikan satu jawaban untuk setiap pernyataan.

IDENTITAS SISWA

Nama :

Jenis Kelamin :

Kelas :

Pernyataan	Sangat sering	Sering	Kadang-kadang	Jarang	Tidak Pernah
Saya setiap hari bermain <i>game online</i>					
Saya mengabaikan tugas sekolah hanya untuk bermain <i>game online</i>					
Nilai saya menjadi rendah setelah mengenal <i>game online</i>					
Saya sulit berkonsentrasi di kelas karena mengingat <i>game online</i>					
Waktu belajar saya berkurang setelah adanya <i>game online</i>					
Saya bermain <i>game online</i> ketika pelajaran sedang berlangsung					
Saya bolos sekolah untuk bermain <i>game online</i>					
Saya malas membaca buku karena bermain <i>game online</i>					

Angket Penelitian

MINAT BELAJAR SISWA

Pengantar

Kuesioner ini digunakan untuk keperluan penelitian, dan tidak bermaksud untuk mencari kesalahan atau kekurangan sebelah pihak responden. Informasi yang anda berikan sangat berguna untuk kelangsungan penelitian ini.

Oleh sebab itu anda diharapkan dapat mengisi kusioner ini dengan keadaan dan pengalaman anda atas kesediaan anda untuk mengisi kuesioner ini saya ucapkan terimakasih.

Petunjuk

Bacalah pernyataan pada masing-masing bagian dengan seksama kemudian berilah tanda centang (√) pada kolom jawaban yang menyatakan pada diri anda terhadap pernyataan tertulis. Anda hanya diperkenankan untuk memberikan satu jawaban untuk setiap pernyataan.

IDENTITAS SISWA

Nama :

Jenis Kelamin :

Kelas :

Pernyataan	Sangat sering	Sering	Kadang-kadang	Jarang	Tidak Pernah
Saya mengikuti pelajaran dengan serius					
Saya mengerjakan tugas dengan Mandiri					
Saya memanfaatkan waktu belajar di perpustakaan					
Saya mengerjakan tugas dengan tepat waktu					
Saya bersemangat dalam mengikuti pelajaran di kelas					
Saya belajar dengan mandiri					
Saya kurang aktif ketika diskusi kelompok					
Saya berbicara dengan teman ketika guru menjelaskan materi					



Lampiran 2

Jawaban angket bermain game online

NO	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	Jumlah
1	3	2	3	3	4	1	1	1	18
2	3	2	4	3	4	1	1	2	20
3	5	4	4	3	4	2	2	3	27
4	3	2	3	4	5	2	1	2	22
5	3	3	3	3	4	1	1	2	20
6	3	3	3	3	4	1	1	2	20
7	3	2	3	3	4	1	1	1	18
8	3	2	3	3	3	1	1	2	18
9	3	2	3	3	3	1	1	1	17
10	3	2	3	3	5	1	1	1	19
11	3	2	4	4	3	1	1	1	19
12	2	2	3	3	3	1	1	1	16
13	4	2	3	4	3	1	1	5	23
14	3	2	3	3	3	1	1	1	17
15	3	2	3	3	3	1	1	1	17
16	4	2	3	3	3	1	1	1	18
17	3	2	3	3	3	1	1	1	17
18	3	2	3	4	3	1	1	2	19
19	3	2	3	2	3	1	1	2	17
20	3	2	3	2	3	1	1	1	16
21	3	2	3	2	4	1	1	2	18
22	3	2	4	3	3	1	1	1	18
23	2	2	3	3	3	1	1	1	16
24	3	2	3	3	3	1	1	1	17
25	2	2	3	3	3	1	1	1	16
26	3	2	3	3	3	1	1	1	17
27	2	2	3	3	3	1	1	1	16
28	3	2	3	3	3	1	1	1	17
29	4	2	3	3	3	1	1	2	19
30	3	2	3	3	3	1	1	1	17
31	4	3	3	3	3	1	1	1	19
32	4	2	3	3	4	1	1	1	19
33	3	2	4	3	3	1	1	1	18
34	4	2	3	3	4	1	1	1	19

