

**HUBUNGAN BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN
MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV SD NEGERI 1
REJOSARI NATAR LAMPUNG SELATAN**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Disusun Oleh

YASINTA SEPTIANA RIFA'I

NPM : 1611100118



Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1444 H / 2023 M**

**HUBUNGAN BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN
MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV SD NEGERI 1
REJOSARI NATAR LAMPUNG SELATAN**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Disusun Oleh

YASINTA SEPTIANA RIFA'I

NPM : 1611100118

Pembimbing I : Dr. Safari Daud, S.Ag, M.Sos.I

Pembimbing II : Yuliyanti, M.Pd.I

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1444 H / 2023 M**

ABSTRAK

Kemajuan teknologi saat ini berkembang dengan pesat disertai perkembangan jaringan internet yang hampir terhubung ke seluruh pelosok Indonesia. Meningkatnya perkembangan teknologi mempunyai dampak positif tersendiri bagi siswa dalam memperoleh informasi untuk menambah pengetahuan mereka dalam hal belajar sertamencari hiburan. Salah satu hiburan yang dapat diakses menggunakan jaringan internet yaitu game online. Minat belajar adalah daya penggerak dari dalam diri individu untuk melakukan kegiatan belajar untuk menambah pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif. Metode yang digunakan oleh peneliti adalah metode penelitian korelasional. Korelasional kata dasarnya korelasi. Menurut Sudjiono dalam ilmu statistik istilah “korelasi” diberi pengertian sebagai hubungan dan tingkat hubungan antar dua variabel atau lebih. Adanya hubungan dan tingkat variabel ini penting karena dengan mengetahui tingkat hubungan yang ada, peneliti akan dapat mengembangkannya sesuai dengan tujuan penelitian.

Batasan masalah pada penelitian ini hanya kepada siswa kelas IV dan apakah ada hubungan bermain Game Online dengan minat belajar pada siswa di SD Negeri 1 Rejosari Natar Lampung Selatan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Hubungan Bermain Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Rejosari Natar Lampung Selatan. Dalam penelitian ini sebanyak 30 siswa yang dijadikan sampel penelitian.

Berdasarkan analisis menggunakan uji korelasi yang dilakukan, hasil penelitian diketahui bahwa responden yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 30 responden, dengan dilakukannya penyebaran angket terdapat distribusi acuan normal yaitu 13,33% atau 4 responden memilih sangat setuju dan 43,33% atau 13 responden memilih setuju, 30% atau 9 responden memilih tidak setuju dan 13,33% atau 4 responden memilih sangat tidak setuju. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan signifikan antara game online dengan minat belajar siswa kelas IVSD Negeri 1 Rejosari Natar

Lampung Selatan. Menggambarkan bahwa hubungan game online dengan minat belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Rejosari Natar Lampung Selatan memiliki hubungan sedang. Hal ini bermakna hubungan dari kedua variabel X Game Online dan Y Minat Belajar yang dimiliki siswa berada pada kisaran rerata atau tidak rendah dan tidak tinggi pula sehingga masih perlu untuk ditingkatkan lagi.

Kata Kunci : Hubungan Bermain Game Online, Minat Belajar.



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Yasinta Septiana Rifa'i
NPM : 1611100118
Jurusan/Prodi : PGMI (Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah)
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “**Hubungan Bermain Game Online dengan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Rejosari Natar Lampung Selatan**” adalah benar – benar merupakan hasil karya penyusunan sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam footnote atau daftar pustaka. Apabila di lain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusunan.

Bandar Lampung, Januari 2023



Yasinta Septiana Rifa'i
NPM. 1611100118



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Hubungan Bermain *Game Online* Dengan
Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 1
Rejosari Natar Lampung Selatan
Nama : Yasinta Septiana Rifa'i
NPM : 1611100118
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Telah dimunaqsyahkan dan dipertahankan dalam Sidang
Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Dr. Safari, S.Ag., M.Sos.I
NIP. 197508012002121003

Pembimbing II

Yuli Yanji, M.Pd.I
NIP.

Mengetahui,

Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dr. Chairul Amriyah, M.Pd.
NIP. 196810201989122001



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Let.Kol.H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp. (0721) 70326

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **HUBUNGAN BERMAIN GAME ONLINE DENGAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV SD NEGERI 1 REJOSARI NATAR LAMPUNG SELATAN**, disusun oleh: **YASINTA SEPTIANA RIFA'IL**, NPM: **1611100118**, Jurusan **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**, telah diujikan dalam sidang Munaqosah pada hari/tanggal: **Senin, 22 Mei 2023** pukul **15.00-17.00 WIB**.

TIM DEWAN PENGUJI

Ketua : **Dr. Chairul Amriyah, M.Pd** (.....)

Sekretaris : **M. Muchsin Afriyadi, M.Pd** (.....)

Penguji Utama : **Nurul Hidayah, M.Pd.** (.....)

Penguji Pendamping I : **Dr. Safari, S.Ag., M.Sos.I.** (.....)

Penguji Pendamping II: **Yuli Yanti, M.Pd.I** (.....)

**Bandar Lampung,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**



Prof. Dr. H. Nirva Diana, M.Pd.
NIP. 19640828 198803 2 002

MOTTO

فَمَنْ يَعْمَلْ مِثْقَالَ ذَرَّةٍ خَيْرًا يَرَهُ

Barangsiapa yang mengerjakan kebaikan seberat dzarrahpun,
niscaya Dia akan melihat (balasan)nya. (Q.S Az – Zalzalah: 7).¹



¹ Departemen Agama Republik Indonesia, Al- Qur'an Dan Terjemahan, (Bandung CV Diponegoro 2015)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucap rasa syukur kepada Allah SWT dari hati yang terdalam, skripsi ini penulis mempersembahkan kepada:

1. Teristimewa, Ayahanda Agus Rifa'i dan Ibu Ely Sunaryah. Ayah adalah laki - laki terhebat yang telah mendidik, bekerja keras membiayai dan memenuhi kebutuhanku. Ibu adalah sosok wanita yang sabar dan lembut yang telah mengajarkan banyak kebaikan, memberikan semangat dan kasih sayang serta do'anya sepanjang masa. Terimakasih ayah dan ibu telah menjadi sahabat terbaik untukku. Semoga Allah SWT mempertemukan lagi kami di surga-Nya.
2. Kakak pertamaku Nurlaili Hasanah Rifa'i, kakak keduaku Muhammad Arif Syahrurrozi, kakak ketigaku Muhammad Rahmatul Khusyairi, kakak keempatku Nurfitriyana Rifa'i, dan adikku Muhammad Risky Arreza.
3. Almamater tercinta Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung.



RIWAYAT HIDUP

Penulis diberinama Yasinta Septiana Rifa'i lahir di Desa Rejosari, Kecamatan Natar, Kabupaten Lampung Selatan pada tanggal 25 September 1999. Peneliti merupakan anak kelima dari 6 bersaudara dari pasangan Bapak Agus Rifa'i dan Ibu Ely Sunaryah. kakak yang pertama bernama Nurlaili Hasanah Rifa'i, kakak yang kedua bernama Muhammad Arif Syahrurrozi, kakak yang ketiga bernama Muhammad Rahmatul Khusyairi, kakak perempuan keempat bernama Nurfitriyana Rifa'I, dan adik laki – laki bernama Muhammad Risky Arreza.

Peneliti melalui jenjang pendidikan dasar di Sekolah Dasar (SD) Negeri 3 Rejosari Natar dan lulus pada tahun 2010. Melanjutkan ke Sekolah Menengah Pertama (SMP) di SMP PGRI 1 Natar dan lulus pada tahun 2013. Sekolah Menengah Atas (SMA) di SMA Swadhipa Natar dan lulus pada tahun 2016. Kemudian melanjutkan S1 di UIN Raden Intan Lampung Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah (PGMI). Penulis mengikuti KKN (Kuliah Kerja Nyata) di desa Trimulyo Tanjung Bintang, Kabupaten Lampung Selatan. Mengikuti PPL (Praktek Pengalaman Lapangan) di MI Masyariqul Anwar, Teluk Betung, Bandar Lampung.

