

**PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA
KELAS VI SDN BAWAKARAENG 1 KOTA
MAKASSAR**



SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

**OLEH
NURFADILAH RAMDANI
10540 9521 14**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
2018**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

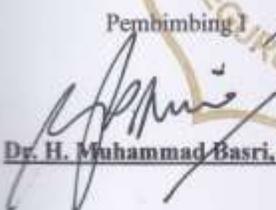
Nama Mahasiswa : **NURFADILLAH RAMDANI**
NIM : 10540 9251 14
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Makassar
Dengan Judul : **Pengaruh *Game Online* terhadap Minat Belajar Siswa
Kelas VI SDN Bawakaraeng 1 Kota Makassar**

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, Skripsi ini telah diujikan di hadapan Tim
Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Makassar.

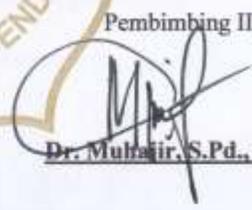
Makassar, Oktober 2018

Disetujui Oleh :

Pembimbing I


Dr. H. Muhammad Basri, M.Si.

Pembimbing II


Dr. Muhajir, S.Pd., M.Pd.

Mengetahui,

Dekan FKIP,
Unismuh Makassar


Erwin Arib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM: 860 934

Ketua Prodi PGSD


Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.
NBM: 1149913



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **NURFADILLAH RAMDANI**, NIM **10540 9521 14** dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 181/Tahun 1440 H/2018 M, tanggal 19 Muharram 1440 H/29 September 2018 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Kamis tanggal 04 Oktober 2018.

Makassar, 24 Muharram 1440 H
04 Oktober 2018 M

Panitia Ujian :

1. Pengawas Umum : **Dr. H. Abdul Rahman Rahim, S.E., M.M.** (.....)
2. Ketua : **Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.** (.....)
3. Sekretaris : **Dr. Baharullah, M.Pd.** (.....)
4. Dosen Penguji :
 1. **Dr. H. Muhammad Basri, M.Si.** (.....)
 2. **Dra. Hj. Syahribulan K., M.Pd.** (.....)
 3. **Dra. Hj. Muliati Samad, M.Si.** (.....)
 4. **Drs. H. M. Arsyad, M.Pd.I.** (.....)

Disahkan Oleh :
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar


Erwin AKIB, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM : 860 934

HALAMAN PENGESAHAN

Nama : **NURFADILAH RAMDANI**
Nim : 10540 9521 14
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : **PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MINAT
BELAJAR SISWA KELAS VI SDN BAWAKARAENG 1
KOTA MAKASSAR.**

Makassar, September 2018

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. H. Muhammad Basri, M.Si

Dr. Muhajir, S.Pd., M.Pd

Mengetahui,

Dekan FKIP

Unismuh Makassar

Ketua Jurusan PGSD S1

Erwin Akib, SPd., MPd., PhD.

NBM. 858 625

Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd

NBM. 1148913

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Dengan Judul : **PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MINAT
BELAJAR SISWA KELAS IV SDN BAWAKARAENG 1
KOTA MAKASSAR**

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama: **NURFADILAH RAMDANI**

Nim : 10540 9521 14

Jurusan: Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, maka skripsi ini dinyatakan telah memenuhi persyaratan untuk diujikan di hadapan tim penguji ujian skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, September 2018

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. H. Muhammad Basri, M.Si

Dr. Muhajir, S.Pd., M.Pd

Mengetahui,

Dekan FKIP

Unismuh Makassar

Ketua Jurusan PGSD S1

Erwin Akib, SPd., MPd., PhD.

NBM. 858 625

Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd

NBM. 1148913

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : **NURFADILAH RAMDANI**

NIM : 10540 952 14

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : **Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa
Kelas VI SDN Bawakaraeng 1 Kota Makassar**

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang saya ajukan kepada Tim penguji adalah asli hasil karya saya sendiri, bukan hasil jiplakan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Septembar 2018

Yang membuat pernyataan

NURFADILAH RAMDANI

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : **NURFADILAH RAMDANI**

Stambuk : 10540 9521 14

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Mulai penyusunan proposal sampai selesai naskripsi ini, saya menyusun sendiri dan tidak dibantu oleh siapapun.
2. Dalam penyusunan naskripsi ini saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing, yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan dalam menyusun naskripsi ini.
4. Apabila saya melanggar perjanjian saya seperti yang tertera di atas maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, September 2018

Yang membuat perjanjian

NURFADILAH RAMDANI

10540 9521 14

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Tiada usaha yang mengkhianati hasil kecuai

Ia yang tak mau berusaha dan berdoa

Kupersembahkan karya ini buat:

ayah dan ibuku, imamku, adik-adikku, serta keluarga besar
dan sahabatku, atas keikhlasan dan doanya dalam mendukung penulis
mewujudkan harapan menjadi kenyataan

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 rendah 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 mengajukan 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

KATA PENGANTAR

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Puji Syukur Penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang senantiasa meridhoi segala aktivitas keseharian kita. Dan tak lupa kita kirimkan shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menyinari kehidupan didunia ini.

Alhamdulillah Rabbil Alamin. Karena atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang merupakan salah satu persyaratan menyelesaikan studi S1 (Strata 1) pada Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan Jurusan pendidikan guru sekolah dasar Universitas Muhammadiyah Makassar dengan judul “pengaruh *game online* terhadap minat belajar siswa SDN Bawakaraeng 1 Kota Makassar”

Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas pula dari bantuan berbagai pihak, dalam berbagai bentuk, oleh karena itu penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada bapak Dr. H. M. Basri, M.Si sebagai pembimbing I, Dr.Muhajir, S.Pd.,M.Pd sebagai pembimbing II.

Semoga amal dan kebaikan yang telah di berikan kepada penulis bernilai ibadah dan mendapat pahala dari Allah SWT. Semoga tulisan ini menjadi karya yang

membuahkan nilai tambah bagi perkembangan pengetahuan dan berimplementasikan pada masyarakat luas. Amin.

Wassalamu Alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh

Makassar, Agustus, 2018

Nurfadilah Ramdani

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
SURAT PERNYATAAN	v
SURAT PERJANJIAN	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
A. kajian teori	6
1. Pengertian Minat Belajar Siswa	6
a. Jenis- Jenis Minat Belajar	10
b. Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar	11

2. Karakteristik Siswa SD	15
a. Karakteristik Anak Kelas Tinggi	18
3. <i>Game Online</i>	19
a. Pengertian <i>Game Online</i>	19
b. Ciri – Ciri <i>Game Online</i>	20
c. Tipe- Tipe <i>Game Online</i>	21
d. Motivasi Penggunaan <i>Game Online</i>	22
e. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi <i>Game Online</i>	23
f. Dampak Penggunaan <i>Game Online</i>	24
g. Situs-Situs <i>Game Online</i>	28
B. Kerangka Pikir.....	30
C. Hipotesis	31
BAB III METODE PENELITIAN	32
A. Rancangan Penelitian	32
B. Subjek Penelitian	32
C. Defenisi oprasional Variabel	32
D. Instrumen Penelitian	33
E. Metode Pengumpulan Data	36
F. Teknik Analisis Data	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	42
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	42
B. Deskripsi Data Penelitian	43
1. Deskripsi Variabel	43
2. Deskripsi Data Angket	44
3. Pengujian Hipotesis Penelitian	46

C. Analisi Data dan Hasil Penelitian	46
a. Uji Validitas Instrumen	46
b. Uji Reabilitas	49
c. Analisis Deskriptif	50
d. Analisis Uji Hipotesis	55
D. Pembahasan Data Penelitian	59
1. Intensitas Bermain Game Online	59
2. Tingkat Minat Belajar Siswa	60
3. Pengaruh game online terhadap minat belajar siswa	61
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	63
A. Kesimpulan	63
B. Saran	63

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 klsifikasi reabilitas	34
3.2 lembar kkuesioner game online	36
3.3 lembar kuesioner minat belajar	37
4.1 hasil angket penelitian game online	44
4.2 hasil angket penelitian minat belajar	45
4.3 hasil uji validitas instrumen game online	47
4.4 hasil uji validitas intrumen minat belajar	48
4.5 hasil uji reabilitas instrumen	49
4.6 hasil penyusunan kelas interval	51
4.7 Persentase Hasil Angket Game Online	52
4.8 persentase hasil angket minat belajar	53
4.9 korelasi product moment	53
4.10 Interpretasi Koefisien Korelasi	56

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 klsifikasi reabilitas	34
3.2 lembar kkuesioner game online	36
3.3 lembar kuesioner minat belajar	37
4.1 hasil angket penelitian game online	44
4.2 hasil angket penelitian minat belajar	45
4.3 hasil uji validitas instrumen game online	47
4.4 hasil uji validitas intrumen minat belajar	48
4.5 hasil uji reabilitas instrumen	49
4.6 hasil penyusunan kelas interval	51
4.7 Persentase Hasil Angket Game Online	52
4.8 persentase hasil angket minat belajar	53
4.9 korelasi product moment	53
4.10 Interpretasi Koefisien Korelasi	56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.1 Angket Game Online	62
1.2 Angket Minat Belajar	63
1.3 Nama Siswa Dan Daftar Nilai Game Online Dan Minat Belajar Siswa ...	64
1.4 Persuratan Penelitian	65
1.5 Foto Pelaksanaan Penelitian	66

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini semakin pesat menghasilkan produk-produk teknologi yang memberikan manfaat dan kemudahan bagi manusia mulai dari manfaat ilmu pengetahuan, pendidikan dan hiburan. Berbagai kemudahan bisa didapatkan dengan hanya mengakses internet, menurut peneliti yang dilakukan Mukodin pada tahun 2004 fasilitas internet sendiri yang sering digunakan adalah 88% *email*, 84% *world wide web*, 79% *chatting*, 68% *downloading file*, 18% *usenetnewagroup* dan *game online* sebesar 16% salah satu produk teknologi yang memberikan manfaat hiburan yaitu *game online* (Ameliya, 2008). *Game online* ini paling banyak digunakan oleh anak-anak. Karena dunia anak memang identik dengan bermain.

Game online merupakan sebuah gaya hidup baru bagi beberapa orang di setiap kalangan umurnya. Sekarang ini banyak di jumpai warung internet (*warnet*), ponsel *Android* dan fasilitas-fasilitas lainnya yang dapat menghubungkan kita dengan internet baik itu di kota maupun di desa-desa dan mereka memfasilitasi akan adanya *game online* tersebut.

Dulu anak-anak hanya mengenal permainan tradisional yang biasanya di mainkan dengan teman-teman yang lain secara langsung seperti congklak dan petakumpet. Sedangkan permainan yang di buat sendiri oleh anak seperti bermain

layang-layang dan mobil-mobilan. Tetapi sekarang anak-anak sudah tidak mau lagi bermain permainan tradisional karena telah mengenal permainan elektronik seperti *game online* tersebut. Baik di *handphone* maupun di komputer dengan menggunakan akses internet. *Game online* hadir pada tahun 1960 dimana komputer digunakan untuk bermain *game* hanya untuk 2 orang saja dalam ruangan yang sama namun pada tahun 1970 muncullah jaringan komputer berbasis paket. *Game online* akan menjadi candu, dan cenderung akan menjadi *egosentris* dan mengedepankan individu. Hal ini berbahaya bagi kehidupan sosial individu tersebut, mereka dengan sendirinya menjauh dari lingkungan.

Game online ini merupakan permainan modern yang sudah menjadi trend untuk masa sekarang dan peminatnya dimulai dari anak-anak sampai usia dewasa. Anak di anggap lebih sering dan rentang terhadap penggunaan permainan *game online* dari pada orang dewasa. Problematika minat belajar pada siswa sekarang ini semakin kompleks termasuk candu *game online* berkembang pada dinamika masyarakat kita khususnya Indonesia. Asumsi yang ada minat belajar dapat dilihat dengan prestasi dan *prespektif kognitif* dari siswa, baik siswa sekolah dasar sampai pada mahasiswa perguruan tinggi. Status yang ada tidak dapat menimbulkan perbedaan akan minat belajar hal ini menjadi sebuah kecenderungan. Bahwa kesadaran akan motivasi belajar tidak hanya dilihat dari aspek umur dan status tetapi juga dilihat dari gaya hidup masing-masing individu.

Game online menurut seorang psikolog Rahmat mengatakan bahwa bermain *game online* sangat menyenangkan namun bila kita mengetahui dalam

memainkan, *game online* memiliki kecenderungan bersifat kecanduan bagi pemainnya ini dikarenakan dari segi permainannya, *game online* sendiri memiliki fitur yang menarik, berisi gambar-gambar, animasi-animasi yang mendorong anak bahkan orang dewasa tertarik bermain *game*, selain itu macam-macam *game* tersebut di rancang khusus agar anak ingin terus bermain. Waktu yang di pergunakan anak-anak tersebut dari hasil pengamatan mulai dari 2 jam sampai 4 jam bahkan lebih, hal ini disebabkan permainan ini berkelanjutan sehingga mengharuskan pemainnya ingin bermain terus menerus. Beberapa sebab yang membuat remaja kecanduan *game online* salah satunya tantangan. “Dalam setiap *game* ada tantangan, yang membuat pecandunya terus merasa tertantang. Sehingga pada akhirnya, orang yang kecanduan *game* akan merasa ketergantungan 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*.”

Data yang diperoleh dari observasi dan wawancara awal pada tanggal 22 januari 2018 dari salah satu guru atas nama Siti Salma, S.Pd yaitu minat belajar dari kelas VI SDN Bawakaraeng 1 Kota Makassar dari 45 orang siswa ada 20 orang siswa yang mengalami penurunan minat belajar, ini diakibatkan dari beberapa faktor salah satunya faktor bermain. termasuk candu *game online*, karena dapat diakses dimana saja dan kapan saja terutama pada saat jam istirahat.