Jawaban angket minat belajar

No	Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Jumlah
1	4	4	2	4	5	5	1	3	28
2	4	3	2	3	4	3	1	3	23
3	2	3	1	2	1	2	4	3	18
4	3	3	2	4	4	4	2	3	25
5	5	4	1	3	5	4	1	5	28
6	4	3	2	3	3	4	1	5	25
7	5	4	2	1	5	2	3	3	25
8	4	3	1	3	4	3	2	3	23
9	5	4	4	4	4	4	1	4	30
10	4	4	4	3	4	3	5	2	29
11	5	4	3	3	5	4	4	3	31
12	3	4	3	3	4	4	2	2	25
13	3	3	1	4	3	4	3	3	24
14	4	3	2	4	4	4	1	3	25
15	4	3	2	3	4	4	2	3	25
16	5	5	4	4	5	5	1	2	31
17	5	3	3	5	5	3	1	3	28
18	3	2	2	3	4	3	4	2	23
19	4	4	2	4	4	4	3	2	27
20	4	4	2	4	3	4	2	2	25
21	4	3	1	3	4	4	5	2	26
22	5	4	3	5	4	4	5	2	32
23	5	5	1	5	4	3	3	2	28
24	5	4	1	4	4	4	4	4	30
25	5	5	3	5	5	5	1	1	30
26	5	5	3	5	5	4	1	1	29
27	5	5	1	4	5	4	1	3	28
28	5	5	3	5	5	5	1	1	30
29	5	4	4	4	5	5	1	1	29
30	5	5	4	5	5	4	2	4	34
31	5	4	5	5	5	4	2	4	34
32	5	4	5	5	5	5	1	4	34
33	5	5	5	5	5	4	1	4	34
34	4	5	5	4	4	4	2	2	30

Lampiran 3

Tabel Frekuensi

Game Online (X)				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 16	5	14,7	14,7	14,7
17	9	26,5	26,5	41,2
18	7	20,6	20,6	61,8
19	7	20,6	20,6	82,4
20	3	8,8	8,8	91,2
22	1	2,9	2,9	94,1
23	1	2,9	2,9	97,1
27	1	2,9	2,9	100,0
Total	34	100,0	100,0	

Minat Belajar (Y)				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 11	1	2,9	2,9	2,9
17	1	2,9	2,9	5,9
18	2	5,9	5,9	11,8
19	4	11,8	11,8	23,5
20	2	5,9	5,9	29,4
21	3	8,8	8,8	38,2
22	4	11,8	11,8	50,0
23	1	2,9	2,9	52,9
24	4	11,8	11,8	64,7
25	2	5,9	5,9	70,6
26	1	2,9	2,9	73,5
27	2	5,9	5,9	79,4
28	5	14,7	14,7	94,1
29	2	5,9	5,9	100,0
Total	34	100,0	100,0	

Lampiran 4

Uji validitas dan Realibitas

		Correlations									
		x1	x2	x3	x4	x5	x6	x7	x8	x	
x1	Pearson Correlation	1	.479	.186	.091	.194	.350	.519	.416	.709	
	Sig. (2-tailed)		.004	.293	.609	.272	.043	.002	.014	.000	
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	
x2	Pearson Correlation	.479	1	.245	.022	.241	.497	.751	.320	.659	
	Sig. (2-tailed)	.004		.163	.901	.171	.003	.000	.065	.000	
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	
x3	Pearson Correlation	.186	.245	1	.194	.012	.249	.419	.061	.305	
	Sig. (2-tailed)	.293	.163		.171	.945	.165	.014	.648	.025	
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	
x4	Pearson Correlation	.091	.022	.194	1	.067	.260	.011	.285	.401	
	Sig. (2-tailed)	.609	.901	.377		.705	.138	.949	.102	.019	
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	
x5	Pearson Correlation	.194	.241	.012	.067	1	.470	.161	.138	.502	
	Sig. (2-tailed)	.272	.171	.945	.705		.005	.306	.436	.002	
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	
x6	Pearson Correlation	.350	.497	.249	.260	.470	1	.696	.326	.696	
	Sig. (2-tailed)	.043	.003	.155	.138	.005		.000	.090	.000	
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	
x7	Pearson Correlation	.519	.751	.419	.011	.161	.696	1	.334	.602	
	Sig. (2-tailed)	.002	.000	.014	.949	.309	.000		.053	.000	
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	
x8	Pearson Correlation	.416	.320	.061	.285	.138	.326	.334	1	.718	
	Sig. (2-tailed)	.014	.065	.648	.102	.436	.090	.053		.000	
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	
X	Pearson Correlation	.709	.659	.305	.401	.502	.696	.602	.718	1	
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.025	.019	.002	.000	.000	.000		
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	