Bandar Lampung, Januari 2023

Yasinta Septiana Rifa'i
NPM. 1611100118

KATA PENGANTAR

Puji syukur hanya kepada Allah Ta'ala yang telah menganugerahkan akal dan hati kepada manusia sehingga selesailah penulisan skripsi yang sederhana ini. Shalawat berlanturkan salama-Nya Allah semoga tercurahkan kepada junjungan umat manusia Rasulullah Shalallahu Alaih WaSallam serta keluarganya, sahabatnya serta orang – orang yang mengikutinya hingga hari kiamat. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar – besarnya kepada yang terhormat :

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Ibu Dr. Chairul Amriyah selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah (PGMI) dan Bapak Deri Firmansah, M.Pd selaku sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah (PGMI).
3. Bapak Dr. Safari Daud, S.Ag. M.Sos.I selaku pembimbing I dan Ibu Yuliyanti, M.Pd.I selaku pembimbing II, terimakasih atas kesabaran dalam membimbing dan memberikan arahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi.
4. Kepada sahabat saya M. Reza Fikri Aditya, S.Pd dan teman – teman Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah (PGMI) angkatan 2016 khususnya kelas PGMI C (terimakasih atas motivasi dan semangatnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini).
5. Almamater tercinta UIN Raden Intan Lampung yang telah membimbing, mendidik, dan mendewasakan penulis dalam berpikir dan bertindak.

Terimakasih atas do'a, motivasi dan dukungan dari semua pihak semoga mendapatkan balasan yang baik dari Allah Ta'ala. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan karena terbatasnya kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki, untuk itu kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat diharapkan sebagai evaluasi untuk penulis.

Akhirnya dengan kerendahan hati terhadap kekurangan dan kelemahan yang ada pada penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat dan menambah pengetahuan bagi penulis dan juga pembaca sekalian.

Aamiin Yaa Robbal 'Alamin

Bandar Lampung, Januari 2023

Yasinta Septiana Rifa'i

NPM. 1611100118



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	iii
SURAT PERNYATAAN	v
PERSETUJUAN	vi
PENGESAHAN	vii
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN	ix
RIWAYAT HIDUP	x
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii

BAB I PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang Masalah	2
C. Identifikasi Masalah	6
D. Batasan Masalah	6
E. Rumusan Masalah	6
F. Tujuan Penelitian	7
G. Manfaat Penelitian	7
H. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan	8
I. Sistematika Penulisan	10

BAB II LANDASAN TEORI

A. <i>Game Online</i>	11
1. Pengertian Bermain <i>Game Online</i>	11
2. Indikator Bermain <i>Game Online</i>	12
3. Jenis – jenis <i>Game Online</i>	11
4. Kelebihan dan Kekurangan Bermain <i>Game Online</i>	17
B. Minat Belajar	20
1. Pengertian Minat Belajar	20

2. Faktor – faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar	23
3. Fungsi Minat Dalam Proses Belajar	25
4. Jenis – jenis Minat Belajar	26
5. Hal – hal Yang Dapat Menimbulkan Minat Belajar	31
6. Indikator Minat Belajar	33
7. Macam – macam Minat Belajar	34
C. Hipotesis Penelitian	35

BAB III METODE PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian	39
B. Pendekatan dan Jenis Penelitian	39
C. Populasi dan Sampel	41
1. Populasi	41
2. Sampel	41
D. Variabel dan Indikator Penelitian	42
1. Variabel Bebas dan Variabel Terikat	42
2. Indikator Penelitian	43
E. Metode Pengumpulan Data	43
F. Instrument Penelitian	45
G. Prosedur Penelitian	46
H. Uji Validitas dan <i>Reliabilitas</i> Data	47
1. Uji Validitas	47
2. Uji Reliabilitas	49
I. Uji Prasarat Analisis	50
1. Uji Normalitas	50
2. Uji Linieritas	50

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data	55
1. Deskripsi variabel	55
2. Uji Validitas dan Reliabilitas	56
3. Uji Prasyarat Analisis	59

B. Hubungan Bermain <i>Game Online</i> Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Rejosari Natar Lampung Selatan	62
---	----

BAB V PENUTUP

A. Simpulan	65
B. Rekomendasi	66

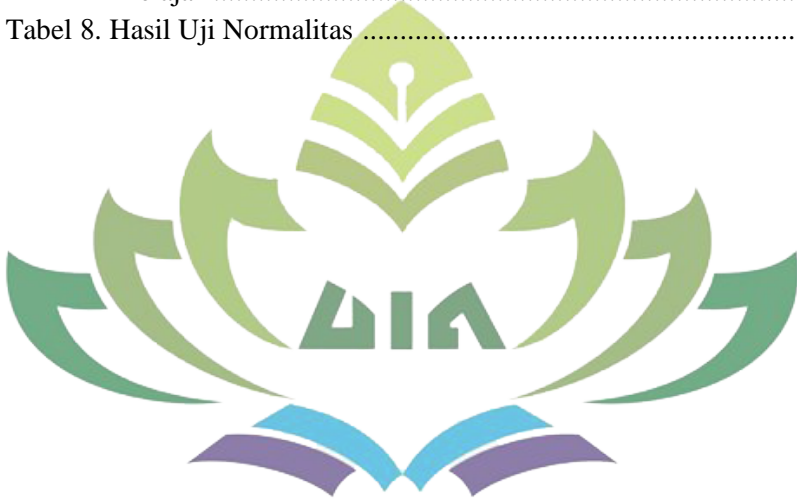
DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Hasil Kuisisioner Bermain <i>Game Online</i> Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Rejosari Natar Lampung Selatan	5
Tabel 2. Kategori Pemberian Skor Alternative Jawaban	44
Tabel 3. Kisi – kisi Instrumen Penelitian	46
Tabel 4. Tabel Interpretasi <i>Reliabilitas</i> Dengan Rumus <i>Alpha</i>	50
Tabel 5. Pedoman Untuk Memberikan Interpretasi Koefisien Korelasi	53
Tabel 6. Distribusi Frekuensi dengan Acuan Normal	56
Tabel 7. Hasil Analisis Instrumen <i>Game Online</i> dan Minat Belajar	57
Tabel 8. Hasil Uji Normalitas	60



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Balasan Penelitian	51
Lampiran 2. Kisi – kisi Angket	52
Lampiran 3. Angket <i>Game Online</i> dan Minat Belajar	53
Lampiran 4. Dokumentasi Kegiatan	56
Lampiran 5. Hasil Angket <i>Game Online</i> dan Minat Belajar	58



BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Judul merupakan hal yang sangat penting dari karya ilmiah, karena sebuah judul dalam karya ilmiah akan memberikan gambaran tentang keseluruhan isi dari skripsi. Adapun judul karya ilmiah yang penulis bahas dalam skripsi ini adalah “**Hubungan Bermain *Game Online* Dengan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Rejosari Natar Lampung Selatan**”.

Untuk menghindari salah pengertian dalam memahami maksud dari judul skripsi ini, terlebih dahulu akan penulis uraikan istilah pokok yang terkandung dalam judul skripsi tersebut. Hal ini selain dimaksud untuk lebih mempermudah pemahaman, juga untuk mengarahkan dari pengertian yang jelas sesuai yang dikehendaki penulis. Berikut ini dapat dijelaskan beberapa istilah yang terkandung dalam judul.

Hubungan berasal dari kata hubung yang menurut kamus besar bahasa Indonesia artinya bersambung atau berangkaian (yang satu dengan yang lain).¹ Jadi hubungan adalah keterkaitan suatu hal dengan hal lainnya, seperti hubungan kekeluargaan, darah, dagang, diplomatik, analogi, hukum, formal, kebudayaan, variabel penelitian dan masih banyak lainnya.

Brooks, J.B dan D.M. Elliot mengemukakan bahwa bermain adalah istilah yang dipakai secara luas sehingga arti yang sebenarnya mungkin hilang. Arti yang lebih tepat adalah tiap - tiap kegiatan yang menimbulkan rasa senang, dan tanpa memikirkan hasil akhir.

Game Online dalam bahasa Indonesia adalah permainan daring.² *Game online* berasal dari 2 kata dalam bahasa Inggris yaitu *game* dan *online*. *Game* artinya permainan dan *online* artinya

¹Dessy Anwar, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, Surabaya : Amelia, 2002, 168.

² Pelayanpublik.Id, “Pengertian *GameOnline*, Sejarah, Hingga Jenisnya - Berita Info Publik, Internet Pelayanan Publik,” *Pelayanan Publik.Id*, 2020, <https://Pelayananpublik.Id/2020/02/02/Pengertian-Game-Online-Sejarah-Hingga-Jenisnya/>.

dalam jaringan (*daring*). *Game Online* adalah permainan yang dimainkan oleh banyak orang dan berbasis jaringan yang disediakan oleh produsen *game* yang berbentuk aplikasi *game* atau terpasang pada browser atau server tertentu. ³ Maka dapat disimpulkan bahwa *game online* adalah permainan yang menggunakan jaringan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti internet, modem dan koneksi kabel dan dimainkan oleh orang banyak dengan berbasis jaringan.