Minat belajar sangat penting sebab minat yaitu kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati tersebut diperhatikan terus menerus yang disertai dengan rasa senang. Rasa senang

dan rasa ketertarikan pada kegiatan tersebut tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan suatu hubungan antara diri sendiri dengan suatu kegiatan diluar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut maka semakin besar minatnya. Dalam kehidupan sehari-hari minat sering disamakan dengan perhatian, tetapi sebenarnya antara minat dan perhatian mempunyai pengertian yang berbeda. Perhatian mempunyai sifat yang sementara (tidak dalam waktu lama) dan belum tentu diikuti 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.

Anak yang mengalami ketergantungan pada aktivitas *games*, akan mempengaruhi minat belajar sehingga mengurangi waktu belajar dan mengurangi konsentrasi serta fokus belajar anak. Dan faktanya perkembangan teknologi dan adanya *game online* menurunkan minat belajar mereka. Termasuk siswa (siswa). Oleh karena itu, penulis bermaksud melakukan penelitian di SDN Bawakaraeng 1 Kota Makassar dengan judul “*Pengaruh game online terhadap minat belajar siswa kelas VI SDN Bawakaraeng 1 Kota Makassar*”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang maka penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut : Apakah terdapat pengaruh *game online* terhadap minat belajar siswa kelas VI SDN Bawakaraeng 1 Kota Makassar?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap minat belajar siswa kelas VI SDN Bawakaraeng 1 Kota Makassar

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat teoritis

- a) Untuk menambah referensi terhadap kajian terkait dengan *candu game online* dan minat belajar siswa
- b) Sebagai bahan acuan dan referensi pada penelitian sejenis yang dilakukan di masa yang akan datang.

2. Manfaat praktis

Manfaat secara praktis dalam penelitian ini adalah memberikan masukan kepada pihak-pihak yang terkait dalam pelaksanaan pendidikan yaitu sebagai berikut:

- a) Manfaat untuk sekolah, meningkatkan mutu pendidikan sesuai dengan perkembangan teknologi.
- b) Manfaat untuk guru, agar lebih memberikan perhatian kepada siswa mengingat pengaruh *game online* dan dampak lingkungan sosial *game center* terhadap minat belajar siswa.

- c) Manfaat untuk peneliti, menjadi bahan pelajaran dan memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengertian minat belajar siswa

Syah (2013:133) berpendapat “minat (*interest*) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan besar terhadap Sesuatu”. Hal senada di ungkapkan,

Slameto (2013: 57), minat merupakan kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang akan diperhatikan secara terus menerus dan disertai dengan perasaan senang. Yang dimana perasaan senang yang ada, bermuara pada kepuasan

Syaiful Bahri Djamarah (2002; 132)” menyatakan minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh”.

Elizabeth B. Hurlock (2006; 114)” menyatakan bahwa minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh”.

Elizabeth B. Hurlock (2006; 114) minat merupakan sumber motivasi yang mendorong orang untuk melakukan apa yang mereka inginkan bila mereka bebas memilih. Bila mereka melihat bahwa sesuatu akan menguntungkan, mereka merasa

berminat. Hal ini kemudian mendatangkan kepuasan, bila kepuasan berkurang minatpun berkurang.

Crow & crow dalam (Abdul RachmanAbror, 1993; 112), minat atau *interest* dapat berhubungan dengan daya gerak yang mendorong kita cenderung merasa tertarik baik pada orang, benda, kegiatan, ataupun bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Ini artinya minat dapat menjadi penyebab kegiatan itu sendiri.

Syaiful Bahri Djmarah (2002; 132), memiliki minat terhadap suatu aktivitas, akan memperhatikan aktivitas itu secara konsisten disertai rasa senang. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antar diri sendiri dengan sesuatu diluar dirinya. Semakin kuat dan dekat hubungan tersebut, semakin besar minat itu. Minat timbul pada diri seseorang bukan bawaan sejak lahir melainkan hasil belajar yang cenderung mendukung aktivitas belajar selanjutnya.

Slameto (2013 : 2) menyatakan “suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Winkel (2014: 59) menyatakan “belajar adalah suatu aktivitas mental/psikis, yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan sejumlah perubahan, pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai-sikap. Perubahan itu bersifat relative konstan dan berbekas”.

Skinner (dalam Muhibbin Syah, 2013: 88) berpendapat “belajar adalah suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara *progresif*. Dengan begitu skinner percaya bahwa proses adaptasi akan mendatangkan hasil yang optimal apabila ia di beri penguatan (*reinforce*)”.

Syaiful Bahri Djamarah (2008: 175) berpendapat “belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut *kognitif, afektif, dan psikomotor*”.

James O. Wittaker, 1970 (dalam Wasty Soemanto, 2006: 104) belajar adalah proses dimana tingkah laku di timbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman. Dengan demikian, perubahan akibat pertumbuhan, kematangan, kelelahan, penyakit, atau pengaruh obat-obatan tidak termasuk sebagai belajar. Ketika seorang siswa memiliki minat belajar, ia akan menunjukkan pada beberapa indikator yaitu:

1. Adanya perasaan senang terhadap belajar.
2. Adanya keinginan yang tinggi terhadap penguasaan dan keterlibatan dengan kegiatan belajar.
3. Adanya perasaan tertarik yang tinggi terhadap belajar.
4. Adanya kesadaran sebagai subjek pendidikan dan sadar akan pentingnya belajar.
5. Mengetahui tujuan belajar.

Dari pendapat James O. Wittaker, dapat disimpulkan bahwa minat adalah rasa suka dan tertarik yang tinggi dengan kesadaran diri terhadap sesuatu yang dipandang memberi keuntungan dan kepuasan pada dirinya sehingga mendorong individu berpartisipasi dalam kegiatan itu tanpa ada yang menyuruh.

Sebagai seorang guru yang telah mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi belajar, salah satunya adalah minat belajar. Guru juga perlu mengetahui bagaimana menemukan minat pada siswa. Berikut ini beberapa cara menemukan minat anak yang dikemukakan oleh Elizabet B. Hurlock (2006: 117).

a) Pengamatan kegiatan

Dengan mengamati mainan anak dan benda-benda yang mereka beli, kumpulkan atau gunakan dalam aktivitas yang ada urusan spontanitas, kita dapat memperoleh petunjuk tentang minat mereka.

b) Pertanyaan

Bila seseorang bertanya terus menerus, bertanya tentang sesuatu minatnya hal tersebut lebih besar dari pada minatnya padahal yang hanya sekali-kali ditanyakan.

c) Pokok pembicaraan

Apa yang dibicarakan anak dengan orang dewasa atau teman sebaya hal ini memberikan petunjuk minat mereka dan seberapa kuat minat mereka.

d) Membaca

Bila anak-anak bebas memilih buku untuk dibaca atau dibacakan anak memilih topik yang mereka inginkan.

e) Menggambar spontan

Sesuatu yang di gambar atau dilukis anak secara spontan dan seberapa sering mereka mengulanginya akan memberikan petunjuk tentang minat mereka tentang sesuatu.

f) Kegiatan

Apabila ditanyakan pada anak tentang apa yang diinginkan dan bila mereka dapat memilih apa yang mereka inginkan kebanyakan anak menyebutkan hal-hal yang mereka minati.

g) Laporan mengenai apa saja yang mereka minati.

Apabila seorang anak ditanya untuk menyebutkan atau menulis tiga benda atau lebih yang paling diminati. Anak akan menunjukkan minat yang telah terbentuk, yang memberikan petunjuk hal-hal yang memberikan kepuasan.

a. Jenis-jenis minat

Djaali (2012: 112) mengemukakan bahwa minat memiliki unsur afeksi, kesadaran sampai pilihan nilai, pengarahan perasaan, seleksi, dan kecenderungan hati. Kemudian berdasarkan orang dan pilihan kerjanya, minat dibagi ke dalam enam jenis, yaitu:

1. Realistis

Orang dengan minat realistis biasanya lebih menyukai masalah konkret di bandingkan masalah abstrak. Koordinasi otot yang dimiliki baik dan terampil,

tetapi kurang menyenangkan hubungan sosial dikarenakan cenderung kurang mampu menggunakan medium komunikasi verbal.

2. *Investigatif*

Minat ini cenderung berorientasi keilmuan. Orang dengan minat investigatif umumnya berorientasi pada tugas, introspeksi, dan sosial, mereka lebih menyukai memikirkan sesuatu dari pada melaksanakannya. Ia suka bekerja sendirian, kurang memiliki pemahaman sebagai pemimpin akademik dan intelektualnya sendiri, selalu ingin tahu, dan kurang menyukai pekerjaan berulang.

3. *Artistik*

Minat *artistik* membuat orang cenderung menyukai hal-hal yang bersifat terstruktur, bebas, memiliki kesempatan bereaksi, kreatif dalam bidang seni dan musik, dan sangat membutuhkan suasana yang dapat mengekspresikan sesuatu secara individual.

4. *Sosial*

Orang yang memiliki minat ini memiliki kemampuan verbal yang baik, terampil dalam bergaul, bertanggung jawab, suka bekerja secara kelompok, menyukai kegiatan yang sifatnya berbagi seperti mengajar, melatih, dan memberi informasi.

5. *Enterprising*

Orang dengan minat ini memiliki kemampuan memimpin, percaya diri, agresif, dan umumnya aktif.

6. *Konvensional*

Orang dengan minat *konvensional* biasanya memiliki komunikasi verbal yang bagus, ketertiban, dan kegiatan yang berhubungan dengan angka.

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar

Slameto (2013: 57-72), membagi faktor-faktor yang mempengaruhi belajar menjadi dua golongan, yaitu:

1. Faktor *intern*

Faktor *intern* yaitu faktor yang ada dalam individu yang sedang belajar. Faktor *intern* dibagi menjadi tiga faktor yaitu: Faktor jasmaniah terdiri dari: 1) faktor kesehatan, dan 2) cacat tubuh.

a) Faktor kesehatan

Faktor kesehatan seseorang memberi pengaruh terhadap proses belajarnya, karena jika kondisi tubuh tidak sehat mengakibatkan cepat lelah, kurang bersemangat, mudah pusing, ngantuk dan lain-lain. Maka agar seseorang dapat belajar dengan baik sebaiknya selalu mengusahakan kesehatan badannya tetap baik dengan melakukan ketentuan dalam bekerja, belajar, istirahat, tidur, makan, olahraga, rekreasi, dan ibadah.

b) Cacat tubuh

Cacat tubuh adalah adanya kekurangan pada tubuh. Hal ini memberi pengaruh pada belajar seseorang. Jika hal ini terjadi maka perlu bagi seseorang

itu untuk belajar di lembaga pendidikan khusus atau dengan menggunakan alat bantu agar dapat mengurangi pengaruh kecacatannya.

Faktor *psikologis* terdiri dari:

c) Intelegensi

Intelegensi memiliki pengaruh terhadap kemajuan belajar. Dalam situasi dari keadaan yang sama, siswa yang mempunyai tingkat *intelegensi* yang tinggi akan lebih berhasil dari pada yang memiliki tingkat *intelegensi* rendah. Meskipun begitu siswa dengan *intelegensi* tinggi belum pasti berhasil dalam belajarnya dikarenakan belajar banyak di pengaruhi oleh hal-hal lain.

d) Perhatian

Perhatian dapat dikatakan sebagai keaktifan jiwa yang tertuju pada suatu objek atau sekumpulan objek. Jika siswa tidak memiliki perhatian pada pembelajaran maka dapat terjadi kebosanan dan dampaknya akan mengganggu hasil belajar.

e) Minat

Minat merupakan kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Minat selalu diikuti dengan perasaan senang yang bermuara pada suatu kepuasan. Ketika belajar tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan tertarik mengikuti pembelajaran dan tidak akan merasa puas dengan pembelajaran sehingga belajar dapat terganggu.

f) Bakat

Bakat (*optitude*) adalah kemampuan untuk belajar jika bahan pelajaran sesuai dengan bakat siswa, maka dapat memberi hasil yang lebih baik karena ia merasa senang dengan materi pelajaran itu.

g) Motif

Motif berhubungan erat dengan tujuan. Dalam menentukan tujuan perlu berbuat, sedangkan yang menjadi penyebab berbuat adalah motif sebagai daya pendorongnya. Sama dengan belajar, belajar memerlukan motif yang dapat ditanamkan melalui pemberian latihan kebiasaan.

h) Kematangan

Kematangan adalah fase dalam pertumbuhan seseorang dimana seluruh anggota bagian tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru.

i) Kesiapan

Kesiapan adalah kesiapan untuk memberi respon atau bereaksi kesediaan timbul dari dalam diri seseorang yang berhubungan dengan kematangan, karena kematangan berarti kesiapan untuk melaksanakan kecakapan. Hal ini perlu diperhatikan Karena jika kesiapan siswa sudah ada maka hasil belajar akan lebih baik.

j) Faktor kelelahan

Terdapat dua macam kelelahan, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan jasmani Nampak dengan lemahnya dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh. Biasanya kelelahan jasmani terjadi karena adanya kekacauan substansi sisa pembakaran di dalam tubuh, sehingga darah menjadi kurang lancar pada bagian-bagian tertentu. Kelelahan rohani ditandai dengan kelesuhan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang dan mengakibatkan sulit berkonsentrasi.

2. Faktor *ekstern*

Faktor *ekstern* yaitu faktor yang ada diluar individu. Faktor *ekstern* dibagi menjadi 3, yaitu:

a) Faktor keluarga

Keluarga merupakan lingkungan pertama yang dimiliki siswa. Beberapa hal dalam keluarga yang memberi pengaruh pada belajar siswa adalah cara mendidik orang tua, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan.

b) Faktor sekolah

Lingkungan yang kedua yaitu sekolah di sekolah yang merupakan tempat untuk belajar. terdapat beberapa hal yang memberi pengaruh pada belajar siswa beberapa hal tersebut yaitu: metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran diatas ukuran, keadaan gedung sekolah, dan tugas rumah.

c) Faktor masyarakat

Faktor masyarakat juga memberi pengaruh terhadap belajar siswa, beberapa faktor dalam masyarakat yang berpengaruh pada belajar siswa yaitu:

kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, tempat bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

2. Karakteristik siswa SD

Usia siswa sekolah dasar (SD) berkisar antara 6 atau 7 tahun sampai 12 atau 13 tahun. Menurut Piaget, mereka berada pada masa operasional konkret. Kemampuan yang nampak pada fase ini adalah kemampuan berpikir untuk mengoperasikan kaidah-kaidah logika, meskipun masih terikat dengan objek yang bersifat konkret (Heruman,2008:1).