Reliability Statistics

Cronbach's

Alpha	N of Items
.586	15

Tabel r (Koefisien korelasi sederhana)

df = (N-2)	Tingkat signifikansi untuk uji satu arah				
	0.05	0.025	0.01	0.005	0.0005
	Tingkat signifikansi untuk uji dua arah				
	0.1	0.05	0.02	0.01	0.001
1	0.9877	0.9969	0.9995	0.9999	1.0000
2	0.9000	0.9500	0.9800	0.9900	0.9990
3	0.8054	0.8783	0.9343	0.9587	0.9911
4	0.7293	0.8114	0.8822	0.9172	0.9741
5	0.6694	0.7545	0.8329	0.8745	0.9509
6	0.6215	0.7067	0.7899	0.8343	0.9227
7	0.5822	0.6658	0.7498	0.7977	0.8981
8	0.5494	0.6319	0.7155	0.7646	0.8721
9	0.5214	0.6021	0.6851	0.7348	0.8470
10	0.4973	0.5760	0.6581	0.7079	0.8254
11	0.4762	0.5529	0.6330	0.6805	0.8010
12	0.4575	0.5324	0.6120	0.6614	0.7800
13	0.4409	0.5140	0.5923	0.6415	0.7604
14	0.4259	0.4973	0.5742	0.6226	0.7419
15	0.4124	0.4821	0.5577	0.6055	0.7247
16	0.4000	0.4683	0.5425	0.5897	0.7084
17	0.3887	0.4555	0.5288	0.5751	0.6932
18	0.3783	0.4438	0.5155	0.5614	0.6788
19	0.3687	0.4329	0.5034	0.5487	0.6652
20	0.3596	0.4227	0.4921	0.5368	0.6524
21	0.3513	0.4132	0.4815	0.5256	0.6402
22	0.3438	0.4044	0.4716	0.5151	0.6287
23	0.3365	0.3961	0.4622	0.5052	0.6178
24	0.3297	0.3882	0.4534	0.4958	0.6074
25	0.3233	0.3809	0.4451	0.4869	0.5974
26	0.3172	0.3739	0.4372	0.4783	0.5880
27	0.3115	0.3673	0.4297	0.4705	0.5790
28	0.3061	0.3610	0.4226	0.4629	0.5703
29	0.3009	0.3550	0.4158	0.4556	0.5620
30	0.2960	0.3494	0.4093	0.4487	0.5541
31	0.2913	0.3440	0.4032	0.4421	0.5465
32	0.2869	0.3388	0.3972	0.4357	0.5392
33	0.2826	0.3338	0.3916	0.4296	0.5322
34	0.2785	0.3291	0.3862	0.4238	0.5254
35	0.2746	0.3246	0.3810	0.4182	0.5189
36	0.2709	0.3202	0.3760	0.4128	0.5126
37	0.2673	0.3160	0.3712	0.4076	0.5066
38	0.2638	0.3120	0.3665	0.4026	0.5007
39	0.2605	0.3081	0.3621	0.3978	0.4950



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp. 0411/865598 Makassar 90221 E-mail: ip3m@umh.ac.id



Nomor : 650/05/C.4-VIII/III/43/2022
Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal
Hal : Permohonan Izin Penelitian
Kepada Yth,
Bapak Gubernur Prov. Sul-Sel
Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan PTSP Prov. Sul-Sel
di –
Makassar

07 Sya'ban 1443 H
10 March 2022 M

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 260/FAI/05/A.2-III/III/1443/2022 tanggal 7 Maret 2022, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : HAJARASWAD
No. Stambuk : 10519 1102718
Fakultas : Fakultas Agama Islam
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Pekerjaan : Mahasiswa

Bermaksud melaksanakan penelitian pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul:

"Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa di SMA Negeri 5 Takalar"

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 15 Maret 2022 s/d 15 Mei 2022

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.
Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu khaeran katziran.

أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ مُحَمَّدٌ رَسُوْلُهُ

Ketua LP3M,

Dr. Ir. Abubakar Idhan, MP.
NBM 101 7716



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
BIDANG PENYELENGGARAAN PELAYANAN PERIZINAN

Nomor: 28134/S.01/PTSP/2022
Lampiran:
Perihal: Izin Penelitian

Kepada Yth,
Kepala Dinas Pendidikan Prov. Sulsel

di:
Tempat

Berdasarkan surat Keluar LP3M UNISMU Makassar Nomor: 650/05/C.4-0110/10/2022 tanggal 10 Maret 2022 perihal tersebut diatas mahasiswa peneliti dibawah ini:

Nama	HAJAR ASWAD
Nomor Pokok	105191102348
Program Studi	Pendid. Agama Islam
Pekerjaan/Lembaga	Mahasiswa (S1)
Alamat	Jl. Sir Alauddin No. 259, Makassar

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah kantor saudara dalam rangka penyusunan Skripsi, dengan judul:

" PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DI SMA NEGERI 5 TAKALAR "

Yang akan dilaksanakan dari: 16 Maret s/d 16 April 2022

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada suratnya kami menyetujui kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Dokumen ini dibuat dengan cara elektronik dan Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan **barcode**.