Minat belajar adalah daya penggerak dari dalam diri individu untuk melakukan kegiatan belajar untuk menambah pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman. Minat ini tumbuh karena adanya keinginan untuk mengetahui dan memahami sesuatu yang mendorong, serta mengarahkan minat belajar peserta didik sehingga lebih sungguh – sungguh dalam belajarnya.⁴

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan minat belajar adalah energi yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan belajar atau minat yang timbul dari individu untuk mencapai prestasi dalam belajar.

Dari penegasan judul diatas, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan judul skripsi ini adalah, suatu penelitian yang membahas tentang hubungan bermain *Game Online* dengan minat belajar yang ada pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Rejosari Natar Lampung Selatan.

B. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi saat ini berkembang dengan pesat disertai perkembangan jaringan internet yang hampir terhubung ke seluruh pelosok Indonesia. Internet merupakan suatu jaringan komunikasi yang dapat digunakan untuk mengakses informasi, berkomunikasi dengan orang lain, mencari hiburan dan lain – lain.

³Ernawati Siagian, “Hubungan Kecanduan Game Online dengan Minat Belajar Anak Usia Sekolah di Masa Pandemi Covid-19”, *Jurnal BASICEDU*, No. 4, Vol. , (2022), 2.

⁴Andi Achru P, “Pengembangan Minat Belajar dalam Pembelajaran”, *Jurnal IDAARAH*, No 2, Vol III (2019), 208.

Meningkatnya perkembangan teknologi mempunyai dampak positif tersendiri bagi siswa dalam memperoleh informasi untuk menambah pengetahuan mereka dalam hal belajar serta mencari hiburan. Salah satu hiburan yang dapat diakses menggunakan jaringan internet yaitu *game online*.

Bermain adalah unsur yang penting untuk perkembangan anak baik fisik, emosi, mental, intelektual, kreativitas, dan sosial. Pada masa anak usia sekolah permainan yang paling diminati adalah permainan yang bersifat persaingan. Anak – anak masa sekolah mengembangkan kemampuan melakukan permainan (*game*) dengan peraturan. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, *game online* juga mengalamai perkembangan yang pesat. Anak dianggap lebih sering dan rentan terhadap penggunaan permainan *game online* daripada orang dewasa.⁵ Setiap manusia memiliki keinginan yang sama untuk bermain, seperti yang telah disebutkan dalam Al – Qur'an bahwa isi dunia ini hanyalah permainan dan senda gurau, sebagaimana dalam firman Allah SWT yang berbunyi :

إِنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌّ وَلَهْوٌ وَإِن تُؤْمِنُوا وَتَتَّقُوا يُؤْتِكُمْ أُجُورَكُمْ وَلَا يَسْأَلْكُمْ أَمْوَالَكُمْ ﴿٣٦﴾

Artinya :

Sesungguhnya kehidupan dunia hanyalah permainan dan senda gurau. dan jika kamu beriman dan bertakwa, Allah akan memberikan pahala keppadamu dan Dia tidak akan memint harta-hartamu. (Q.S Muhammad [26] : 36)

Game Online pada dasarnya ditunjukan untuk mengusir kepenatan atau sekedar melakukan refreshing otak setelah melaksanakan aktivitas sehari – hari. Namun pada kenyataanya, permainan tersebut justru bisa membuat individu menjadi kecanduan. Intesitas bermain *game* yang tinggi membuat individu

⁵Winsen Sanditaria, dkk, “Adiksi Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah di Warunng Internet Penyedia Game Online Jatinangor Sumedang”,*Jurnal Fakultas*, (2016), 17.

mengalami kecanduan yang memberikan berbagai dampak terhadap perilaku individu tersebut. *Game online* merupakan permainan modern yang sudah menjadi trend untuk masa sekarang dan peminatnya pun dimulai dari anak-anak sampai usia dewasa. Anak sekolah merupakan kelompok yang mudah terpengaruh oleh *game online* terutama anak sekolah (pelajar). Anak yang sering memainkan suatu *game online*, akan menyebabkan ia menjadi ketagihan.

Selain berakibat ketagihan, bermain *game online* juga dapat berdampak pada lingkungan sosial, yang bisa membuat setaip orang yang bermain *game online* jadi malas. Anak atau siswa yang kecanduan bermain *game online* yang awalnya merupakan anak yang rajin dalam pendidikan atau kegiatan lainnya, lama – lama akan mengalami kecanduan bermain *game online* dan kemudian mengakibatkan kurangnya minat dalam belajar pada sang anak.

Minat adalah suatu hal yang bersumber dari perasaan yang berupa kecenderungan terhadap suatu hal sehingga menimbulkan perbuatan-perbuatan atau kegiatan - kegiatan tertentu.⁶ Minat ini tumbuh karena adanya keinginan untuk mengetahui dan memahami sesuatu mendorong serta mengarahkan minat belajar peserta didik sehingga lebih sungguh-sungguh dalam belajarnya.⁷ Belajar merupakan suatu proses yang dialami oleh setiap individu yang menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, nilai dan sikap.⁸ Minat belajar adalah daya penggerak dari dalam diri individu untuk melakukan kegiatan belajar untuk menambah pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman.

Minat belajar tidak hanya bergantung pada kemampuan, namun juga bergantung pada apakah seseorang memilih tujuan

⁶Noor Komari Pratii, “Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orang Tua, dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMK Kesehatan Tangerang”, *Jurnal Pujangga*, No. 2, Vol. 1 (2015), 88 -90.

⁷Andi Achru P, “Pengembangan Minat Belajar dalam Pembelajaran”, *Jurnal IDAARAH*, No 2, Vol III (2019), 208.

⁸Lusi Marelni, “Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa di Kelas VIII SMP Negeri 1 Bangkinan”, *Jurnal Pendidikan Ilmiah*, No. 1, Vol. 1 (2016), 150.

penguasaan (tujuan mempelajari), yang fokusnya adalah mempelajari suatu kemampuan baru dengan baik atau tujuan kinerja, yang fokusnya adalah mendemonstrasikan atau memperlihatkan kemampuan kita kepada orang lain.

Data yang diperoleh dari observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 1 Rejosari Natar Lampung Selatan peneliti mendapatkan berbagai permasalahan yang di alami oleh siswa, diantaranya adalah bermain *game online* yang berakibat pada menurunnya minat belajar. Banyak sekali faktor yang melatarbelakangi anak menjadi sering bermain *game online*, salah satunya yaitu karena banyaknya *game online* baru yang muncul pada saat ini serta banyaknya tantangan - tantangan yang ada di *game online*, sehingga siswa lebih sering menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* karena dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Bahkan faktor lingkungan dan pertemanan menjadi yang utama penyebab anak dapat mengetahui secara cepat tentang permainan *game online*.

Berdasarkan hasil pengamatan dan penelitian pendahuluan yang telah peneliti lakukan di SD Negeri 1 Rejosari Natar Lampung Selatan, sebagian besar siswa kelas IV senang bermain *game online*. Untuk memperoleh data awal mengenai kebiasaan bermain *game online* terhadap minat belajar siswa, peneliti membagi skala kebiasaan bermain *game online* terhadap minat belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Rejosari Natar Lampung Selatan, hasil sebagai berikut.

Tabel 1
Hasil Kuisisioner Bermain *Game Online* siswa kelas IV SD Negeri 1 Rejosari Natar Lampung Selatan

NO	Kelas	Selalu bermain <i>game online</i>	Kadang – Kadang bermain <i>game online</i>	Jumlah
1	IV	22	8	30
Jumlah		22	8	30

Dari tabel 1 diketahui bahwa aspek bermain *game online* siswa kelas IV SD Negeri 1 Rejosari Natar Lampung Selatan dilihat dari hasil kuisisioner yang telah diisi oleh peserta didik menunjukkan bahwa, berjumlah 22 siswa yang selalu bermain *game online* dengan kategori nilai hasil angket 50 – 78, dan sebanyak 8siswa yang kadang – kadang bermain *game online* dengan kategori nilai hasil angket yaitu 79 –90.

Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait dengan hubungan bermain *game online* terhadap minat belajar dan mengambil judul :

“Hubungan Bermain Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Rejosari Natar Lampung Selatan”.

C. Identifikasi Masalah

Bertitik tolak dari latar belakang masalah di atas, maka dapat di identifikasikan permasalahannya adalah sebagai berikut :

1. Banyaknya *game* baru yang bermunculan
2. Waktu bermain *game online* yang terlalu sering
3. Adanya tantangan tersendiri pada *game online*
4. Faktor lingkungan dan pertemenan

D. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini agar pembahasan lebih lanjut pada penelitian ini, dapat lebih terarah dan tidak menyimpang dari permasalahan yang ada. Untuk itu penulis memfokuskan batasan masalah hanya kepada siswa kelas IV dan apakah ada hubungan antnara bermain *Game Online* dengan minat belajar pada siswa di SD Negeri 1 Rejosari Natar Lampung Selatan.