1. Karakter umum anak sekolah dasar

a. Senang bermain

Karakteristik ini memberikan guru alternatif untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan disertai permainan, terlebih untuk siswa kelas rendah.

b. Senang bergerak

Bagi orang dewasa mungkin dapat duduk berjam-jam, namun bagi anak SD biasanya duduk tenang paling lama sekitar 30 menit.

c. Senang bekerja dalam kelompok

Pada usia anak-anak akan lebih senang melakukan sesuatu secara bersama-sama atau kelompok. Mereka belajar setia kawan, memenuhi aturan-aturan kelompok, belajar menerima tanggung jawab, belajar bersaing dengan orang lain secara sehat, dan mempelajari olahraga, keadilan dan demokrasi.

d. Senang merasakan atau memperagakan sesuatu secara langsung

Anak usia SD memasuki tahap *operasional* konkret. Dari apa yang ia pelajari di sekolah ia hubungkan dengan kenyataan dilingkungan sekitar serta menghubungkan konsep-konsep baru dengan konsep-konsep lama (kurnia septa, 2011).

Piaget (Matt Jarvis, 2007: 148-150) Cara anak berfikir, mengamati, dan memahami pengetahuan yang didapatnya berbeda dengan orang dewasa. mengemukakan teori terhadap perkembangan anak terdiri dari empat tahap yaitu:

1) Tahap *sensorimotor*: 0-2 tahun

Bahwa selama dua tahun kehidupan, fokus utama adalah tertuju pada sensasi fisik dan belajar mengkoordinasikan tubuh. Anak belajar bahwa tindakan tentu mempunyai pengaruh khusus. Hal itulah sebabnya bayi merasa terpesona ketika menyadari bahwa dirinya bisa menggerakkan anggota-anggota badannya, lalu berlanjut dengan benda-benda lain. Pada akhir tahap sensorimotor, bayi menyadari bahwa dirinya merupakan objek yang berbeda dari dunia luar dan mulai mengembangkan kemampuan berbahasa.

2) Tahap *praoperasional*: 2-7 tahun

Pemikiran anak kini lebih di dasarkan pada pemikiran lambang yang menggunakan bahasa dari pada sensasi fisik, tetapi anak belum banyak mengerti tentang aturan logika (karena itulah di sebut *praoperasional*)

3) Tahap *operasional konkret*: 7-11 tahun

Kini anak sudah cukup matang untuk menggunakan pemikiran logika atau operasi, tetapi hanya untuk objek fisik yang ada saat ini.

4) Tahap *operasional normal*: 11 tahun ke atas

Piaget menyatakan pada tahap ini, anak-anak sudah mampu memahami bentuk argumen dan tidak di bingungkan oleh si argumen. Anak telah memasuki tahap baru dalam logika orang dewasa, yaitu mampu melakukan penalaran abstrak.

Hal ini sama dengan penalaran abstrak sistematis, operasi-operasi formal memungkinkan berkembangnya sistem nilai dan ideal, serta pemahaman untuk masalah-masalah *filosofis*. Tahap berfikir pada masa anak-anak akhir adalah operasional konkret, dimana konsep pada awal masa kana-kanak merupakan konsep yang samar-samar dan tidak jelas sekarang lebih konkret Anak menggunakan operasi mental untuk memecahkan masalah-masalah aktual, anak juga mampu untuk memecahkan masalah yang bersifat konkret. (Rita Eka Izzaty,2008:105-106).

Pada masa operasional konkret, anak dapat melakukan lebih banyak pekerjaan dari masa sebelumnya (praoperasional). Anak lebih paham tentang konsep ruangan, kualitas, kategori, konveksi, dan penjumlahan lebih baik. Anak juga sudah bisa berinisiatif menggunakan strategi untuk penambahan dengan menggunakan jari atau benda lain (Rita Eka Izzaty,Dkk,2008:106).

Piaget (rita eka izzaty, dkk, 2008:106) juga mengemukakan, anak-anak dalam tahapan operasi konkret berfikir induktif, yaitu dimulai dengan observasi

seputar gejala atau hal yang khusus dari satu kelompok masyarakat, binatang, objek atau kejadian kemudian menarik kesimpulan. Kemampuan berfikir anak berkembang dari tingkat sederhana dan konkret ke tingkat yang lebih rumit dan abstrak. Mengingat, memahami, dan memecahkan masalah.

a. Karakteristik Anak Kelas Tinggi

Usia anak pada kelas tinggi kira-kira 9 atau 10 tahun – 12 atau 13 tahun. Beberapa karakteristik yang dimiliki siswa pada kelas tinggi adalah sebagai berikut:

1. Memiliki minat terhadap kehidupan yang praktis dan konkret sehingga menimbulkan kecenderungan membandingkan pekerjaan yang praktis
2. *Realistis*, ingin tahu dan ingin belajar.
3. Pada akhir masa ini mulai memiliki minat pada hal-hal dan mata pelajaran khusus atau mulai menonjolkan bakat khusus
4. Hingga usia kira-kira 10 tahun, anak membutuhkan bantuan untuk menyelesaikan tugas dan memenuhi kebutuhannya. Selepas usia ini anak akan berusaha mandiri untuk menyelesaikan tugasnya.
5. Pada usia ini anak memiliki pandangan bahwa nilai sebagai ukuran mengenai prestasi sekolah.

Dari beberapa poin di atas karakteristik anak kelas tinggi sudah memiliki pemikiran yang lebih praktis serta minatnya juga mulai di ketahui terlebih pada mata pelajaran khusus ia akan lebih menunjukkan bakatnya.

3. *Game online*

a. Pengertian *game online*

Von Neuman And O. Morgenstern, *theory of games and economic*(3d ed. 1953) beberapa pendapat mengenai permainan yaitu: Permainan terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dari dua sampai beberapa orang atau kelompok dengan memilih strategi yang di bangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri ataupun untuk meminimkan kemenangan lawan. Peraturan-peraturan menentukan kemungkinan tindakan untuk setiap pemain, sejumlah keterangan diterima setiap pemain sebagai kemajuan bermain, dan sejumlah kemenangan atau kekalahan dalam berbagai situasi.

Sehubungan dengan hal tersebut M. Fahrul (2012) menjelaskan “*game* atau permainan adalah suatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan *refresing*.” Secara singkat *game* merupakan permainan. Di dalam dunia teknologi informasi istilah ini digunakan untuk hiburan menggunakan perangkat elektronik.

Selanjutnya nandang (2004:1) menyebutkan bahwa “*online* adalah terhubung, terkoneksi, aktif dan siap untuk operasi, dapat berkomunikasi dengan atau di kontrol oleh komputer. *Online* ini juga bisa di artikan suatu keadaan yang dimana sebuah komputer (*device*) terhubung dengan(*device*) lain seperti modem. Dari pendapat tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa *game online* adalah *game* yang berbasis elektronik dan visual yang menyediakan server-server tertentu agar bisa dimainkan.

Namun, *game online* berbeda dengan game yang lain, *game online* tidak ada akhirnya dan *game online* dapat juga menghasilkan uang di *game online* dengan bentuk rupiah atau bisa juga dengan menjual karakter *game online* kepada orang lain.

b. Ciri-Ciri *Game Online*

Game online merupakan permainan yang cukup mengasikan apabila kita mainkan dan bisa membuat penggunanya merasa kecanduan ingin terus memainkannya. Adapun ciri-ciri dari *game online* adalah:

- 1) Permainan yang bisa berjalan atau bisa dimainkan melalui sebuah jaringan elektronik yaitu internet.
- 2) Ada sifat timbal balik dalam permainan *game online*.
- 3) Permainan berkembang, tidak statis melainkan dimamis.
- 4) Bermain menuntut ruangan untuk bermain dan menuntut aturan-aturan permainan.
- 5) Permainannya memiliki sifat tegang dan bergairah (Immanuel, 2009: 18).

c. Tipe-Tipe *Game Online*

Game Online memiliki beberapa tipe-tipe permainan yaitu:

- 1) *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.
- 2) *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.

- 3) *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).
- 4) *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*.
- 5) *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. (Nasrizen, 2011: 8)

d. Motivasi Penggunaan *Game Online*

Berbagai penelitian yang berhubungan dengan kecanduan dalam bermain *game online* telah banyak dilakukan baik menggunakan metode kualitatif ataupun kuantitatif, beberapa penelitian tersebut antara lain adalah penelitian yang dilakukan oleh Yee dalam Dmitri, et. al. (2008: 996) yang berjudul *Motivations of play in online games*. Dalam penelitian tersebut menyatakan bahwa terdapat lima faktor motivasi yang mendorong seseorang untuk bermain *game*:

- 1) *Relationship*, didasari oleh perasaan ingin untuk memulai berinteraksi atau menjalin komunikasi dengan pemain lain, serta adanya kemauan seorang

pemain untuk membuat suatu hubungan sejak awal yang mendekati dengan isu-isu atau masalah-masalah dalam dunia nyata.

- 2) *Manipulation*, yaitu didasari oleh seorang pemain yang menargetkan pemain lain sebagai target utamanya dan memanipulasi pemain lain untuk kekayaan dan kepuasan diri sendiri. Dalam faktor ini, pemain sering berlaku curang, mendominasi permainan, dan mengejek pemain lain.
- 3) *Immersion*, yaitu didasari oleh seorang pemain yang sangat suka apabila menjadi seperti orang lain.
- 4) *Escapism*, yaitu didasari oleh seorang pemain yang memanfaatkan dunia maya hanya sekedar untuk mencari kesenangan sesaat saja, misalnya bermain hanya untuk menghilangkan rasa jenuh dan stress di kehidupan nyata.
- 5) *Achievement*, yaitu didasari oleh seorang pemain yang mempunyai keinginan untuk menjadi seseorang paling kuat di dunia virtual, melalui beberapa pencapaian akumulasi dan tujuan untuk mendapatkan item-item permainan yang merupakan sebuah simbol kekuasaan. Berdasarkan kelima motivasi tersebut, seorang individu atau anak yang pada mulanya bermain *game online* hanya untuk mengisi waktu luang, kemudian mereka merasa nyaman dalam memainkan *game online*

e. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi *Game Online*

Lumban dalam Dewandari (2013: 19) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi *game online* yaitu:

1) Gender

Gender dapat mempengaruhi seseorang menjadi kecanduan terhadap *game online*. Laki-laki dan perempuan sama-sama tertarik pada fantasi *game online*. Beberapa penelitian menyatakan bahwa anak laki-laki lebih mudah kecanduan oleh *game* dan menghabiskan banyak waktu untuk berada di rental *game* dibandingkan dengan anak perempuan.

2) Kondisi Psikologis

Kondisi psikologis biasanya menimbulkan para pemain *game online* suka membayangkan bahkan bermimpi tentang *game*, berbagai situasi dan karakter mereka. Fantasi dan kejadian-kejadian yang ada pada *game* membuat pemainnya merasa tertarik untuk melihat atau memainkan permainan itu kembali. Pemain menyatakan bahwa dirinya termotivasi untuk terus bermain karena *game* itu memberikan tantangan untuk bereksperimen dan sangat menyenangkan.

3) Jenis *Game Online*

Semakin banyak jenis *game online* maka akan membuat seseorang kecanduan bermain *game online*. Hal ini karena munculnya jenis permainan baru dan permainan yang lebih menantang, sehingga pemain *game* akan termotivasi untuk terus memainkannya.

f. Dampak Penggunaan *Game Online*

1) Dampak Positif

Bermain *game* tidak sepenuhnya merugikan selama pemain dapat mengatur waktu dan sekedar hiburan melepas penat, berikut ini beberapa alasan seseorang boleh bermain *game* beberapa jam dalam seminggu adalah (Suciati, 2013: 131):

- a) *Video games* melatih *problem solving*.
- b) Memberi penguatan yang positif.
- c) Melatih anak berpikir strategis.
- d) Melatih anak membangun jaringan (*network*).
- e) Membantu meningkatkan koordinasi tangan-mata.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Suryanto (2015: 11), menyatakan bahwa dampak positif *game online* untuk kalangan pelajar yaitu:

- a) Menghilangkan stress, artinya para pelajar dapat menghibur dan mengatasi kelelahan akibat rutinitas kegiatan sekolah dengan bermain *game online*.
- b) Nilai mata pelajaran komputer paling menonjol di sekolah, artinya kebiasaan mengoperasikan komputer di warnet menyebabkan pelajar mengetahui teknik-teknik dasar dan ilmu komputer. Kebiasaan memegang *keyboard* juga meningkatkan kecepatan pelajar dalam mengetik.

- c) Cepat menyelesaikan permasalahan (*problem solving*) pelajaran, artinya kebiasaan pelajar dalam memecahkan masalah/ level dalam bermain *game online* berdampak pada kemampuannya untuk menyelesaikan soal pelajaran terkait (*problem solving*) yang menuntut siswa dalam belajar untuk memecahkan soal pelajaran.
- d) Dampak positif yang paling dapat dirasakan dari bermain *game online* adalah mudah berkenalan dengan teman baru yang memiliki hobi sama. Meskipun proses sosialisasi pelajar hanya sebatas teman/ orang baru yang memiliki hobi yang sama namun hal ini merupakan dampak positif terhadap pelajar yang masih remaja dalam mengembangkan kematangan pola pikirnya dalam membangun proses sosialisasi.

2) Dampak Negatif

Dalam sebuah penelitian yang dilakukan oleh Rahayu dan Edy (2015, 228) mengatakan bahwa bermain *game online* secara berlebihan akan menimbulkan dampak negatif:

- a) Berpengaruh terhadap perilaku sosial pemain *game*;
- b) ketidakpedulian terhadap sesama; dan
- c) cenderung mempunyai sifat tertutup.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Suryanto (2015: 12), menyatakan bahwa dampak negatif *game online* di kalangan pelajar yaitu:

1. Sering bolos sekolah supaya bisa bermain *game online* di rental *game* ataupun warnet, artinya pelajar yang kecanduan *game online* menghalalkan

berbagai cara agar bisa bermain *game online* tanpa memperdulikan jam belajar aktif di sekolah. Hal ini terbukti berdampak pada prestasi di sekolah yaitu rangking kelas yang rendah.

