

## ABSTRAK

**Nurfadilah Ramdani. 10540952114.** Pengaruh *game online* terhadap minat belajar siswa SDN Bawakaraeng 1 Kota Makassar, dibawa bimbingan H. M. Basri dan Muhajir. *Game online* atau sering disebut *online games* adalah sebuah permainan (*games*) yang dimainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN maupun internet) berbasis elektronik dan visual yang menyediakan server-server tertentu agar bisa dimainkan. *Game online* ini sangat digemari oleh siswa SD, SMP, dan SMA.

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh game online terhadap minat belajar siswa kelas VI SDN Bawakaraeng 1 Kota Makassar.? Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh game online terhadap minat belajar siswa kelas VI SDN Bawakaraeng 1 Kota Makassar. Manfaat dari penelitian ini adalah untuk menambah referensi terhadap kajian terkait dengan candu game online dan memberikan masukan kepada pihak-pihak terkait dalam pelaksana pendidikan baik itu sekolah, guru, dan peneliti yang lain.

Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa dari SDN Bawakaraeng 1 Kota Makassar dan yang menjadi sampel pada penelitian ini yaitu siswa kelas VI SDN Bawakaraeng 1 Kota Makassar yang berjumlah 45 orang siswa. Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu Korelasi *product-moment*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Ex-post facto*.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan game online terhadap minat belajar siswa di SDN Bawakaraeng 1 Kota Makassar dari data yang di dapatkan berdasarkan hasil uji hipotesis menyatakan bahwa hipotesis di terima karna  $r$  hitung yang di peroleh yaitu 0,659 sedangkan  $r$  tabel 0,248 dengan signifikan 0,05 sehingga dapat di simpulkan bahwa  $H_a$  di terima.

Kesimpulan dari penelitian ini berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah di uraikan bahwa game online berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa di SDN Bawakaraeng 1 Kota Makassar. Ini menunjukkan ada korelasi yang erat antara kedua variabel yang di korelasikan yakni semakin banyak waktu yang di gunakan untuk bermain game online maka semakin renda minat belajar siswa dalam hal ini rata-rata waktu yang di gunakan untuk bermain game online berkisar tiga jam dan waktu yang di gunakan untuk belajar hanya seperlunya saja jika mendekati ujian atau ulangan. Saran setelah peneliti menyelesaikan penelitian maka peneliti mangajukan saran kepada pihak sekolah untuk mengaktifkan kegiatan ekstrakurikuler dalam rangka mengalihkan perhatian siswa terhadap aktivitas game online, kepada siswa agar lebih selektif menyikapi kemajuan teknologi, kepada orang tua untuk mengontrol kegiatan anak.

**Kata Kunci:** *Game online*, dan Minat Belajar