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penulis merumuskan masalah pada penelitian ini yaitu:

Apakah ada hubungan yang positif antara Bermain *Game Online* dengan minat belajar siswa kelas IV di SD Negeri 1 Rejosari Natar Lampung Selatan ?

F. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu, untuk mengetahui Adakah Hubungan positif antara Bermain *Game Online* dengan Minat Belajar Siswa Kelas IV di SD Negeri 1 Rejosari Natar Lampung Selatan.

G. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai, maka hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan nilai bermanfaat bagi semua pihak yang terkait, antara lain :

1. Manfaat Teoritis

Bisa menambah wawasan terhadap pengembangan ilmu pengetahuan Khususnya mengenai Hubungan *Game Online* dengan Minat Belajar Siswa Kelas IV di SD Negeri 1 Rejosari Natar Lampung Selatan.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi :

a. Orang Tua Siswa

Dapat memberikan informasi kepada orang tua siswa mengenai hubungan bermain *game online* dengan minat belajar pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Rejosari Natar.

b. Siswa dan Mahasiswa

- 1) Siswa dapat mengurangi waktu dalam bermain *Game Online*
- 2) Siswa dapat mengetahui dampak penggunaan *Game Online*
- 3) Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan mengenai hubungan bermain *game online* dengan minat belajar pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Rejosari Natar.

c. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu bahan acuan untuk penelitian selanjutnya tentang *Game Online*.

H. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

1. Penelitian Maria Yohanesti Gola Nurhan tahun 2015

Judul “Hubungan Bermain *Game Online* dengan Prestasi Belajar Pada Siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta”.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif korelasional. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara bermain *game online* dengan prestasi belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta, yang dibuktikan dengan nilai signifikan $0,031 < 0,05$. Hasil analisis diperoleh nilai koefisien regresi untuk variabel bermain *game online* bernilai negatif yang menunjukkan bahwa *game online* berpengaruh negatif terhadap hasil belajar siswa. Nilai koefisien sebesar $-0,098$ yang artinya kenaikan bermain *game online* sebesar satu satuan akan menurunkan prestasi belajar $0,098$.

Persamaan : terletak pada hubungan yang digunakan yaitu Bermain Game Online.

Perbedaan : Fokus penelitian, peneliti membahas tentang hubungan bermain *game online* dengan minat belajar, sedangkan penulis membahas tentang hubungan bermain *game online* dengan prestasi belajar .

2. Penelitian dari Windi Trikanti Utami, 2019.

Judul “Hubungan Kebiasaan Bermain *Game Online* dengan Perilaku Belajar Siswa Kelas V SD AI –Kautsar Bandar Lampung”,

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif korelasional. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa korelasi antara X dengan Y sebesar $0,728$ bertanda positif dengan kriteria tinggi. Terdapat hubungan kebiasaan bermain *game online* dengan perilaku belajar siswa kelas V di Sekolah Dasar AI – Kutsar Bandar Lampung.

Persamaan : terletak pada hubungan yang digunakan yaitu Bermain *Game Online*.

Perbedaan : Subjek yang diteliti, peneliti menggunakan siswa kelas IV SD Negeri 1 Rejosari Natar sedangkan penulis menggunakan siswa kelas V SD Al – Kautsar Bandar Lampung. Fokus masalah peneliti membahas tentang hubungan bermain *game online* dengan minat belajar, sedangkan penulis membahas hubungan kebiasaan bermain *game online* dengan perilaku belajar siswa. Metode pengumpulan data, peneliti menggunakan metode pengumpulan dengan angket, sedangkan penulis menggunakan metode pengumpulan data angket dan dokumentasi.

3. Penelitian Khuzematus Sifa, 2021.

Judul “Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* dengan Motivasi Belajar Pada Siswa Pada Masa *Pandemi Covid-19* di MI Nurul Huda NU Pesanggrahan Kretek Kecamatan Paguyangan Kabupaten Brebes”.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah angket. Berdasarkan pengolahan data dengan rumus korelasi *product moment* diperoleh nilai signifikan sebesar 0,372 artinya nilai signifikan lebih besar dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa variabel intensitas bermain *game online* (X) tidak berhubungan dengan variabel motivasi belajar siswa (Y) pada masa *pandemi covid -19* di MI Nurul Huda NU Pesanggrahan Kretek.

Persamaan : terletak pada hubungan yang digunakan yaitu Bermain *Game Online*.

Perbedaan : Subjek yang diteliti, peneliti menggunakan SD Negeri 1 Rejosari Natar, sedangkan penulis menggunakan MI Nurul Huda NU. Fokus penelitian, peneliti membahas tentang membahas tentang hubungan bermain *game online* dengan minat belajar. Sedangkan penulis membahas tentang hubungan intensitas bermain *game online* dengan motivasi belajar.

I. Sistematika Penulisan

Secara substansial isi dari skripsi ini saling memiliki keterkaitan satu sama lain, mulai dari bab pertama sampai dengan bab kelima.

Tujuan penulisan sistematika pembahasan adalah untuk memberikan gambaran alur pembahasan agar pembaca dengan mudah memahami dan mengetahui isi dari skripsi yang peneliti lakukan. Sistematika pembahasan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagian awal, terdiri dari judul penelitian, persetujuan dosen pembimbing, pengesahan tim penguji, motto, dan persembahan, pernyataan dan otentisitas skripsi, abstrak, kata pengantar, daftar isi, dan daftar tabel.
2. Bab pertama pendahuluan, merupakan bagian yang memberikan gambaran secara umum tentang skripsi ini. Di dalamnya berisi tentang latar belakang pengambilan judul, rumusan masalah , tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian penelitian terdahulu yang relevan.
3. Bab kedua landasan teori, merupakan landasan teori yang diperoleh dari hasil berbagai teori. Terkait landasan teori ini akan menguraikan teori yang ada kaitanya dengan masalah yang akan diteliti yaitu, pengertian game online, pengertian minat, pengertian belajar, pengertian minat belajar, dan hipotesis penelitian.
4. Bab ketiga metodologi penelitian, bab ini berisi tentang jenis penelitian serta rancangan dan prosedur penelitian.
5. Bab keempat analisis data, pada bab ini menjelaskan analisis dari pengujian hipotesis serta membahas temuan penelitian.
6. Bab kelima penutup, bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran. Pada sub bab kesimpulan, peneliti memberikan kesimpulan jawaban dari rumusan masalah yang sudah dipaparkan dibagian awal bab. Sedangkan pada sub bab saran, peneliti akan memberikan saran kepada instansi, serta individu yang terkait dalam penelitian, serta seluruh mahasiswa PGMI sehingga memberikan manfaat yang lebih maksimal.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Game Online

1. Pengertian Bermain Game Online

Bermain *game* merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir dari permainan tersebut. Sebagian orang tua yang berpendapat bahwa anak yang terlalu banyak bermain akan membuat anak menjadi malas belajar dan menjadikan rendahnya kemampuan intelektual anak. Pendapat ini kurang begitu tepat dan bijaksana, karena beberapa ahli psikologi dan ahli perkembangan anak sepakat bahwa permainan sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan anak. Bermain adalah hal penting bagi seorang anak, permainan dapat memberikan kesempatan untuk melatih keterampilannya secara berulang – ulang dan dapat mengembangkan ide – ide sesuai dengan cara dan kemampuannya sendiri. Kesempatan bermain sangat berguna dalam memahami tahap perkembangan anak yang kompleks.⁹

Game online adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan internet sebagai medianya. Seiring dengan perkembangan dan kemajuan teknologi, game sangat berkembang pesat di dunia hiburan, seperti halnya perkembangan *game online* yang marak terjadi pada masa – masa sekarang ini. Pengguna *game online* sendiri bukan hanya dari kalangan remaja saja, akan tetapi banyak anak – anak yang berpartisipasi dalam permainan *game online*, selain untuk mencari pemenang juga sebagai tujuan mencari teman bagi para pecinta game online.¹²¹⁰

⁹ Rischa Pramudia Trisnani, dan Silvia Yula Wardani, “Stop Kecanduan Game Online”, Cet 1, (Jawa timur: Unipma Press, November 2018), 1.

¹⁰ Windi Trikanti Utami, dkk, “Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online dengan Perilaku Belajar Siswa Kelas V SD Al – Kautsar Bandar Lampung”, Jurnal Skripsi, 4.