2. Penggunaan uang jajan yang tidak tepat sebagaimana mestinya, uang jajan yang diberikan oleh orang tua sering dihabiskan untuk membeli *voucher Game Online* dan membayar rental komputer di warnet.
3. Jarang berolahraga dalam setiap minggu, meskipun terdapat mata pelajaran olahraga di sekolah hal ini dirasa belum cukup bagi kondisi fisik pelajar.
4. Dampak negatif yang paling dirasakan dari bermain *game online* yaitu boros terhadap uang, karena dihabiskan untuk bermain *game online*. Biaya seperti pembelian *voucher game online*, biaya penyewaan komputer warnet (*billing*), makan dan minum selama di warnet, dan biaya lainnya membuat uang jajan yang diberikan orang tua selalu dihabiskan untuk kepentingan *game online*. Seringnya bermain *game online* juga berdampak negatif terhadap fisik dan psikologi, yaitu:

a) Dampak fisik

Beberapa dampak fisik karena sering bermain *game online* yaitu menurunnya berat badan karena lupa untuk makan dan minum bahkan bisa menimbulkan obesitas yang diakibatkan makan secara berlebihan, penglihatan yang terganggu akibat terlalu lama melihat layar komputer, tulang belakang terasa nyeri akibat duduk terlalu lama, jari tangan terasa

nyeri dan terkadang terlihat membengkak akibat seringnya menekan tombol *keyboard* pada komputer atau *joystick*, serta pola tidur yang tidak teratur.

b) Dampak psikologi

Beberapa dampak psikologi karena sering bermain *game online* yaitu kurang bersosialisasi dengan lingkungan sekitar baik di masyarakat maupun di lingkungan sekolah, lupa dengan kewajibannya sebagai seorang pelajar yaitu belajar dan mengerjakan tugas pekerjaan rumah, tidak berkonsentrasi saat mengikuti pelajaran di kelas, dan apabila kalah dalam bermain *game online* akan merasa stres (Rini, 2013: 31).

Menurut Musikah dalam makalahnya (2009:8-11) Semakin banyak beredarnya *game online* menjadi suatu fenomena yang menarik bagi para *gamers*. terdapat dampak positif game online yaitu meningkatkan kemampuan bahasa inggris, sedangkan dampak negatif game online antara lain prestasi rendah. Pergaulan terbatas, dan waktu bermain game lebih banyak dari pada waktu belajar di rumah.

g . Situs-situs game online

Menurut ibnu azis (2010:267-268) *Website* atau situs adalah kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk suatu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing di hubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*). Bersifat statis apabila isi informasi *website* tetap, jarang berubah dan isi informasinya searah hanya dari pemilik *website*. Bersifat dinamis apabila isi informasi *website*

selalu berubah-ubah, dan isi informasinya interaktif dua arah berasal dari pemilik serta pengguna *website*. misalnya *game online* yang saat ini sedang booming yaitu:

a. *Mobile legend*

Mobile legend adalah sebuah permainan piranti yang bergerak, berjenis MOBA yang di kembangkan dan di terbitkan oleh Moonton.

b. *Ludo star*

Game yang di bawah naungan *Gameberry*, *game* ini menjadi *game* ludo dengan rating tertinggi di *playstore*.

Cara bermain sudah di sediakan, dari mulai cara berjalannya hingga memainkan pertandingan ini.

c. *Coc (class of clan)*.

Adalah permainan video *game* strategi premium pada perangkat bergerak yang di kembangkan oleh Supercell, David John Whilson sebuah perusahaan video.

B. Kerangka Pikir

Berdasarkan rumusan masalah pengaruh *game online* terhadap siswa khususnya tingkat sekolah dasar sangat berpengaruh terhadap *relevansi* dengan pembelajaran, kondisi ekonomi, meningkatkan keterampilan berbahasa inggris, prestasi rendah, pergaulan terbatas dan waktu bermain lebih besar dari pada waktu untuk belajar, sehingga dapat diketahui apakah pengaruh *game online* berdampak Positif atau Negatif sedangkan Indikator dari minat belajar yaitu tekun, ulet menghadapi kesulitan belajar, senang belajar mandiri, aktif dan partisipatif, sehingga dapat diketahui apakah siswa berminat, kurang berminat, dan tidak berminat.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

“Rancangan penelitian adalah rencana dan struktur penyelidikan yang disusun sedemikian rupa sehingga peneliti akan memperoleh jawaban untuk pertanyaan-pertanyaan penelitiannya” (Kerlinger, 1990: 483). Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka metode dan jenis penelitian ini menggunakan penelitian Ex-Post Facto atau pengukuran sesudah kejadian dan deskriptif korelasional. Metode ini dipergunakan karena penelitian ini berusaha untuk menemukan ada tidaknya pengaruh antara pengaruh *game online* terhadap minat belajar siswa kelas VI SD Negeri Bawakaraeng 1 Kota Makassar. Variabel dalam penelitian ini adalah pengaruh *game online* variabel bebas (X) minat belajar sebagai variabel terikat (Y).

B. Subjek penelitian

Yang menjadi subjek penelitian yaitu siswa kelas VI SDN Bawakaraeng 1 kota makassar yang berjumlah 45 orang.

C. Definisi Operasional Variabel

1. *Game online*

Game online adalah permainan yang di mainkan dengan menggunakan komputer maupun *handpone android* dengan bantuan sambungan dari jaringan internet. *Game online* sangat banyak peminatnya karena selain kekinian *game online* juga dapat membuat orang merasa bahagia dan selalu tertantang untuk

memainkan karena *game online* ini juga menyediakan level atau tahap-tahap yang serupa bila di lalui sehingga pemainnya akan terus merasa tertantang untuk mengetahui atau memainkannya.

2. Minat belajar

Minat belajar adalah keinginan seseorang yang benar-benar berasal dari dalam diri orang tersebut tanpa ada paksaan dari siapapun ataupun orang sekitar minat sering juga di kaitkan dengan keinginan seseorang terhadap suatu hal untuk ia ketahui makna dan manfaatnya.

D. Instrumen Penelitian

Hal-hal yang perlu diungkapkan dalam instrumen penelitian adalah:

1. Pengembangan instrumen Dalam penelitian ini, untuk mencapai hasil yang diharapkan maka dalam pengembangan instrumennya dengan mengemukakan kisi-kisi instrumennya.
2. Uji coba instrumen Sebelum instrumen digunakan sebagai alat pengumpul data, maka instrumen tersebut diujicobakan pada 20 siswa SDN Bawakaraeng 1 Kota Makassar yang akan dijadikan sampel.

Uji coba instrumen dimaksudkan agar instrumen yang berupa angket harus valid dan reliabilitas sebelum disebarluaskan kepada responden. Kevaliditasan instrumen, apabila mempunyai validitas tinggi jika butir-butir yang membentuk instrumen tidak menyimpang dari fungsi instrumen. Untuk mendapatkan instrumen yang valid, maka peneliti akan menguji angket melalui analisis butir soal.

Mengenai hal tersebut Arikunto (2002:169) menyatakan bahwa “untuk menguji validitas setiap butir soal maka skor-skor yang ada pada butir soal yang dimaksud dikorelasikan dengan skor total”. Teknik validitas melalui analisis butir soal dengan rumus korelasi product moment dari pearson. Kriteria butir soal yang valid adalah jika r_{xy} r tabel dan butir instrumen yang dikatakan tidak valid jika r_{xy} r tabel.

Arikunto (2002:170) menjelaskan “reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sehingga alat pengumpul data karena instrumen sudah baik. Instrumen yang sudah dapat dipercaya, yang reliabilitas akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga”. Untuk mencari reliabilitas kebiasaan belajar dan prestasi belajar menggunakan rumus alpha. Bila instrumen reliabel berdasarkan uji coba, maka instrumen tersebut dapat digunakan sebagai insrtumen pengumpulan data. Berikut klasifikasi reliabilitas adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Klasifikasi Reabilitas

Reliabilitas	Klasifikasi
$0,9 < r_h \leq 1$	Tinggi
$0,7 < r_h \leq 0,9$	Sedang
$0,2 < r_h \leq 0,4$	Rendah

Sumber : Arikunto (2002:170)

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah:

1. Penggalan data

Mendapatkan data maka diperlukan adanya instrumen pengumpulan data yaitu indikator ditransformasikan menjadi item pertanyaan yang kemudian dikelompokkan menjadi instrumen pertanyaan sesuai dengan variabelnya. Penelitian ini menggunakan metode statistik maka option-option dalam angket harus diberi bobot berupa angka-angka seperti dikemukakan oleh Arikunto (2002). Datanya berupa data kuantitatif yaitu angka-angka, data penelitian yang kualitatif harus diubah menjadi data kuantitatif (berupa angka -angka yaitu dengan cara memberi skor).

2. Teknik pemberian skor

Sehubungan dengan pemakaian angket dalam pengumpulan data, maka angket tersebut diskalakan dalam bentuk skor dengan menggunakan skala likert, dimana penyusunan angket ini dalam bentuk pilihan ganda dengan 3 pilihan ganda, sehingga responden tinggal memilih salah satu dari jumlah jawaban yang telah disediakan. Pemberian skor terhadap alternatif jawaban yang ada dalam angket adalah sebagai berikut:

1. Jawaban A diberi skor 3
2. Jawaban B diberi skor 2
3. Jawaban C diberi skor 1

Kemudian skor tersebut diklasifikasikan menjadi 3 yaitu: Sering, jarang, tidak pernah.

E. Metode Pengumpulan Data

1. Metode Angket

Sugiyono (1997: 96) menyatakan “metode ini digunakan bila responden jumlahnya besar dapat membaca dengan baik dan dapat mengungkapkan hal-hal yang sifatnya rahasia”. Metode ini digunakan untuk memperoleh data mengenai minat siswa berupa pertanyaan dalam pilihan ganda kepada siswa kelas VI SDN Bawakareng 1 Kota Makassar.

a. *Game online*

Angket ini dapat digunakan untuk melihat seberapa besar tingkat pengaruh *game online* dalam kehidupan responden. Responden dalam penelitian ini dapat mengisi angket ini dengan memilih pernyataan yang sesuai dengan kondisi keaktifan mereka. Penyusunan angket ini menggunakan skala *likert* sehingga responden hanya perlu memilih pernyataan antara sangat setuju sampai dengan sangat tidak setuju. Adapun kisi-kisi angket bimbingan belajar antara lain sebagai berikut.

Tabel 3.2 Lembar Kuesioner Game Online

Variabel	Indikator	Item Angket
<i>Gaem Online</i>	<ul style="list-style-type: none">➤ Relevansi dengan pembelajaran➤ Kondisi ekonomi➤ Meningkatkan keterampilan berbahasa ingris➤ Prestasi rendah➤ Waktu bermain lebih besar dari pada waktu untuk belajar	1 – 4

Sumber : Indikator angket *game online*

b. Minat Belajar

Minat belajar dapat digunakan untuk melihat seberapa besar motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. Kuesioner tersebut berisi skala motivasi belajar yang berbentuk skala *Likert* dimana responden hanya perlu menjawab pertanyaan sesuai dengan pilihan yang ada. Adapun uraian kompetensi beserta kisi-kisi minat belajar adalah sebagai berikut.

Tabel 3.3 Lembar Kuesioner Minat Belajar

Variabel	Indikator	Item Angket
Minat belajar	<ul style="list-style-type: none">➤ Tekun➤ Ulet menghadapi kesulitan belajar➤ Senang belajar mandiri➤ Aktif dan partisipatif	15 - 22

Sumber : Indikator angket minat belajar

3. Metode Dokumentasi

Arikunto (2002: 135) mengatakan “Dokumentasi asal katanya dokumen, yang artinya barang-barang yang tertulis”. Dalam melaksanakan <http://skripsistikes.wordpress.com> metode dokumentasi, menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, peraturan-peraturan, dengan catatan harian, serta dokumen. Metode ini digunakan untuk memperoleh data mengenai jumlah siswa, gambaran umum SDN Bawakaraeng 1 Kota Makassar, data prestasi belajar nilai semester gasal tahun ajaran 2005/2006 mata diklat melakukan prosedur

administrasi. Langkah-langkah yang ditempuh dalam pengumpulan data adalah sebagai berikut:

- a. Persipan mengisi angket, dengan memberikat angket kebiasaan belajar kepada responden untuk diisi secara lengkap dan tidak lupa dengan mengisi identitas responden tersebut seperti: nama dan kelas.
- b. Setelah pengisian angket kemudian pengumpulan data prestasi belajar dengan melihat nilai raport mata diklat melakukan prosedur administrasi di SDN Bawakaraeng 1 Kota Makassar.
- c. Instrumen siap untuk diolah, dimana pengambilan data tersebut akan dibantu oleh pihak sekolah SDN Bawakaraeng 1 Kota Makassar. Proses pengumpulan data dilakukan dalam dua tahap yaitu tahap pertama dengan pengumpulan data tentang cara belajar siswa dan tahap kedua dengan pengumpulan data tentang prestasi belajar siswa.