Demikian surat izin penelitian ini diberikan agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Dibuatkan di Makassar
Pada tanggal: 16 Maret 2022

A.n. GUBERNUR SULAWESI SELATAN
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU
SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN
Sebagai Administrator Pelayanan Perizinan Terpadu

Ir. H. DENNY IRAWAN SAARDI, M.Si
Pangkat: Pembina Utama Madya
Nip: 19620624 199303 1 003

Tembusan Yth:
1. Kepala LP3M UNISMU Makassar & Makassar
2. Pengantar:

DAMP/PTSP 16-03-2022



Jl. Bougainville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 446036
Website: <http://dmap.sulselprov.go.id> Email: ptsp@sulselprov.go.id
Makassar 90231





PEMERINTAH PROPINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENDIDIKAN
CABANG DINAS PENDIDIKAN WILAYAH VII JENEPONTO - TAKALAR
UPT. SMA NEGERI 5 TAKALAR



Alamat : Jalan. Siddik No. 1 Galesong Telp. 0418 - 2326755 Kode Pos 92254

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 156 / Disdik / SMAN. 5 / Tklr / TU / IV / 2022

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala UPT. SMA Negeri 5 Takalar Propinsi Sulawesi Selatan menerangkan bahwa :

Nama : HAJAR ASWAD
Jenis Kelamin : Perempuan
Nomor Induk Mahasiswa : 105191102718
Program Studi : Pendidikan AGAMA ISLAM
Pekerjaan : Mahasiswa (S.1)

Benar yang tersebut namanya diatas telah melaksanakan penelitian di UPT. SMA Negeri 5 Takalar dalam rangka Penyusunan Skripsi dengan judul :

"PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DI SMA NEGERI 5 TAKALAR".

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Galesong, 12 April 2022

Kepala UPT. SMAN 5 Takalar

UPT

AZIS BASIR, S.Pd, M.Pd
NIP. 407208201998031009



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN**

Alamat kantor: Jl. Sultan Alauddin No.255 Makassar 90222 Telp. (0411) 861 972, 861 593, Fax (0411) 861 558

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:

Nama : Hajar Aswad
NIM : 105191102711
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	8 %	10 %
2	Bab 2	20 %	25 %
3	Bab 3	9 %	10 %
4	Bab 4	6 %	10 %
5	Bab 5	4 %	5 %

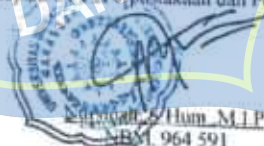
Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan
seperlunya.

Makassar, 14 Juni 2022

Mengucapkan

Kemala UPT Perpustakaan dan Penerbitan,


Kepala UPT Perpustakaan dan Penerbitan
NBM. 964 591



BAB II Hajar Aswad - 105191102718



BAB III Hajar Aswad - 105191102718

9%
SIMILARITY INDEX
LULUS

9%
INTERNET SOURCES

6%
PUBLICATIONS

5%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES



repository.iainpurwokerto.ac.id
Internet Source

3%



www.scribd.com
Internet Source

3%



eprints.unm.ac.id
Internet Source

2%



123dok.com
Internet Source

2%

Exclude quotes
Exclude bibliography

Exclude metadata

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
MAKASSAR
JPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

BAB IV Hajar Aswad - 105191102718

ORIGINAL
6
SIMILARITY INDEX
LULUS

4%
INTERNET SOURCES

2%
PUBLICATIONS

3%
STUDENT PAPERS

- Submitted to Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya Student Paper 3%
- digilib.iainkendari.ac.id Internet Source 2%
- repository.iainpalopo.ac.id Internet Source 2%

Exclude quotes
Exclude bibliography

Exclude matches



BAB V Hajar Aswad - 105191102718



4%

4%

0%

0%

SIMILARITY

INTERNET SOURCES

PUBLICATIONS

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

republika.co.id
Internet Source

2%

retnowida15.blogspot.com
Internet Source

2%

Exclude quotes

Exclude bibliography



Suasana Sekolah SMA Negeri 5 Takalar



Pengisian Angket