Berdasarkan pendapat dari Andrew Rollings dan Ernest Adams, *Game Online* adalah suatu permainan yang memanfaatkan suatu jaringan komputer (LAN atau Internet) sebagai medianya untuk mempermudah akses dalam bermain *game online*. *Game online* dapat dimainkan dengan lebih dari dua orang dikarenakan terdapat suatu akses untuk menyambung ke internet. *Game online* menurut Kim dkk adalah *game* atau permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama melalui jaringan komunikasi *online*. Selanjutnya Winn dan Fisher mengatakan *multiplayer game online* merupakan perkembangan dari *game* yang dimainkan satu orang, dalam bagian yang besar, menggunakan bentuk yang sama dan metode yang sama serta melibatkan konsep umum yang sama seperti semua *game* lain, perbedaannya adalah

bahwa untuk *multiplayer game* dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang sama.¹¹

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa bermain *game online* adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir dari permainan tersebut dan dimainkan secara *online* dengan melibatkan lebih dari dua orang dalam bermain yang dihubungkan melalui jaringan internet dan banyak menimbulkan kesenangan bagi para pemainnya, karena dalam permainan *game online* para pemain disuguhkan berbagai *game* yang menarik bagi penggemarnya.

2. Indikator Bermain *Game Online*

Indikator bermain *game online*, diantaranya adalah:

- a. *Saliency*, yaitu menunjukkan dominasi aktivitas bermain *game* dalam pikiran dan tingkah laku seseorang
- b. *Cognitive saliency*, yaitu menunjukkan dominasi

¹¹ Andri Arif Kustiawan dan Andhy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online*, (AEMedia Grafika, Februari 2019), 5.

- aktivitas bermain game pada level pikiran
- c. *Behavioral salience*, yaitu menunjukkan dominasi aktivitas bermain game pada level tingkah laku
 - d. *Euphoria*, yaitu mendapatkan kesenangan dalam aktivitas bermain game
 - e. *Conflict*, yaitu pertentangan yang muncul antara orang yang kecanduan dengan orang-orang yang ada di sekitarnya dan juga dengan dirinya sendiri tentang tingkat dari tingkah laku sosial yang berlebihan
 - f. *Interpersonal conflict* (eksternal), yaitu konflik yang terjadi dan konflik komunikasi dengan orang-orang yang ada di sekitarnya
 - g. *Interpersonal conflict* (internal), yaitu konflik yang terjadi dalam dirinya sendiri
 - h. *Tolerance*, yaitu aktivitas bermain game online mengalami peningkatan secara progresif selama rentang periode untuk mendapatkan efek kepuasan
 - i. *Withdrawal*, yaitu perasaan tidak menyenangkan pada saat tidak melakukan aktivitas bermain game
 - j. *Relapse and Reinstatement*, yaitu kecenderungan untuk melakukan pengulangan terhadap pola-pola awal tingkah laku kecanduan atau bahkan menjadi lebih parah walaupun setelah bertahun-tahun hilang dan dikontrol. Hal ini menunjukkan kecenderungan ketidakmampuan untuk berhenti secara tuntas dari aktivitas bermain game¹².

3. Jenis – jenis *Game Online*

Game online terbagi menjadi dua jenis yaitu web based game dan text based game. Web based games adalah aplikasi yang diletakkan pada server di internet dimana pemain hanya perlu menggunakan akses internet dan browser untuk mengakses games tersebut. Sedangkan Text

¹² Frensisca Refeny Natalia, “*Hubungan Antara Kompetensi Sosial Dengan Kecanduan Game Online Pada Remaja*,” (Tesis, Universitas Mercu Buana Yogyakarta, 2017), 33-43.

based game adalah permainan dengan kualitas grafis rendah, dimana pemain hanya dapat berinteraksi menggunakan teks-teks yang ada dengan gambar yang sedikit (atau tanpa gambar). Text based game bisa dibilang sebagai awal dari web based games. Text based game sudah ada sejak lama, dimana saat sebagian computer masih berspekifikasi rendah dan sulit untuk memainkan game-game dengan grafis web, sehingga dibuatlah game-game dimana pemain hanya berinteraksi dengan teks-teks yang ada dan sedikit atau tanpa gambar.

Berikut ini akan ditampilkan beberapa genre dalam *Game online* jika ditinjau dari cara memainkannya. Berikut ini adalah beberapa contoh genre yang terdapat dalam *game online* yaitu:

a. MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*)

MOBA merupakan game multiplayer *online* yang bertema pertarungan didalam arena. Pada umumnya game MOBA memiliki *system* pertarungan 5 vs 5 dan kerjasama tim. Setiap pemain mengontrol satu karakter yang nantinya akan bergabung dengan tim pilihan ataupun secara acak untuk melawan tim musuh yang dipilih secara acak juga. Contoh game dalam genre ini adalah: Mobile Legends, Arena Of Valor, Vainglory, Lokapala, Marvel Super War, dan lain sebagainya.

b. Battle Royal

Permainan dalam genre ini adalah jenis permainan video yang memadukan elemen bertahan hidup dan petualangan dengan mode permainan orang terakhir yang bertahan hidup. Contoh game dalam genre ini adalah: PUBG Mobile, Fortnite Mobile, Call Of Duty Mobile, Free Fire, Grand Battle Royale, dan lain sebagainya.

c. RTS (*Real Team Strategy*)

Real team strategy adalah suatu genre dalam *game online* yang memiliki ciri khas dalam membangun suatu negara dengan mengumpulkan sumber daya yang

ada di daerah tersebut untuk membangun wilayah kita menjadi peradaban yang modern. Contoh game dalam genre ini adalah: Total War, Battle Realms, Homeworld, dan lain sebagainya.

d. FPS (*First Person Shooter*)

Jenis permainan tembak menembak dengan tampilan pada layar pemain adalah sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, tiap tokoh karakter mempunyai kemampuan yang berbeda-beda dalam tingkat akurasi menembak, reflek menembak. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang. Permainan ini bisa berupa misi melumpuhkan penjahat maupun alien, kadang juga sejumlah pemain dibagi beberapa tim bertugas melumpuhkan tim lainnya, sebelum dilumpuhkan. Ciri utama lainnya adalah penggunaan senjata genggam jarak jauh. Contoh game dalam genre ini adalah: Point Blank, Call Of Duty, Dead Effect 2, Doom Eternal, dan lain sebagainya.

e. RPG (*Role Playing Game*)

Adalah sebuah permainan yang para pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Para pemain memilih aksi tokoh-tokoh mereka berdasarkan karakteristik tokoh tersebut, dan keberhasilan aksi mereka tergantung dari sistem peraturan permainan yang telah ditentukan. Asal tetap mengikuti peraturan yang ditentukan. Asal tetap mengikuti peraturan yang ditetapkan, para pemain bisa berimprovisasi membentuk arah dan hasil akhir permainan ini. Contoh game dalam genre ini adalah: Pokemon, Final Fantasy, Dragon Quest, Soul Tide, Ragnarok, dan lain sebagainya.

f. *Life Simulation Games*

Jenis permainan yang memiliki genre simulasi kehidupan yang diperankan oleh suatu tokoh dalam peranannya sehingga para *gamers* dapat memainkannya sesuai petunjuk yang ada untuk mengalahkan manusia yang dibuat oleh pengembang dengan kecerdasan buatan. Contoh game dalam genre ini adalah: The Sims 4, Virtual Villager, Virtual Families, dan lain sebagainya.

g. *Constructions And Management Simulation Games*

Salah satu jenis permainan yang dikhususkan dalam membangun sebuah kota dengan memanfaatkan sumber daya yang ada untuk membuat sebuah kota tersebut menjadi kota yang maju yang dilengkapi dengan berbagai fasilitas yang ada. Contoh game dalam genre ini adalah: Age Of Empires, Resident Evil, World At War, dan lain sebagainya.

h. *Vehicle simulations*

Jenis permainan ini mensimulasi pengoperasian beberapa kendaraan, kendaraan bisa berupa pesawat terbang, pesawat tempur, kereta, kendaraan perang maupun kendaraan konstruksi. Contoh game dalam genre ini adalah: Bus Simulator Indonesia, Goat Simulator, Euro Truck Simulator, dan lain sebagainya.

i. *Game Aksi*

Permainan ini disimulasikan yang berkaitan dengan tantangan fisik, seperti ketangkasan dan reflek dari pemainnya. Dalam permainan ini seorang *gamers* memerankan sebagai karakter untuk melawan karakter untuk menjalankan suatu misi yang banyak mempunyai rintangan, mengumpulkan suatu objek dan mengalahkan suatu musuh. Contoh game

dalam genre ini adalah: Dead Cells, Brawl Stars, Evoland, dan lain sebagainya.

j. *Game* Petualangan

Permainan yang menggunakan tokoh karakter fiksi yang bertugas mengeksplorasi untuk memecahkan suatu kasus untuk memburu suatu harta karun maupun menyelamatkan suatu karakter yang dibuat secara buatan.¹³ Contoh game dalam genre ini adalah: Limbo, Genshin Impact, Ninja Arashi, Dead City, dan lain sebagainya.