F. Teknik Analisis Data

Arikunto (1998: 236) menjelaskan bahwa yang dimaksudkan dengan analisis data adalah pengolahan data yang diperoleh dengan menggunakan rumus-rumus atau aturan-aturan yang ada sesuai dengan pendekatan penelitian atau desain yang diambil. Terkait dengan hal itu maka diperlukan adanya tehnik analisis data. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ada dua macam, yaitu:

- (1) Menentukan hasil uji validitas dan realibilitas instrumen dari setiap poin pertanyaan dengan menggunakan program spss

(2) Teknik analisis deskriptif yaitu dengan perolehan persentase karena penelitian ini bersifat deskriptif dan mendeskripsikan tentang variabel bebas dan variabel terikat. Menurut Nurkencana (1992: 22) langkah-langkah yang digunakan adalah:

a. Menentukan interval, dengan menggunakan rumus Sudjana (2008:) interval hitung sebagai berikut:

$$\text{Panjang kelas interval} = \frac{\text{Data terbesar} - \text{data terkecil}}{\text{Jumlah kelas}}$$

Menentukan persentase variabel, untuk mengetahui jumlah perbandingan skor masing-masing variabel yaitu variabel *gamen online* dan variabel minat belajar siswa yang diklasifikasikan, Sangat lemah, Lemah, Sedang, Kuat, Sangat kuat, dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

Rumus persentase adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

F= frekwensi

N = jumlah subyek penelitian

P = Persentase

(3) Analisis korelasi

Analisa terhadap data-data yang telah dikumpulkan untuk menyatakan hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat, maka digunakan korelasi. Korelasi digunakan untuk melihat kuat lemahnya hubungan antara variabel bebas dan terikat (Sarwono, Jonathan, 2006 : 37).

(4). Analisis Uji Hipotesis

Analisis uji hipotesis digunakan untuk menguji kebenaran hipotesis yang diajukan yaitu, terdapat pengaruh game online terhadap minat belajar siswa Kelas VI SDN Bawakaraeng 1 Kota Makassar. Pada penelitian ini analisis data yang digunakan yaitu dengan korelasi *product-moment*.,Rumus korelasi *product-moment*

$$r_{xy} = \frac{n\Sigma xy - \Sigma x\Sigma y}{[(n\Sigma x^2) - (\Sigma x)^2][(n\Sigma y^2) - (\Sigma y)^2]}$$

Keterangan :

- r : Koefisien korelasi X dan Y
- n : Jumlah responden sebagai sampel
- x : pengaruh *game online*
- y : Minat belajar siswa
- Σx : jumlah pengaruh *game online*
- Σy : jumlah minat belajar siswa
- Σxy : Hasil kali variabel x dan y

Dimana X sebagai data variabel *Game online* dan Y sebagai data variabel Minat belajar. Norma yang berlaku dalam analisis korelasi dapat dilihat pada tabel *correlation* pada nilai Sig. jika nilai probabilitas $\leq 5\%$ maka hubungan kedua variabel

signifikan. Sebaliknya jika nilai probabilitas $\geq 5\%$ maka menunjukkan tidak ada hubungan antara kedua variabel. Jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ pada taraf signifikan 5% maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Sekolah Dasar Negeri Bawakaraeng 1 yang terletak di Jl.gunung bawakaraeng no 150, yang terletak di. Kecamatan makassar, Kabupaten Makassar Sekarang dipimpin oleh Seorang Kepala Sekolah bernama Dr.Dg.Maklassa S.Pd.,M.M. melibatkan guru tetap 6 orang dan guru honor 11 orang, terbagi dalam 12 rombel (rombongan belajar) dengan jumlah siswa seluruhnya 414 orang. yang memiliki visi terwujudnya warga Sekolah Yang Berakhlak Mulia, Berprestasi, Dan Peduli Lingkungan dan Misi yaitu Mewujudkan kompetensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, Mewujudkan prestasi siswa baik akademik maupun non akademik, memiliki keunggulan dalam meningkatkan kompetensi guru, pengembangan iptek dan imtaq, mewujudkan lingkungan sekolah yang sehat, bersih, rindang, dan asri sebagai upaya pelestarian lingkungan hidup, memiliki wawasan nasional dan internasional dengan tetap mempertahankan budaya bangsa yang dilandasi keikhlasan dalam berkarya. Yang memiliki tujuan, mewujudkan budaya disiplin di sekolah, terlaksananya pembelajaran yang menyenangkan dan tersedianya sarana dan prasarana pendidikan yang sesuai dengan BSNP.

Kelas VI SDN Bawakaraeng 1 ini di pilih menjadi subjek penelitian tentang pengaruh *game online* terhadap minat belajar siswa. Di mana pada observasi awal kondisi siswa memang seringkali memanfaatkan waktu istirahat sebagai waktu

berkumpul untuk bermain *game online* baik itu menggunakan handphone android temannya secara bergantian ataupun menggunakan handphone sendiri yang di bawah dari rumah. sebagai seorang anak yang umumnya memiliki rasa antusias yang besar terhadap sesuatu yang baru, sedangkan *game online* ini selalu membuat inovasi yang baru agar anak ini merasa tertantang dan ingin bermain terus menerus baik itu di sekolah pada saat jam istirahat maupun, sepulang sekolah baik itu menggunakan handphone maupun warnet yang terdapat di sekitar rumah siswa.

Minat belajar kecenderungan siswa untuk tetap memperhatikan sesuatu dengan rasa senang hal ini yang terjadi pada siswa kelas VI SDN Bawakaraeng 1 ketika siswa merasa proses pembelajaran tersebut inovatif maka minat belajar siswa juga tinggi sedangkan jika proses pembelajaran kurang inovatif maka minat belajar siswa juga rendah, sama halnya ketika siswa bermain *game online* maka minat belajarnya juga akan berkurang karena hanya memikirkan permainan terus menerus terlebih lagi ketika permainan tersebut terus memberikan tantangan di setiap levelnya.

B. Deskripsi Data Penelitian

1. Deskripsi Variabel

Variabel X dalam penelitian ini adalah pengaruh *game online*. dan variabel Y yaitu minat belajar siswa dan untuk mengetahui pengaruh tersebut peneliti melakukan survei dengan mengambil data melalui angket dengan jumlah poin angket 22 item yang sudah tergabung antara variabel X dan variabel Y pada kelas VI yang jumlah siswanya sebanyak 45 orang siswa. Untuk mengetahui validitas dari suatu

instrumen peneliti menggunakan rumus metode pearson products moment dari sugiyono (2012:455) sehingga memperoleh hasil yang valid dari setiap poin pertanyaan yang di mana pada variabel X ini terdapat 14 poin pertanyaan dan variabel Y 8 pertanyaan, sebelum menentukan valid atau tidaknya poin pertanyaan tersebut terlebih dahulu peneliti menentukan r tabel sebagai patokan dari r hitung. Sehingga dapat di ketahui r tabel (<) atau (>) dari r hitung.

2. Deskripsi data Angket

Berdasarkan data yang di peroleh dari hasil pembagian angket pada 45 orang siswa akan di berikan skor terhadap alternatif jawaban yang terdapat pada angket yaitu dimana jawaban A diberi skor 3, Jawaban B diberi skor 2 dan jawaban C diberi skor 1 sehingga peneliti akan lebih mudah dalam mengelola data. Adapun data yang di peroleh dari setiap poin-poin angket dapat di lihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1
Hasil Angket Penelitian game online

NO.	Pilihan A	Pilihan B	Pilihan C
1.	3	34	8
2.	42	0	3
3.	12	27	6
4.	20	11	14
5.	19	8	18
6.	3	19	23
7.	12	33	0
8.	14	19	12
9.	2	23	20
10.	11	32	2
11.	13	14	18
12.	26	10	9
13.	7	6	32
14.	0	25	20

Sumber : Angket penelitian *game online*

Dari data di atas maka dapat di ubah menjadi seperti teknik pemberian skor yang di jelaskan sebelum tabel di atas yang di mana pada pilihan A Sebanyak 552 poin

Pilihan B Sebanyak 261 dan C Sebanyak 185 dengan jumlah total 998. Cara yang sama juga di terapkan pada angket minat belajar yang perolehan datanya dapat di lihap pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.2
Hasil Angket Penelitian Minat Belajar

No.	Pilihan A	Pilihan B	Pilihan C
1.	14	23	8
2.	23	6	16
3.	13	20	12
4.	11	1	33
5.	4	22	18
6.	36	4	5
7.	0	22	23
8.	0	14	39

Sumber : Angket penelitian minat belajar

Dari data di atas juga dapat di ubah seperti teknik pemberian skor pada angket penelitian *game online* di atas sehingga di peroleh hasil A Sebanyak 101, B Sebanyak 112 dan C Sebanyak 154. Dari data yang di peroleh pada angket minat belajar dan *game online* kemudian peneliti menentukan kelas interval.

menggunakan rumus Sudjana (2008: 79) Dimana Rentang = Nilai tertinggi – Nilai terendah ,Banyak kelas interval, sehingga Panjang kelas interval dapat di ketahui setelah mengetahui panjang kelas interval peneliti akan menentukan persentase variabel, untuk mengetahui jumlah perbandingan skor masing- masing yaitu variabel

yang di klasifikasikan menjadi istimewa, sangat baik, baik , cukup dan kurang menggunakan rumus dari Sudjana (2008: 79) yaitu dengan menentukan frekuensi, jumlah subjek penelitian dan persentase. Setelah itu menentukan analisis korelasional yang di mana pada penelitian ini peneliti menggunakan rumus statistik Regresi linier sederhana dan teknik ini di gunakan untuk mengetahui besarnya hubungan variabel X dan variabel Y dengan persamaan linier yang di sebutkan oleh Sudjana (1996: 312).

3. Pengujian Hipotesis Penelitian

Analisis uji hipotesis digunakan untuk menguji kebenaran hipotesis yang diajukan yaitu, terdapat pengaruh game online terhadap minat belajar siswa Kelas VI SDN Bawakaraeng 1 Kota Makassar. Pada penelitian ini analisis data yang digunakan yaitu dengan korelasi *product-moment*,

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

Dimana X sebagai data variabel *Game online* dan Y sebagai data variabel Minat belajar. Norma yang berlaku dalam analisis korelasi dapat dilihat pada tabel *correlation* pada nilai *Sig.* jika nilai probabilitas $\leq 5\%$ maka hubungan kedua variabel signifikan. Sebaliknya jika nilai probabilitas $\geq 5\%$ maka menunjukkan tidak ada hubungan antara kedua variabel. Jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ pada taraf signifikan 5% maka H_0 ditolak dan H_a diterima

C. Analisis Data Dan Hasil Penelitian

a. Uji Validitas Instrumen

Menurut Sugiyono (2012:455) validitas menunjukkan derajat ketepatan antara data yang sesungguhnya terjadi pada objek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Data yang terkait dengan pengaruh *game online* terhadap Minat belajar diperoleh dengan membagikan angket kepada siswa kelas VI sebanyak 45 siswa . Angket penelitian yang di dalamnya terdapat 22 item pertanyaan tentang *game online* dan tentang Minat belajar Pembahasan hasil uji validitas instrumen dari kedua variabel Untuk mencari nilai korelasinya penulis menggunakan rumus metode *Pearson Product Moment* dengan rumus sebagai berikut :

RUMUS PERSON PRODUCTS MOMENT

$$r = \frac{n (\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n \sum X^2 - (\sum X)^2] [n \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:
r : koefisien korelasi
 $\sum X$: jumlah skor item
 $\sum Y$: jumlah skor total item
n : jumlah responden

Berdasarkan pengolahan SPSS diperoleh hasil uji validitas sebagai berikut:

Tabel 4.3
Hasil Uji Validitas Instrumen pengaruh *game online*

No	r tabel	r hitung	Keterangan
1.	0,248	0,271	Valid
2.	0,248	0,351	Valid

3.	0,248	0,327	Valid
4.	0,248	0,380	Valid
5.	0,248	0,097	Tidak valid
6.	0,248	0,280	Valid
7.	0,248	0,474	Valid
8.	0,248	0,250	Valid
9.	0,248	0,511	Valid
10	0,248	0,315	Valid
11	0,248	0,458	Valid
12	0,248	0,479	Valid
13	0,248	0,473	Valid
14	0,248	0,297	Valid

Sumber : SPSS 16.0

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa variabel pengaruh *game online* yang terdiri dari 14 pertanyaan yang valid adalah 13 nomor . Dan yang tidak valid ada 1 nomor yaitu no 5 Untuk mengetahui valid tidaknya suatu instrumen dilihat dari r hitung $>$ r table(0,248). Sedangkan untuk penelitian, yang digunakan untuk penelitian adalah pernyataan yang sudah valid, untuk itu peneliti menggunakan 14 pertanyaan.

Tabel 4. 4
Hasil Uji Validitas Instrumen Minat belajar

No	r tabel	r hitung	Keterangan
15.	0,248	0,415	Valid
16.	0,248	0,483	Valid

17.	0,248	0,722	Valid
18.	0,248	0,539	Valid
19.	0,248	0,296	Valid
20.	0,248	0,250	Valid
21.	0,248	0,249	Valid
22.	0,248	0,402	Valid

Sumber : SPSS 16.0

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa variabel Minat belajar yang terdiri dari 8 pertanyaan yang valid. Untuk mengetahui valid tidaknya suatu instrumen dilihat dari r hitung $>$ r tabel (0,248).

b. Uji Reliabilitas

Menurut Sukaji (2000) Reliabilitas yaitu seberapa besar derajat tes mengukur secara konsisten sasaran yang di ukur. Jadi untuk mengetahui derajat kestabilan dari pertanyaan tersebut diperlu-kan uji reliabilitas instrumen. Mencari reliabilitas untuk keseluruhan pernyataan dengan menggunakan rumus *spearman brown* seperti yang dinyatakan oleh Sugiyono (2012 :122) sebagai berikut :

$$r_1 = \frac{2rb}{1+rb}$$

Dimana :

r = nilai reliabilitas

r_b = perbandingan dengan jumlah responden dan taraf nyata. Bila $r_{hitung} >$ dari r_{tabel} , maka instrumen tersebut dikatakan reliabel, sebaliknya jika $r_{hitung} <$ dari r_{tabel} maka instrumen tersebut dikatakan tidak reliabel.

Berdasarkan pengolahan SPSS 16.0 diperoleh hasil uji reliabilitas sebagai berikut:

Tabel 4. 5
Hasil Uji Reliabilitas Instrumen
Reliability Statistics

	Cronbach's Alpha	N of item
Minat belajar siswa	0,602	8
Game online	0,60	14

Koefisien Cronbach's Alpha *game online* 0,60 sementara koefisien dalam tabel pada taraf signifikan 0,5% adalah 0,248 dengan demikian koefisien Cronbach's Alpha lebih besar dari koefisien tabel maka instrumen dinyatakan reliabel. Koefisien Cronbach's Alpha minat belajar siswa 0,602 sementara koefisien dalam tabel pada taraf signifikan 0,5% adalah 0,248 dengan demikian koefisien Cronbach's Alpha lebih besar dari koefisien tabel maka instrumen dinyatakan reliabel.

c. Analisis Deskriptif

Metode kualitatif menurut Sugiyono (2012: 14) adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek alamiah. Hasil pengoperasian variabel disusun dalam bentuk pertanyaan atau pernyataan (kuesioner/angket), dimana variabel (X) *game online* dan (variabel

Y) minat belajar siswa. Setiap item dari kuesioner tersebut memiliki tiga jawaban dengan bobot/nilai yang berbeda. Untuk menjawab deskripsi tentang masing-masing variabel penelitian, digunakan rentang kriteria penilaian rata-rata. Kriteria penilaian rata-rata tersebut menggunakan interval

untuk menentukan panjang kelas interval, dimana rumus yang digunakan menurut Sudjana (2008: 79) adalah :

$$\text{Panjang kelas interval} = \frac{33-12}{7}$$

Dimana :

$$\text{Rentang} = 33 - 12$$

$$\text{Banyak kelas interval} = 7$$

$$\text{Jadi, Panjang kelas interval} = 3$$

Tabel 4.6

Hasil Penyusunan Kelas interval

No	Kelas Interval	Frekuensi	Persentase (%)
1	12-14	18	20 %
2	15-17	21	23 %
3	18-20	5	5 %
4	21-23	2	2 %
5	24-26	10	11 %
6	27-29	20	22 %
7	30-32	12	13 %
Total		88	96%

Dari hasil penyusunan kelas interval terdapat 7 kelas interval, 3 panjang kelas interval dengan total frekuensi 88 dan persentase 96%. Untuk Menentukan persentase variabel dan jumlah perbandingan skor masing-masing variabel *game online* dan minat belajar siswa dapat di klasifikasikan menggunakan rumus sebagai berikut

Rumus prosentase

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

F= frekwensi

N = jumlah subyek penelitian

P = Persentase

Tabel 4.7

Persentase Hasil Angket *game online*

No	Pilihan A	Persentase (%)	Pilihan B	Persentase (%)	Pilihan C	Persentase (%)
1.	3	6 %	34	75%	8	17%
2.	42	93%	0	0%	3	6%
3.	12	26%	27	60%	6	13%
4.	20	44%	11	24%	14	31%
5.	19	42%	8	17%	18	40%
6.	3	6%	19	42%	23	51%
7.	12	26%	33	73%	0	0 %
8.	14	31%	19	42%	12	26%
9.	2	4%	23	51%	20	44%
10.	11	24%	32	71%	2	4%
11.	13	28%	14	31%	18	40%
12.	26	57%	10	22%	9	20%
13.	7	15%	6	13%	32	71%
14.	0	0%	25	55%	20	44%

Tabel di atas adalah persentase dari hasil angket *game online* yang pada setiap pilihan memiliki hasil persentase yang berbeda-beda yaitu pada pilihan A memiliki skor total persentase 402%, Pilihan B 261% dan Pilihan C 407%.

Tabel 4.8
Persentase Hasil Angket Minat Belajar

No	Pilihan A	Persentase (%)	Pilihan B	Persentase (%)	Pilihan C	Persentase (%)
1.	14	31%	23	51%	8	17%
2.	23	51%	6	13%	16	35%
3.	13	28%	20	44%	12	26%
4.	11	24%	1	2%	33	73%
5.	4	8%	22	48%	18	40%
6.	36	80%	4	8%	5	11%
7.	0	0%	22	48%	23	51%
8.	0	0%	14	31%	39	86%

Dari tabel di atas di peroleh hasil skor total persentase Pilihan A 222%, Pilihan B 245% dan Pilihan C 154%.

3. Analisis Korelasi *pearson product moment*

Kuat lemahnya hubungan antara variabel X dan variabel Y dalam penelitian ini, dibuktikan dengan menggunakan analisis korelasi *pearson product moment*, karena dalam penelitian ini penulis mempergunakan metode penelitian analisis deskriptif dan skala pengukuran rasio berikut hasil koreslasi *game online* dan minat belajar siswa :

Tabel 4.9
Korelasi Product Moment

No.	Nama murid	Game online (X)	Minat belajar (Y)	X ²	Y ²	XY
1.	AER	32	14	1.024	196	448
2.	MDA	32	15	1.024	225	480
3.	AA	32	19	1.024	361	608
4.	ABU	23	16	592	256	368
5.	IS	25	12	625	144	300
6.	MAB	26	14	676	196	364
7.	MWA	29	16	841	256	464
8.	FRP	29	15	841	225	435
9.	MRA	26	17	289	289	442
10.	MRC	27	12	729	144	324
11.	MRR	27	12	729	144	324
12.	MA	27	12	729	144	324
13.	NH	29	13	841	169	377
14.	DF	33	12	1.089	144	396
15.	MR	29	17	841	289	493
16.	AMR	33	16	1.089	256	528
17.	MSF	29	15	225	225	435
18.	MA	30	17	900	289	510
19.	ARS	30	13	900	169	390
20.	APA	29	15	841	225	435
21.	AH	25	17	625	289	425
22.	ALW	27	13	729	169	351
23.	HTP	30	14	900	196	420
24.	JPA	31	19	961	361	589
25.	NB	25	18	625	324	450
26.	NMP	29	16	841	256	464
27.	NAN	26	18	676	324	468
28.	NAF	33	18	1.089	324	594
29.	NAN	30	15	900	225	450
30.	NS	26	12	676	144	312
31.	KPR	27	14	729	196	378
32.	RAS	28	18	784	324	504
33.	SAM	27	16	729	256	432
34.	SRN	26	13	676	169	338
35.	SH	28	15	784	225	420

36	ZMS	26	16	676	256	416
37	ASR	23	12	529	144	276
38	DAP	31	14	961	196	434
39	AFH	27	14	729	196	378
40	NAM	29	12	841	144	348
41	KHA	30	17	900	289	510
42	ALK	26	17	676	289	442
43	LM	27	15	729	225	405
44	DA	27	17	729	289	459
45	NDH	28	17	784	289	476
	Total	1.259	679	23.794,339	10.445.000	19.194.000

Berdasarkan tabel di atas di peroleh nilai-nilai:

$$\sum x : 1.259$$

$$\sum y : 679$$

$$\sum x^2 : 23.794.339$$

$$\sum y^2 : 10.445.000$$

$$\sum xy : 19.194.000$$

$$N : 45$$

d. Analisis Uji Hipotesis

Analisis uji hipotesis digunakan untuk menguji kebenaran hipotesis yang diajukan yaitu, terdapat pengaruh game online terhadap minat belajar siswa Kelas VI SDN Bawakaraeng 1 Kota Makassar.

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

$$r_{xy} = \frac{45(19.194.000) - (1.259)(679)}{\sqrt{\{45(23.794.339) - (1.259)^2\} \{45(10.445.000) - (679)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{19.194.000 - 854.861}{\sqrt{23.794.339 - 1.585.081} \cdot 10.445.000 - 461.041}$$

$$r_{xy} = \underline{\underline{18.339.139}}$$

$$r_{xy} = \frac{\sqrt{221.7363.321.292.422} \cdot 18.339.139}{\sqrt{12.090.879.58231}}$$

$$= 0,659$$

Jadi, dari data di atas dapat disimpulkan bahwa **H_a** di terima sebab r hitung 0,659 > r tabel 0,248 dengan signifikan 0,05.

Tabel 4.10
Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 - 0,199	Sangat rendah
0,20 - 0,399	Rendah
0,40 - 0,599	Cukup
0,60 - 0,799	Kuat
0,80 - 1,000	Sangat kuat

Dan jika di lihat dari tabel interpretasi koefisien korelasi maka tingkat pengaruhnya berada pada skala kuat.

D. Pembahasan Data Penelitian

1. Intensitas Bermain *Game online*

Di era globalisasi. ilmu pengetahuan dan teknologi semakin berkembang. Dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini mulai bermunculan jenis produk-produk yang berbasis teknologi yang canggih. Tentunya produk-produk teknologi tersebut untuk memenuhi keperluan manusia baik dibidang ilmu pengetahuan, kesehatan, pertanian, ekonomi, hiburan, dan masih banyak lagi.

fenomena *game online* sangat cepat mewabah dikalangan masyarakat dan pelajar. Hal tersebut bisa dilihat dari *warnet* (warung internet) yang memfasilitasi untuk bermain *game* telah menjamur di sekeliling lingkungan masyarakat, bahkan ada

warnet yang menyediakan musholah dan warung makan agar pemain tidak perlu lagi pulang ke rumah untuk sekedar makan ataupun sholat demi bermain *game online*.

Adapun Definisi *game online* menurut (Young, 2005) *game online* adalah “ permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual”

“*Game online* adalah *game* yang berbasis media elektronik visual. *Game online* dapat dimainkan dengan menggunakan media visual elektronik seperti computer” (Dani, 2014: 5)..

hasil penelitian mengenai pengaruh game online pada siswa kelas VI SDN Bawakaraeng 1 Kota Makassar yaitu, tingkat bermain game online siswa dalam kelas interval 73 – 79 dengan jumlah 17 siswa dan frekuensi 34%. Sedangkan nilai meannya 72.46, nilai tersebut berada diantara kelas interval 66-72 itu artinya tingkat game online siswa pada frekuensi sedang.

2. Tingakat Minat belajar siswa

Dari uraian diatas, dapat diartikan bahwa Minat belajar adalah keseluruhan daya penggerak atau pendorong untuk melakukan sesuatu aktivitas-aktivitas tertentu yang terdapat dari dalam diri seseorang maupun dari luar sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai. Dalam Minat belajar dorongan merupakan kekuatan mental untuk melakukan kegiatan dalam rangka pemenuhan harapan dan dorongan dalam hal ini adalah pencapaian tujuan dalam belajar.

Minat belajar adalah keseluruhan daya penggerak atau pendorong untuk melakukan sesuatu aktivitas-aktivitas tertentu yang terdapat dari dalam diri seseorang maupun dari luar sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai.

Hasil dari tingkat Minat belajar pada siswa kelas VI SDN Bawakaraeng 1 Kota Makassar, dalam kelas interval 75-79 dengan jumlah 19 siswa dan frekuensi 38% yaitu pada frekuensi sedang, sedangkan jika melihat hasil nilai mean 75.64, nilai tersebut berada di antara kelas interval 75 - 79, dengan ini dapat dikatakan bahwa aktivitas belajar siswa dalam kategori sedang. Dapat disimpulkan bahwa Minat belajar siswa bervariasi, mulai dari tingkat aktivitas yang rendah, sedang, dan tinggi.

3. Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa SDN Bawakaraeng 1 Kota Makassar

Hasil analisis dari interpretasi data diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh game online terhadap Minat siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji hipotesis yang mana di peroleh r hitung keseluruhan yaitu $0,659 > r$ tabel $0,248$ dengan signifikan $0,05$ dan jika di lihat dari tabel intrepretasi koefisien korelasi maka tingkat hubungannya berada pada skala kuat. maka dari itu **H_a** diterima ada pengaruh *game on-line* terhadap Minat belajar siswa. Dari hasil penelitian ini tentu saja pemain *game online* bukanlah faktor utama yang mempengaruhi Minat belajar, masih banyak faktor lain yang mempengaruhi Minat belajar.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Fina Hilmuniati dengan judul “Dampak bermain *game online* dalam pengamalan ibadah shalat pada anak di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota

Tangerang Selatan”. Hasil penelitian yang diperoleh dari Lapangan menunjukkan bahwa dari delapan anak yang bermain *game online* seluruhnya malas mengerjakan sholat, dan terlambat, namun tidak semua anak malas dan terlambat di waktu sholat yang sama.

Dan di dukung oleh Kedua: Penelitian Angela dengan judul

“Pengaruh *game online* terhadap Minat belajar siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Game Online* berpengaruh terhadap Minat belajar siswa yang ditunjukkan dari koefisien korelasi sebesar 0,539, signifikan di uji melalui t hitung sebesar 8,753 yang lebih besar dari t tabel sebesar 1,665. Nilai R² (R Square) sebesar 0,291 menjelaskan bahwa pengaruh variabel *Game Online* terhadap Minat belajar siswa sebesar 29,1 % sedangkan sisanya disebabkan oleh faktor lain yang tidak diteliti.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan, bahwa *game online* berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa di SDN Bawakaraeng 1 Kota Makassar. Tahun pelajaran 2018/ 2019. Ini menunjukkan ada korelasi yang erat antara kedua variabel yang dikorelasikan, yakni semakin tinggi atau banyak waktu yang digunakan untuk *game online* maka semakin rendah minat belajar siswa. Dalam hal ini rata-rata waktu yang digunakan siswa untuk bermain *game online* berkisar dua sampai tiga jam dengan sistem paket yang tersedia di tempat *game center*. Waktu belajar yang digunakan siswa untuk belajar di rumah relatif yakni hanya seperlunya saja jika mendekati ujian atau ulangan.

B. Saran

Setelah peneliti menyelesaikan penelitian, membahas dan mengambil kesimpulan hasil penelitian, maka peneliti mengajukan saran yaitu sebagai berikut:

1. Kepada pihak sekolah untuk mengaktifkan kegiatan ekstrakurikuler dalam rangka mengalihkan siswa melakukan aktivitas *game online*.
2. Kepada siswa SDN Bawakaraeng 1 Kota Makassar. untuk lebih selektif dalam mengakses *website* yang tersedia di internet dan arif dalam menyikapi kemajuan teknologi.

3. Kepada para orang tua untuk turut serta mengontrol kegiatan anak baik dalam lingkungan bermain di luar sekolah dan lingkungan keluarga.
4. Kepada masyarakat yang mempunyai sarana *game online* untuk digunakan pada anak sekolah hendaknya efektif, berkualitas, mencantumkan dan menegakkan aturan khusus bagi siswa yang masih berseragam sekolah atau membawa tas sekolah untuk dilarang masuk ke area *game online*.