4. Kelebihan dan Kekurangan dari Bermain *Game Online*

a. Kelebihan dari bermain *game online*:

- 1) Dapat meningkatkan kemampuan konsentrasi, setiap *game* memiliki tingkat kesulitan/level yang berbeda. Permainan *game online* akan melatih pemainnya untuk dapat memenangkan permainan dengan cepat, efisien dan menghasilkan lebih banyak poin. Konsentrasi pemain *game online* akan meningkat karena mereka harus menyelesaikan beberapa tugas, mencari celah yang mungkin bisa dilewati dan memonitor jalannya permainan. Semakin sulit sebuah *game* maka semakin diperlukan tingkat konsentrasi yang tinggi.
- 2) Dapat meningkatkan kemampuan motorik siswa, koordinasi tangan dan mata, orang yang bermain *game* dapat meningkatkan koordinasi atau kerja sama antara mata dan tangan.
- 3) Dapat meningkatkan kemampuan membaca dan sangat tidak beralasan bahwa *game online* merupakan jenis permainan yang menurunkan

¹³ Riza Rizkiana, “Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* Dengan Motivasi Belajar”,

tingkat minat baca siswa. dalam hal ini justru *game online* dapat meningkatkan minat baca siswa.

- 4) Meningkatkan kemampuan berbahasa inggris, kebanyakan *game online* menggunakan bahasa inggris dalam pengoperasiannya ini yang mengakibatkan pemainnya harus mengetahui kosa kata bahasa inggris.
- 5) Meningkatkan pengetahuan tentang komputer, untuk dapat menikmati permainan dengan nyaman dan kualitas gambar yang prima seorang pemain *game online* akan berusaha mencari informasi tentang spesifikasi komputer dan koneksi internet yang dapat digunakan untuk memainkan *game* tersebut.
- 6) Mengembangkan imajinasi siswa, permainan bisa membantu siswa untuk mengembangkan imajinasi mereka dengan menggunakan imajinasi ini untuk meyeimbangkan berbagai kejadian dalam *game* dan diaplikasikan di dunia nyata (yang relevan dan positif).
- 7) Melatih kemampuan bekerjasama, pada *game* multiplayer atau *game* berpasangan, siswa diajak untuk bisa berkoordinasi dan menjalin kerjasama dengan teman-temannya (anggota di dalam permainan) supaya memenangkan suatu permainan.¹⁴

b. Kelemahan dari bermain *game online*

- 1) Siswa lebih banyak menghabiskan waktu bermain *game online* pada jam jam di luar sekolah. Dengan kondisi ini, maka waktu belajar siswa menjadi semakin berkurang. Siswa yang memiliki waktu bermain lebih banyak cenderung akan memiliki

¹⁴ Rischa Pramudia Trisnani, dan Silvia Yula Wardani, “*Stop Kecnduan Game Online*”, 8-11 .

waktu belajar yang lebih sedikit, dan perolehan hasil belajar siswa cenderung rendah.

- 2) Konsentrasi belajar terganggu, karena pikiran siswa cenderung mengarah pada permainan yang ada di dalam *game online*. Pikiran siswa yang lebih banyak mengarah pada hal-hal yang tidak berkaitan dengan materi pelajaran, akan menyebabkan konsentrasi belajar siswa menjadi terganggu yang pada akhirnya akan menurunkan hasil belajar siswa.
- 3) Sering melalaikan tugas dan tanggungjawab sebagai siswa. Siswa yang telalu sibuk dengan urusan lain akan menyebabkan siswa melalaikan tugas sekolah. Bisa jadi siswa malas mengerjakan tugas, atau lupa mengerjakan tugas. Tugas sekolah bertujuan untuk membantu siswa memahami materi pelajaran. Siswa yang lupa dengan tugas sekolah yang harus dikumpulkan karena siswa telalu banyak membuang waktu untuk bermain *game online*.
- 4) Tidur di sekolah, umumnya keadaan siswa tersebut dipengaruhi oleh kondisi fisik siswa yang lemah, yang disebabkan oleh kurang tidur, terlalu lelah, atau siswa sedang sakit. Dampak dari semua itu akan menyebabkan siswa enggan mengikuti pelajaran dengan baik, sebagai akibatnya hasil belajar siswa tidak memuaskan. Siswa akan mengorbankan waktu untuk hobby yang lain, mengorbankan waktu untuk tidur, belajar ataupun bekerja dan waktu untuk keluarga. Selain itu *game online* juga dapat mengakibatkan pola makan dan pola tidur yang tidak teratur, sehingga akan mengganggu kesehatan.¹⁵

¹⁵ Siprianus Koi dkk, "Pengaruh Permainan Game Online Terhadap Aktivitas Belajar pada Anak Usia Sekolah Kelas III dan IV SDN Merjosari Malang", *Nursing News*, 2, no. 1 (2017): 326.

- 5) Boros, kecanduan game online dapat menjadikan seseorang menjadi boros, karena sesuatu yang berhubungan dengan online membutuhkan kuota internet. Jika kuota internet habis, maka pemain game harus membelinya untuk dapat memainkan game tersebut lagi.
- 6) Kerusakan mata, kerusakan mata bisa terjadi jika mata terus dipaksa menatap layar laptop atau ponsel saat bermain *game* dalam waktu yang lama. Sehingga hal terentus bisa membuat mata menjadi letih, memerah, dan bahkan menyebabkan cacat mata, yakni: rabun dekat yang disertai dengan sakit kepala.
- 7) Mudah berkata kasar, jika kalah saat bermain game online seseorang akan mudah berkata kasar dan itu bisa menjadi sebuah kebiasaan buruk.

Dari pemaparan kelemahan dari bermain *game online* yang berdampak pada siswa tersebut juga sejalan dengan pendapat Surbakti yaitu, *game online* sebenarnya membawa dampak yang besar bagi pemainnya. pelajar yang sering memainkan suatu *game online* akan menyebabkan menjadi ketagihan. Pelajar yang sering bermain *game online* akan mengalami ketergantungan pada aktivitas *game*, dan mengurangi waktu belajar, hal inilah yang dapat berpengaruh pada minat belajar.

B. Minat Belajar

1. Pengertian Minat Belajar

Minat belajar adalah salah satu bentuk keaktifan seseorang yang mendorong untuk melakukan serangkaian kegiatan jiwa dan raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dalam lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Minat belajar adalah daya penggerak dari dalam diri seseorang untuk melakukan suatu kegiatan belajar untuk menambah pengetahuan, keterampilan serta pengalaman.¹⁶ Minat belajar juga adalah suatu sikap ketaatan terhadap proses belajar baik menyangkut perencanaan jadwal belajar serta inisiatif untuk melakukan usaha tersebut dengan sungguh – sungguh.¹⁷

Safari mengatakan bahwa minat belajar adalah pilihan kesenangan dalam melakukan kegiatan dan dapat membangkitkan gairah seseorang untuk memenuhi ketersediannya dalam belajar. Minat belajar akan memudahkan terciptanya konsentrasi dan pikiran siswa. Menurut Gie pentingnya minat dalam belajar didasarkan atas :

- a. Melahirkan sikap serta merta.
- b. Memudahkan terciptanya konsentrasi.
- c. Memperkuat melekatnya bahan pelajaran dalam ingatan.
- d. Memperkecil kebosanan studi dalam diri individu.¹⁸

Minat dapat dipahami sebagai kemampuan yang ada pada diri setiap manusia yaitu perhatian. Kecenderungan hati pada diri seseorang terhadap sesuatu maka minat dapat menentukan sikap yang menyebabkan seseorang berbuat aktif dalam suatu pekerjaannya. Dengan demikian minat dapat menjadi penyebab dari sesuatu kegiatan. Seperti halnya dengan kegiatan belajar minat mempunyai pengaruh yang sangat besar karena dengan minat maka semangat

¹⁶ Andi Achru P, Pengembangan Minat Belajar dalam Pembelajaran, Jurnal IDARAAH, Vol. III,

¹⁷ Siti Nurhasanah dan A. Sobandi, Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa, Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, Vol. 1 No. 1, 130

¹⁸ Rusydi Ananda dan Fitri Hayati, *Variabel Belajar*, (Medan: CV Pusdikra MJ, 2020), 144 –

belajar bagi seorang siswa terhadap pelajaran akan meningkat dan berpengaruh terhadap prestasi siswa itu sendiri.¹⁹

Susilo mendefinisikan minat belajar sebagai cara yang cenderung dipilih seseorang untuk menerima informasi dari lingkungan dan memproses informasi tersebut atau cara yang cenderung dipilih seseorang untuk menerima informasi dari lingkungan dan memproses informasi tersebut. Minat belajar adalah cara seseorang mulai berkonsentrasi, menyerap, memproses, dan menampung informasi yang baru dan sulit. Minat belajar merupakan cara yang konsisten yang dilakukan oleh seseorang siswa dalam menangkap stimulus atau informasi, cara mengingat, berpikir dan memecahkan soal.²⁰

Suparman mendefinisikan minat belajar sebagai kombinasi dari bagaimana seorang menyerap, kemampuan mengatur dan mengolah informasi dalam belajar.