DAFTAR PUSTAKA

- Abror, Abdul Ranchman. 1993. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta : Tiara Wacana
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta. Halaman 168
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Al. et. Dmitri. 2008. *Motirations of play in online games*.
- Aziz, Ibnu. 2010. *Panduan praktik menguasai internet*. Yogyakarta: Citra Media.
- Djaali. 2012. *Pengukuran Dalam Bidang Pendidikan*. Jakarta : Grasindo
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- Ghozali, Imam. 2013. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS Edisi Ketujuh*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Depongoro
- Haruman. 2008. *Model Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Hurlock, Elizabeth B. 2006. *Perkembangan Anak*. Jakarta : Erlangga
- Muhibin, Syah. 2013. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya. Halaman 88.
- Musika, 2009. *'cerdas dengan game online'*. Gramedia Pusaka Utama.
- Nawari. 2010. *Analisis Regresi Dengan MS Excel 27 dan SPSS*. Elex Media Komputindo.
- R. Elizzaty. 2008. *Perkembangan Peserta Didik* : Yogyakarta : Uny Press
- Slametto. 2003. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta. halaman 57
- Slametto. 2013. *Hubungan kesiapan belajar siswa dengan prestasi belajar*. Jakarta : Rineka Cipta. Halaman 2

- 2013. *Hubungan kesiapan belajarsiswa dengan perstasi belajar*. Jakarta : Rineka Cipta. Halaman 57-72
- Soemanto, Wasty. 2006. *Psikologi Pendidikan Landasan Kerja Pemimpin Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta
- Sugiyono. 2012. *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode penelitian pendidikan pendekatan kualitatif, kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 1997. *Metodologi penelitian administrasi*. Yogyakarta: CV Alfabeta
- Suyanto, 2005. *Konsep Dasar Anak Usia Dini* : Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Sudjana. 2004. *Metoda statistika*. Bandung: Tarsito
- Sukadji, Soetarlina. 2000. *Penyusunan dan mengevaluasi laporan penelitian*. Universitas Indonesia Press: Jakarta.
- Winkel, W.S 2004. *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta : Media Abadi
- Nandang, 2005 *Arti istilah online*. <http://www.total.or.id/info/.php?kk=game>. 28 Januari 2011.
- Neurmann , J. Von And O. Morgenstern. 1953. *Theory of games and economic behavior*. <http://tutorialkuliah.blogspot.com/2009/05/dasar-dasar-teori-permainangame.html>. 28 Januari 2011.
- Nurkencana, wayan dan sunartana. 1992. *Evaluasi hasil belajar*. Surabaya: Usaha Nasional
- Rahmat. 2018. " *bermain game online* " web [http// geeta. Blogspot.Com](http://geeta.blogspot.com). 28 Januari 2018.
- <http://skripsistikes.wordpress.com>



LAMPIRAN ANGKET

GAME ONLINE

KISI – KISI ANGKET

No	Variabel / indicator	Nomor soal
1.	Pengaruh <i>game online</i>	
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Relevansi dengan pembelajaran 	1, 2, 3
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kondisi ekonomi 	4, 5
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Meningkatkan keterampilan berbahasa inggris. 	6, 7
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Prestasi rendah 	8,9
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pergaulan terbatas 	10, 11, 12
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Waktu bermain lebih besar daripada waktu untuk belajar. 	13, 14
2.	Minat belajar	
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ketekunan 	1, 2, 3
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ulet menghadapi kesulitan belajar 	4
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Senang belajar mandiri 	5, 6
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Aktif dan partisipatif 	7, 8

ANGKET PENELITIAN

Nama : Nurfadilah Ramdani

Nim : 1054 09 52 114

Judul : Pengaruh *game online* terhadap minat belajar siswa kelas VI SDN Bawakaraeng 1 Kota Makassar

PENGANTAR

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

Oleh sebab itu anda di harapkan dapat mengisi kuesioner ini dengan keadaan dan pengalaman anda. Atas kesediaan anda untuk mengisi kuesioner ini saya ucapkan terima kasih.

PETUNJUK

- a. Tulislah nama (identitas) anda pada kolom yang telah disediakan.
- b. Bacalah setiap pertanyaan dengan teliti sebelum menjawab, kemudian berilah tanda silang (X) pada jawaban yang anda anggap sesuai.
- c. Pertanyaan ini tidak akan menimbulkan akibat apapun terhadap diri anda dan hanya untuk kepentingan penelitian semata , untuk itu kami mengharapkan anda mengisi angket ini dengan sejujurnya.
- d. Sebelum diserahkan periksalah kembali apakah pertanyaan tersebut telah dijawab seluruhnya.

IDENTITAS SISWA
RESPONDEN

NO.

Nama :

Jenis kelamin :

Kelas :



1. DAFTAR PERTANYAAN PENGARUH *GAME ONLINE*

I.I RELEVANSI DENGAN PEMBELAJARAN

1. Sejak adanya media *game online*, berapa jam / waktu yang anda gunakan untuk belajar di rumah?
 - a. 0 jam
 - b. $\frac{1}{2}$ - 1 jam
 - c. Ketika mendekati ulangan/ujian saja
2. Bagaimanakah cara belajar yang anda terapkan?
 - a. Membaca buku
 - b. Membuat ikhtisar / rangkuman
 - c. Tidak pernah belajar
3. Apakah ada hubungan antara *game online* dengan materi pembelajaran di sekolah?
 - a. Ada hubungan antara *game online* dan materi pembelajaran
 - b. Tidak ada hubungan antara *game online* dan materi pembelajaran

- c. Tidak tahu

1.2 KONDISI EKONOMI

4. Apakah anda merasa bahwa sejak adanya *game online*, keuangan anda lebih boros?
 - a. Ya, lebih boros dari sebelumnya
 - b. Sama saja dengan sebelumnya
 - c. Tidak boros sama sekali
5. Berapa rupiahkah uang jajan yang anda gunakan setiap kali bermain *game online*?
 - a. Rp. 3.000
 - b. Lebih dari Rp. 3.000
 - c. Lebih dari Rp. 5.000

1.3 MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBAHASA INGGRIS

6. Berapa banyak kosa kata bahasa Inggris yang tertera pada *game online*?
 - a. Tidak ada
 - b. 5 – 10 kosa kata
 - c. Lebih dari 10 kosa kata
7. Mana yang lebih anda sukai? Belajar bahasa Inggris dengan media *game online* atau belajar bahasa Inggris dengan media buku bacaan?
 - a. Belajar bahasa Inggris dengan media *game online*
 - b. Belajar bahasa Inggris dengan media buku bacaan

- c. Tidak kedua-duanya

1.4 PRESTASI RENDAH

8. Setelah adanya *game online*, apakah nilai-nilai mata pelajaran anda di sekolah mengalami penurunan atau sebaliknya?
 - a. Mengalami penurunan
 - b. Tidak berpengaruh/sama saja
 - c. Mengalami peningkatan
9. Apakah dengan adanya *game online* anda jadi malas mengikuti pelajaran sehingga prestasi belajar anda menjadi rendah?
 - a. Ya
 - b. Biasa saja
 - c. Tidak

1.5 PERGAULAN TERBATAS

10. Mana yang lebih anda sukai? Bermain dengan teman di dunia nyata atau bermain dengan teman di situs *game online*?
 - a. Bermain dengan teman di situs *game online*
 - b. Bermain dengan teman di dunia nyata
 - c. Tidak kedua-duanya
11. Menurut anda, apakah orang-orang yang menjadi teman / lawan main anda di *game online* lebih nyaman untuk diajak berinteraksi daripada orang-orang di lingkungan tempat anda tinggal?

- a. Ya
- b. Ragu-ragu
- c. Tidak

12. Apakah anda mampu membagi waktu antara bermain *game online* dan bermain bersama teman di lingkungan tempat anda tinggal?

- a. Ya
- b. Biasa saja
- c. Tidak

1.6 WAKTU BERMAIN LEBIH BESAR DARIPADA WAKTU UNTUK BELAJAR

13. Berapa lama waktu yang anda gunakan setiap kalinya untuk mengakses *game online*?

- a. Lebih dari 4 jam
- b. Berkisar antara 2 – 3 jam
- c. Berkisar antara 1 – 2 jam

14. Kapan waktu yang menurut anda paling tepat untuk mengakses *game online*?

- a. Siang hari saat istirahat sekolah
- b. Siang hari setelah sepulang sekolah
- c. Malam hari

KISI – KISI ANGKET

No	Variabel / indicator	Nomor soal
3.	<p>Pengaruh <i>game online</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Relevansi dengan pembelajaran ▪ Kondisi ekonomi ▪ Meningkatkan keterampilan berbahasa ingris. ▪ Prestasi rendah ▪ Pergaulan terbatas ▪ Waktu bermain lebih besar daripada waktu untuk belajar. 	<p>1, 2, 3</p> <p>4, 5</p> <p>6, 7</p> <p>8,9</p> <p>10, 11, 12</p> <p>13, 14</p>
4.	<p>Minat belajar</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ketekunan ▪ Ulet menghadapi kesulitan belajar ▪ Senang belajar mandiri ▪ Aktif dan partisipatif 	<p>1, 2, 3</p> <p>4</p> <p>5, 6</p> <p>7, 8</p>

ANGKET PENELITIAN

Nama : Nurfadilah Ramdani

Nim : 1054 09 52 114

Judul : Pengaruh *game online* terhadap minat belajar siswa kelas VI SDN Bawakaraeng 1 Kota Makassar

PENGANTAR

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

Oleh sebab itu anda di harapkan dapat mengisi kuesioner ini dengan keadaan dan pengalaman anda. Atas kesediaan anda untuk mengisi kuesioner ini saya ucapkan terima kasih.

PETUNJUK

- a. Tulislah nama (identitas) anda pada kolom yang telah disediakan.
- b. Bacalah setiap pertanyaan dengan teliti sebelum menjawab, kemudian berilah tanda silang (X) pada jawaban yang anda anggap sesuai.
- c. Pertanyaan ini tidak akan menimbulkan akibat apapun terhadap diri anda dan hanya untuk kepentingan penelitian semata , untuk itu kami mengharapkan anda mengisi angket ini dengan sejujurnya.
- d. Sebelum diserahkan periksalah kembali apakah pertanyaan tersebut telah dijawab seluruhnya.

IDENTITAS SISWA
RESPONDEN

NO.

Nama :

Jenis kelamin :

Kelas :



2.1 DAFTAR PERTANYAAN MINAT BELAJAR (KETEKUNAN)

1. Apakah setelah adanya *game online*, anda merasa sulit untuk konsentrasi belajar terutama jika dalam sehari anda belum mengakses *game online*?
 - a. Tidak konsentrasi
 - b. Cukup konsentrasi
 - c. Sangat konsentrasi

2. Apakah anda menyadari dengan bermain *game online* akan mengurangi kegiatan belajar anda?
 - a. Ya
 - b. Ragu-ragu
 - c. Tidak

3. Apakah waktu belajar anda berkurang setelah adanya *game online*?
 - a. Sangat berkurang setelah adanya *game online*
 - b. Sedikit berkurang setelah adanya *game online*
 - c. Sama saja seperti sebelum adanya *game online*

2.2 ULET MENGHADAPI KESULITAN BELAJAR

4. Ketika sedang mengakses internet mana yang lebih sering anda lakukan, mencari bahan untuk tugas sekolah atau membuka situs *game online*?
 - a. Kedua-duanya sekaligus
 - b. Membuka situs *game online* terlebih dahulu
 - c. Mencari bahan untuk tugas sekolah sebelum membuka situs *game online*

2.3 SENANG BELAJAR MANDIRI

5. Apakah menurut anda mengakses *game online* lebih menyenangkan daripada mengerjakan pekerjaan rumah (PR) atau mengerjakan pekerjaan sekolah?
 - a. Lebih menyenangkan
 - b. Biasa saja
 - c. Tidak menyenangkan

6. Bila anda sedang belajar di rumah, tiba-tiba diajak teman ke tempat *game online*, maka anda akan?
 - a. Menolak ajakan teman secara halus dan meneruskan belajar
 - b. Mendingkan saja ajakan teman dan terus belajar lagi
 - c. Menerima ajakan teman karena bosan belajar

2.4 AKTIF DAN PARTISIPATIF

7. Pernahkah anda meninggalkan kegiatan belajar kelompok dalam mengerjakan tugas sekolah, dan anda lebih memilih untuk mengakses *game online*?

- a. Sering
- b. Jarang
- c. Tidak pernah

8. Pernahkah anda meninggalkan kegiatan remaja / bakti sosial yang ada di lingkungan rumah, dan anda lebih memilih untuk mengakses *game online*?

- a. Sering
- b. Jarang
- c. Tidak pernah



LAMPIRAN ANGKET
MINAT BELAJAR

KISI – KISI ANGKET

No	Variabel / indikator	Nomor soal
5.	<p>Pengaruh <i>game online</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Relevansi dengan pembelajaran ▪ Kondisi ekonomi ▪ Meningkatkan keterampilan berbahasa ingris. ▪ Prestasi rendah ▪ Pergaulan terbatas ▪ Waktu bermain lebih besar daripada waktu untuk belajar. 	<p>1, 2, 3</p> <p>4, 5</p> <p>6, 7</p> <p>8,9</p> <p>10, 11, 12</p> <p>13, 14</p>
6.	<p>Minat belajar</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ketekunan ▪ Ulet menghadapi kesulitan belajar ▪ Senang belajar mandiri ▪ Aktif dan partisipatif 	<p>1, 2, 3</p> <p>4</p> <p>5, 6</p> <p>7, 8</p>

ANGKET PENELITIAN

Nama : Nurfadilah Ramdani

Nim : 1054 09 52 114

Judul : Pengaruh *game online* terhadap minat belajar siswa kelas VI SDN Bawakaraeng 1 Kota Makassar

PENGANTAR

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

Oleh sebab itu anda di harapkan dapat mengisi kuesioner ini dengan keadaan dan pengalaman anda. Atas kesediaan anda untuk mengisi kuesioner ini saya ucapkan terima kasih.