Menurut Wina Sanjaya, minat belajar adalah aspek yang dapat menentukan motivasi seseorang dalam melakukan aktivitas tertentu.

Menurut Slameto bahwa “minat belajar adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh.

Menurut James dalam Manee et al mengungkapkan jika minat belajar mengacu pada cara belajar yang paling efisien dan efektif dari seseorang baik dalam segi penerimaan, proses, menyimpan memori dan mengingatnya kembali.

Menurut Abdul Rahman dan Muhib Abdul Wahab,

¹⁹ Baso Intang Sappaile, dkk, *Hasil Belajar dari Perspektif Dukungan Orangtua dan Minat*

Belajar Siswa, Cet. 1, (Makassar: Global RCI, 2021), 30.

²⁰ Akrim, *Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa (Belajar PAI Mencetak Karakter Siswa)*, (Bantul Yogyakarta : Tim Pustaka Ilmu, 2021), 24 – 25.

minat belajar adalah suatu kecenderungan untuk memberikan perhatian dan tindakan terhadap orang, aktivitas atau situasi yang menjadi obyek dari minat tersebut dengan disertai dengan perasaan senang.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan adalah pilihan kesenangan dalam melakukan kegiatan yang dapat membangkitkan gairah seseorang untuk memenuhi kesediaannya dalam belajar. Ada beberapa peranan minat dalam belajar, yaitu menciptakan, menimbulkan konsentrasi atau perhatian dalam belajar, menimbulkan kegembiraan atau perasaan senang dalam belajar, memperkuat ingatan siswa tentang pelajaran yang telah diberikan guru, melahirkan sikap belajar yang positif dan konstruktif, memperkecil kebosanan siswa terhadap studi/pelajaran.²¹

2. Faktor – faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Menurut Rita Dunn dalam Muhtadi ada banyak variabel yang mempengaruhi cara belajar seseorang diantaranya mencakup faktor – faktor fisik, emosional, sosiologis, dan lingkungan. Sesuai dengan pendapat tersebut Adi W. Gunawan menyatakan bahwa pada dasarnya gaya belajar setiap orang merupakan kombinasi dari semua lima minat belajar berikut ini :

Lingkungan : suara, cahaya, temperatur,

dan minat belajar Emosi : minat, keuletan, tanggung jawab, dan struktur

Sosiologi : sendiri, berpasangan, kelompok, tim, dan dewasa Fisik : cara

pandang, pemasukan, waktu, dan mobilitas

Psikologis : global/analitik, otak kiri – kanan, dan implusif/reflektif

²¹ Sutrisno, *Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar TIK Materi Topologi Jaringan Dengan Media Pembelajaran*, (Malang: Ahlimedia Press, 2021), 12.

Menurut Erika minat belajar seseorang dipengaruhi oleh gender, wanita lebih cenderung memiliki minat belajar unimodal, sedangkan laki – laki cenderung memiliki minat belajar multimodal. Nurhayati menyatakan bahwa perempuan mempunyai kemampuan verbal lebih baik daripada laki – laki baik lisan maupun tertulis.

Minat belajar dapat diukur melalui 4 indikator sebagaimana yang disebutkan oleh Slameto yaitu ketertarikan untuk belajar, perhatian dalam belajar, motivasi belajar dan pengetahuan. Ketertarikan dalam belajar diartikan apabila seseorang yang berminat terhadap suatu pelajaran maka ia akan memiliki perasaan ketertarikan terhadap pelajaran tersebut. Ia akan rajin belajar dan terus memahami semua ilmu yang berhubungan dengan bidang tersebut, ia akan mengikuti pelajaran dengan penuh antusias dan tanpa ada beban dalam dirinya. Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa seseorang terhadap pengamanan, pengertian ataupun yang lainnya dengan mengesampingkan hal lain pada itu. Jadi siswa akan mempunyai perhatian dalam belajar, jika jiwa dan pikirannya terfokus dengan apa yang ia pelajari. Motivasi merupakan suatu usaha atau pendorong yang dilakukan secara sadar untuk melakukan tindakan belajar dan mewujudkan perilaku yang terarah demi pencapaian tujuan yang diharapkan dalam situasi interaksi belajar. Pengetahuan di artikan bahwa jika

sesorang yang berminat terhadap suatu pelajaran maka akan mempunyai pengetahuan yang luas tentang pelajaran tersebut serta bagaimana manfaat belajar dalam kehidupan sehari – hari.²²

²² Akrim, *Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa* (Belajar PAI Mencetak Karakter Siswa), 26 – 28.

3. Fungsi Minat dalam Proses Belajar

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

Minat berfungsi sebagai pendorong keinginan seseorang, penguat hasrat dan sebagai penggerak dalam berbuat yang berasal dari dalam diri seseorang untuk melakukan suatu dengan tujuan dan arah tingkah laku sehari-hari. Hal ini sesuai dengan yang dijelaskan oleh Sardiman mengatakan bahwa fungsi minat adalah sebagai berikut:

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

Fungsi minat dalam kaitannya dalam pelaksanaan pembelajaran adalah:

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

- dipertahankan.
3. Minat mencegah gangguan dari luar. Seorang anak akan mudah terganggu perhatiannya dan sering mengalihkan perhatiannya ke suatu hal yang lain kalau minat belajarnya rendah.
 4. Minat memperkuat pelekatnya bahan pelajaran dalam ingatan. Pengingatan seorang siswa itu hanya akan terlaksana kalau siswa berminat terhadap pelajarannya.
 5. Minat memperkecil kebosanan belajar dalam diri sendiri. Kejemuhan melakukan sesuatu hal biasanya lebih banyak berasal dari dalam diri sendiridibandingkan dari luar dirinya. Oleh karena itu, salah satu cara agar kebosanan itu bisa dihapus yaitu dengan jalan menumbuhkan minat studi dan kemudian meningkatkan minatter sebut.

4. Jenis – jenis Minat Belajar

Ada berbagai macam minat belajar yang dimiliki oleh siswa diantaranya :

a. Minat belajar Visual

Menurut Hamzah minat belajar visual adalah minat belajar yang mengandalkan kemampuan pengelihatian untuk bisa memahami dan mengingatnya. Minat belajar visual berarti minat belajar yang mengandalkan pengamatan. Indera mata merupakan indera yang diutamakan dalam minat belajar ini. Guru yang mengajar harus jeli terhadap pengelihatian anak didiknya. Menurut Lucy minat belajar visual menitikberatkan pada ketajaman pengelihatian. Artinya, bukti – bukti konkret harus diperlihatkan terlebih dahulu agar mereka paham minat belajar seperti ini mengandalkan pengelihatian atau melihat dulu buktinya untuk kemudian bisa mempercayainya. Pelajar visual membuat banyak simbol dan gambar dalam catatan mereka

Ciri – ciri siswa yang mempunyai minat belajar visual menurut Suparman, antara lain :

- 1) Rapi dan teratur, sangat mementingkan penampilan
- 2) Berbicara cepat
- 3) Senantiasa merencanakan sesuatu yang sifatnya jangka panjang dengansangat baik
- 4) Sangat teliti
- 5) Menyukai sesuatu secara detail
- 6) Pengeja yang baik
- 7) Lebih mudah mengingat apa yang dilihat daripada yang didengar
- 8) Mengingat dengan asosiasi visual
- 9) Biasanya tidak mudah terganggu keributan ketika sedang belajar karena mata lebih memaksimalkan penggunaan mata dalam belajar.
- 10) Mempunyai masalah terhadap instruksi (perintah) verbal dan sering meminta orang untuk mengulanginya, kecuali jika perintah tersebut disampaikan lewat tulisan
- 11) Pembaca cepat dan tekun
- 12) Lebih suka membaca daripada dibacakan
- 13) Seringkali mengetahui apa yang harus dikatakan tetapi pandai memilih kata – kata untuk mengatakannya.