PETUNJUK

- e. Tulislah nama (identitas) anda pada kolom yang telah disediakan.
- f. Bacalah setiap pertanyaan dengan teliti sebelum menjawab, kemudian berilah tanda silang (X) pada jawaban yang anda anggap sesuai.
- g. Pertanyaan ini tidak akan menimbulkan akibat apapun terhadap diri anda dan hanya untuk kepentingan penelitian semata , untuk itu kami mengharapkan anda mengisi angket ini dengan sejujurnya.
- h. Sebelum diserahkan periksalah kembali apakah pertanyaan tersebut telah dijawab seluruhnya.

IDENTITAS SISWA
RESPONDEN

NO.

Nama :

Jenis kelamin :

Kelas :



1. DAFTAR PERTANYAAN PENGARUH *GAME ONLINE*

I.I RELEVANSI DENGAN PEMBELAJARAN

15. Sejak adanya media *game online*, berapa jam / waktu yang anda gunakan untuk belajar di rumah?

- d. 0 jam
- e. $\frac{1}{2}$ - 1 jam
- f. Ketika mendekati ulangan/ujian saja

16. Bagaimanakah cara belajar yang anda terapkan?

- d. Membaca buku
- e. Membuat ikhtisar / rangkuman
- f. Tidak pernah belajar

17. Apakah ada hubungan antara *game online* dengan materi pembelajaran di sekolah?

- d. Ada hubungan antara *game online* dan materi pembelajaran
- e. Tidak ada hubungan antara *game online* dan materi pembelajaran

- f. Tidak tahu

1.7 KONDISI EKONOMI

18. Apakah anda merasa bahwa sejak adanya *game online*, keuangan anda lebih boros?

- d. Ya, lebih boros dari sebelumnya
- e. Sama saja dengan sebelumnya
- f. Tidak boros sama sekali

19. Berapa rupiahkah uang jajan yang anda gunakan setiap kali bermain *game online*?

- d. Rp. 3.000
- e. Lebih dari Rp. 3.000
- f. Lebih dari Rp. 5.000

1.8 MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBAHASA INGGRIS

20. Berapa banyak kosa kata bahasa Inggris yang tertera pada *game online*?

- d. Tidak ada
- e. 5 – 10 kosa kata
- f. Lebih dari 10 kosa kata

21. Mana yang lebih anda sukai? Belajar bahasa Inggris dengan media *game online* atau belajar bahasa Inggris dengan media buku bacaan?

- d. Belajar bahasa Inggris dengan media *game online*
- e. Belajar bahasa Inggris dengan media buku bacaan

- f. Tidak kedua-duanya

1.9 PRESTASI RENDAH

22. Setelah adanya *game online*, apakah nilai-nilai mata pelajaran anda di sekolah mengalami penurunan atau sebaliknya?
- d. Mengalami penurunan
 - e. Tidak berpengaruh/sama saja
 - f. Mengalami peningkatan
23. Apakah dengan adanya *game online* anda jadi malas mengikuti pelajaran sehingga prestasi belajar anda menjadi rendah?
- d. Ya
 - e. Biasa saja
 - f. Tidak

1.10 PERGAULAN TERBATAS

24. Mana yang lebih anda sukai? Bermain dengan teman di dunia nyata atau bermain dengan teman di situs *game online*?
- d. Bermain dengan teman di situs *game online*
 - e. Bermain dengan teman di dunia nyata
 - f. Tidak kedua-duanya
25. Menurut anda, apakah orang-orang yang menjadi teman / lawan main anda di *game online* lebih nyaman untuk diajak berinteraksi daripada orang-orang di lingkungan tempat anda tinggal?

- d. Ya
- e. Ragu-ragu
- f. Tidak

26. Apakah anda mampu membagi waktu antara bermain *game online* dan bermain bersama teman di lingkungan tempat anda tinggal?

- d. Ya
- e. Biasa saja
- f. Tidak

1.11 WAKTU BERMAIN LEBIH BESAR DARIPADA WAKTU UNTUK BELAJAR

27. Berapa lama waktu yang anda gunakan setiap kalinya untuk mengakses *game online*?

- d. Lebih dari 4 jam
- e. Berkisar antara 2 – 3 jam
- f. Berkisar antara 1 – 2 jam

28. Kapan waktu yang menurut anda paling tepat untuk mengakses *game online*?

- d. Siang hari saat istirahat sekolah
- e. Siang hari setelah sepulang sekolah
- f. Malam hari

KISI – KISI ANGKET

No	Variabel / indikator	Nomor soal
7.	<p>Pengaruh <i>game online</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Relevansi dengan pembelajaran ▪ Kondisi ekonomi ▪ Meningkatkan keterampilan berbahasa ingris. ▪ Prestasi rendah ▪ Pergaulan terbatas ▪ Waktu bermain lebih besar daripada waktu untuk belajar. 	<p>1, 2, 3</p> <p>4, 5</p> <p>6, 7</p> <p>8,9</p> <p>10, 11, 12</p> <p>13, 14</p>
8.	<p>Minat belajar</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ketekunan ▪ Ulet menghadapi kesulitan belajar ▪ Senang belajar mandiri ▪ Aktif dan partisipatif 	<p>1, 2, 3</p> <p>4</p> <p>5, 6</p> <p>7, 8</p>

ANGKET PENELITIAN

Nama : Nurfadilah Ramdani

Nim : 1054 09 52 114

Judul : Pengaruh *game online* terhadap minat belajar siswa kelas VI SDN Bawakaraeng 1 Kota Makassar

PENGANTAR

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

Oleh sebab itu anda di harapkan dapat mengisi kuesioner ini dengan keadaan dan pengalaman anda. Atas kesediaan anda untuk mengisi kuesioner ini saya ucapkan terima kasih.

PETUNJUK

- e. Tulislah nama (identitas) anda pada kolom yang telah disediakan.
- f. Bacalah setiap pertanyaan dengan teliti sebelum menjawab, kemudian berilah tanda silang (X) pada jawaban yang anda anggap sesuai.
- g. Pertanyaan ini tidak akan menimbulkan akibat apapun terhadap diri anda dan hanya untuk kepentingan penelitian semata , untuk itu kami mengharapkan anda mengisi angket ini dengan sejujurnya.
- h. Sebelum diserahkan periksalah kembali apakah pertanyaan tersebut telah dijawab seluruhnya.

IDENTITAS SISWA
RESPONDEN

NO.

Nama :

Jenis kelamin :

Kelas :



2.5 DAFTAR PERTANYAAN MINAT BELAJAR (KETEKUNAN)

9. Apakah setelah adanya *game online*, anda merasa sulit untuk konsentrasi belajar terutama jika dalam sehari anda belum mengakses *game online*?
- d. Tidak konsentrasi
 - e. Cukup konsentrasi
 - f. Sangat konsentrasi
10. Apakah anda menyadari dengan bermain *game online* akan mengurangi kegiatan belajar anda?
- d. Ya
 - e. Ragu-ragu
 - f. Tidak
11. Apakah waktu belajar anda berkurang setelah adanya *game online*?
- d. Sangat berkurang setelah adanya *game online*
 - e. Sedikit berkurang setelah adanya *game online*
 - f. Sama saja seperti sebelum adanya *game online*

2.6 ULET MENGHADAPI KESULITAN BELAJAR

12. Ketika sedang mengakses internet mana yang lebih sering anda lakukan, mencari bahan untuk tugas sekolah atau membuka situs *game online*?
- d. Kedua-duanya sekaligus
 - e. Membuka situs *game online* terlebih dahulu
 - f. Mencari bahan untuk tugas sekolah sebelum membuka situs *game online*

2.7 SENANG BELAJAR MANDIRI

13. Apakah menurut anda mengakses *game online* lebih menyenangkan daripada mengerjakan pekerjaan rumah (PR) atau mengerjakan pekerjaan sekolah?
- d. Lebih menyenangkan
 - e. Biasa saja
 - f. Tidak menyenangkan
14. Bila anda sedang belajar di rumah, tiba-tiba diajak teman ke tempat *game online*, maka anda akan?
- d. Menolak ajakan teman secara halus dan meneruskan belajar
 - e. Mendingankan saja ajakan teman dan terus belajar lagi
 - f. Menerima ajakan teman karena bosan belajar

2.8 AKTIF DAN PARTISIPATIF

15. Pernahkah anda meninggalkan kegiatan belajar kelompok dalam mengerjakan tugas sekolah, dan anda lebih memilih untuk mengakses *game online*?

- d. Sering
- e. Jarang
- f. Tidak pernah

16. Pernahkah anda meninggalkan kegiatan remaja / bakti sosial yang ada di lingkungan rumah, dan anda lebih memilih untuk mengakses *game online*?

- d. Sering
- e. Jarang
- f. Tidak pernah



***LAMPIRAN PERSURATAN
PENELITIAN***



***LAMPIRAN NAMA
SISWA DAN DAFTAR NILAI
GAME ONLINE DAN MINAT BELAJAR***

LAMPIRAN NAMA SISWA KELAS VI SDN BAWAKARAENG 1

KOTA MAKASSAR

Ahmad Ervan Ridwan

Muh Djuzuf Algazali

Aqsa Abinayah

Arif Budi Utama

Indrawan Syahban

M. Abiyan Nazihar Arifin

M. Aripsi Arsyani

M. Fauzan Risky Pratama

M. Rehan Al Buchari

M. Reza Celsia Maulana Rusliy

Muh. Rivaldi Rahman

Muh. Aiman

Nur Haerullah

Daffa

M. Arqyiza

A. M. Rifki Arjuna Putra

M. Surya Faqih Daffa

Muhammad Al Fatih

Andi Kayla Salsabila Aini

Aprilia Putrid Ainun

Aqila Hainun
Aurelia Wijaya
Harnum Tri Pratiwi
Jasmine Putrid Azizah Ridwan
Nabila
Nadiyah Mutmiah Putri Wido
Nila Amelia Nabila
Nur Annisa Fadilah
Nur Adha Novianti
Nur Zyazilla
Qayla Putri Ramadanani
Reskiy Asmiranda Syahrani
Sry Arini Muslianus
Suci Ramadanani Naysila Ilham
Susti Handayani
Saskia Melani Saleh
Amanda Sri Reskian
Dian Aulia Putri
Aniqah Fiqriah Hardjito
Nur Aisyah Maulidiyah Basri
Khairia
Alika
Lainan Mardiyah

Diyah Ariyanti

Nadiah

**LAMPIRAN NILAI ANGKET GAME ONLINE DAN
MINAT BELAJAR SISWA**

No.	Nama siswa	Game online (x)	Minat belajar (y)
1.	Ahmad Ervan Ridwan	32	14
2.	Muh Djuzuf Algazali	32	15
3.	Aqsa Abinayah	32	19
4.	Arif Budi Utama	23	16
5.	Indrawan Syahban	25	12
6.	M. Abiyan Nazihar Arifin	26	14
7.	M. Aripsi Arsyani	29	16
8.	M. Fauzan Risky Pratama	29	15
9.	M. Rehan Al Buchari	26	17
10.	M. Reza Celsia Maulana Rusliy	27	12
11.	Muh. Rivaldi Rahman	27	12
12.	Muh. Aiman	27	12
13.	Nur Haerullah	29	13
14.	Daffa	33	12
15.	M. Arqyiza	29	17
16.	A. M. Rifki Arjuna Putra	33	16
17.	M. Surya Faqih Daffa	29	15
18.	Muhammad Al Fatih	30	17
19.	Andi Kayla Salsabila Aini	30	13

20	Aprilia Putrid Ainun	29	15
21	Aqila Hainun	25	17
22	Aurelia Wijaya	27	13
23	Harnum Tri Pratiwi	30	14
24	Jasmine Putrid Azizah Ridwan	31	19
25	Nabila	25	18
26	Nadiyah Mutmiah Putri Wido	29	16
27	Nila Amelia Nabila	26	18
28	Nur Annisa Fadilah	33	18
29	Nur Adha Novianti	30	15
30	Nur Zyazilla	26	12
31	Qayla Putri Ramadani	27	14
32	Reskiy Asmiranda Syahrani	28	18
33	Sry Arini Muslianus	27	16
34	Suci Ramadani Naysila Ilham	26	13
35	Susti Handayani	28	15
36	Saskia Melani Saleh	26	16
37	Amanda Sri Reskian	23	12
38	Dian Aulia Putri	31	14
39	Aniqah Fiqriah Hardjito	27	14
40	Nur Aisyah Maulidiyah Basri	29	12
41	Khairia	30	17
42	Alika	26	17
43	Lainan Mardiyah	27	15
44	Diyah Ariyanti	27	17
45	Nadiah	28	17
	TOTAL	1.259	679



LAMPIRAN FOTO
PELAKSANAAN PENELITIAN

**DOKUMENTASI PEMBAGIAN ANGKET/ISTRUMEN GAME ONLINE DAN
MINAT BELAJAR SISWA DI KELAS VI SDN BAWAKARAENG 1 KOTA
MAKASSAR**



PROSES PEMBAGIAN ANGKET GAME ONLINE



PROSES PEMBAGIAN ANGKET MINAT BELAJAR



PROSES PENGUMPULAN ANGKET



RIWAYAT HIDUP PENULIS



Nurfadilah Ramdani, lahir di kabupaten Gowa, Provinsi Sulawesi Selatan, pada tanggal 30 Juni 1997. Anak pertama dari pasangan Abd.Razak dan Kasdiana.

Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD Negeri Ulugalung pada tahun 2008. Pada tahun 2011 menyelesaikan pendidikan tingkat menengah di SMP Negeri 1 Tompobulu dan tamat di SMA Negeri 1 Tompobulu pada tahun 2014, kemudian Penulis melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi Universitas Muhammadiyah Makassar pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Makassar sampai tahun 2018.

Selama Berstatus Sebagai Mahasiswa, Penulis Giat Dalam Mengikuti Perkuliahan Di kampus Dan Mengikuti Seminar Yang Diadakan Oleh Kampus. Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Menulis Skripsi Dengan Judul **“Pengaruh *Game Online* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VI SD Negeri Bawakaraeng 1 Kota Makassar “**