Beberapa karakteristik yang khas bagi orang – orang yang memiliki minat belajar visual adalah

- 1) Kebutuhan melihat sesuatu (informasi/pelajaran) secara visual untuk mengetahui atau memahaminya
- 2) Memiliki kepekaan yang kuat terhadap warna
- 3) Memiliki pemahaman yang kuat terhadap artistik
- 4) Memiliki kesulitan dalam berdialog secara langsung
- 5) Terlalu reaktif terhadap suara

- 6) Sulit mengikuti anjuran secara lisan
- 7) Sering kali salah dalam menginterpretasikan kata atau ucapan

b. Minat belajar Auditori

Menurut Hamzah minat belajar auditori adalah minat belajar yang mengandalkan pada pendengaran untuk bisa memahami dan mengingatnya. Bobby de Porter, dan Micke Hernacki mengungkapkan pelajar auditori cenderung menyukai cara belajar dengan cara mendengarkan, contoh mendengarkan cerita, serta mengulang informasi adalah cara utama dalam belajar mereka. Para pelajar auditori mungkin lebih suka merekam dengan kaset daripada mencatat karena mereka suka mendengarkan informasi berulang – ulang.

Reid mengatakan bahwa siswa yang mempunyai kelebihan dalam mendengarkan dan berbicara dengan guru. Mereka lebih suka guru mengajar dengan media audio. Informasi yang didapat berupa lisan terkadang lebih sulit dipahami dan dicerna. Siswa yang mempunyai minat belajar auditori dapat menghafal lebih cepat dengan membaca teks dengan keras dan mendengarkan kaset.

Ciri – ciri siswa yang mempunyai minat belajar auditori menurut Suparman, antara lain :

- 1) Berbicara pada diri sendiri
- 2) Berpenampilan rapi
- 3) Mudah terganggu keributan
- 4) Belajar dengan mendengarkan dan mengingat apa yang didiskusikandari pada apa yang dilihat
- 5) Menggerakkan bibir dan mengucapkan tulisan dengan keras saatmembaca buku
- 6) Biasanya pembicara fasih
- 7) Senang mendengarkan orang berbicara

- 8) Dapat mengulangi kembali dan menirukan nada, irama, dan warnasuara
- 9) Merasa kesulitan menulis tetapi hebat dalam berbicara dengan irama yang berpola
- 10) Amat sensitif terhadap suara atau bunyi – bunyian, sehingga konsentrasi mereka amat mudah terganggu dengan suara – suara tersebut ketika sedang belajar
- 11) Suka berbicara, berdiskusi, dan menjelaskan sesuatu panjang lebar
- 12) Lebih pandai mengeja dengankeras daripada menuliskannya
- 13) Mempunyai masalah dengan pekerjaan – pekerjaan yang melibatkan visualisasi, seperti menggambar ruang/bentuk 3 dimensi, atau memotong bagian – bagian hingga satu sama lain
- 14) Lebih mudah menyampaikan pesat bersifat verbal dari pada tulisan

Beberapa karakteristik yang khas bagi orang – orang yang memiliki minat belajar auditori adalah

- 1) Semua informasi hanya bisa diserap mellaui pendengaran
- 2) Memiliki kesulitan untuk menyerap informasi dalam bentuk tulisansecara langsung
- 3) Memiliki kesulitan menulis ataupun membaca

c. Minat belajar Kinestik

Suparman mengemukakan minat belajar kinestik biasanya disebut juga minat belajar gerak. Artinya, siswa biasanya menyukai belajar dengan memanfaatkan anggota gerak tubuhnya dalam proses belajar untuk memahami sesuatu. Siswa yang mempunyai minat belajar kinestik pada umumnya tidak menyukai duduk diam berlama – lama karena mereka

mempunyai keinginan untuk beraktivitas dan bereksplorasi. Anak ini lebih menyukai pelajaran praktikum. Siswa yang mempunyai minat belajar kinestetik menurut Suparman, mempunyai ciri – ciri sebagai berikut.

- 1) Berbicara dengan lambat dan pelan
- 2) Menanggapi perhatian fisik
- 3) Menyentuh orang untuk mendapatkan sesuatu
- 4) Berdiri sangat dekat ketika berbicara dengan orang, atau mendekati orang yang sedang berbicara dengannya
- 5) Selalu berorientasi pada fisik dan banyak gerak
- 6) Mempunyai perkembangan awal otot – otot yang besar
- 7) Belajar melalui praktek dan rekyasa
- 8) Menghafal dengan cara berjalan – jalan dan melihat
- 9) Menggunakan jari sebagai petunjuk ketika membaca
- 10) Banyak menggunakan isyarat tubuh
- 11) Tidak dapat duduk diam dalam jangka waktu yang lama
- 12) Menggunakan kata – kata yang mengandung aksi
- 13) Ingin melakukan sesuatu

Ada beberapa karakteristik orang yang memiliki minat belajar kinestetik yaitu :

- 1) Menempatkan tangan sebagai alat penerima informasi utama agar bisaterus mengingatnya
- 2) Informasi dapat diserap melalui gengaman atau sentuhan
- 3) Tidak tahan duduk terlalu lama dalam menerima pelajaran
- 4) Merasa bisa belajar dengan nyaman dan lebih baik apabila disertai dengan kegiatan fisik atau praktik

- 5) Memiliki kemampuan mengkoordinasikan sebuah tim dan kemampuan mengendalikan gerak tubuh (*Atheltic ability*).²³

5. Hal-hal yang Dapat Menimbulkan Minat Belajar

Muis & Pitra mengemukakan bahwa menumbuhkan minat peserta didik dalam belajar sangatlah diperlukan. karena adanya minat belajar mendorong peserta didik untuk memenuhi kebutuhannya. kebutuhan yang dimaksud adalah kebutuhan belajar. Pelajaran yang diminati peserta didik akan memberikan rasa senang dan akan memudahkan peserta didik berkonsentrasi dalam belajar.

Minat merupakan faktor yang sangat penting dalam kegiatan belajar peserta didik. Suatu kegiatan belajar yang dilakukan tidak sesuai dengan minat peserta didik akan memungkinkan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik yang bersangkutan.

Adanya minat dan tersedianya sarana dan prasarana yang lengkap. maka peserta didik akan mendapatkan kepuasan dari kegiatan belajar tersebut. Minat belajar peserta didik dapat ditumbuhkan dengan cara:

- a. Membangkitkan suatu kebutuhan (kebutuhan untuk mendapatkan penghargaan).
- b. Menghubungkan pengalaman masa lampau.
- c. Memberi kesempatan untuk mendapatkan hasil yang baik, dan
- d. Menggunakan berbagai bentuk mengajar diskusi, kerja kelompok, membaca demonstrasi dan sebagainya.²⁴

²³ Akrim, *Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa* (Belajar PAI Mencetak KarakterSiswa), 31 – 35

²⁴ Akrim, *Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa* (Belajar PAI Mencetak KarakterSiswa), 42 – 44.

Terdapat beberapa hal yang dapat mendorong anak dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Berdasarkan pendapat yang diutarakan oleh N. Frandsen yang diambil dari Sumardi Suryabrata mengenai bukunya “Psikologi Pendidikan” adalah sebagai berikut:

- a. Timbulnya keinginan yang kuat dalam menyelidiki dunia.
- b. Adanya kreatifitas yang timbul pada setiap individu dan mempunyaipandangan untuk maju ke depan.
- c. Timbulnya suatu dorongan perhatian dari orang tua, guru maupun teman-temannya.
- d. Timbulnya suatu keinginan untuk maju dalam bidang yang mereka sukai agar memperbaiki kesalahan di masa lampau
- e. Adanya kemauan untuk memperoleh rasa aman bila menguasai pelajaran. Sedangkan Maslow mengemukakan motif-motif untuk belajar itu ialah:
 - a. Adanya sesuatu untuk kebutuhan fisik
 - b. Adanya suatu kebutuhan rasa aman, bebas dari kekhawatiran.
 - c. Adanya kemauan untuk diterima di lingkungan masyarakat
 - d. Adanya suatu perlakuan yang baik dari masyarakat sekitar.

Sesuai dengan sifat untuk menjadi penengah dalam kehidupanbermasyarakat.

Berdasarkan penafsiran di atas dapat disimpulkan bahwa minat tumbuh karena adanya dorongan dari dalam dirinya sendiri untuk mempelajari berbagai hal yang sangat berguna bagi dirinya sendiri.

6. Indikator Minat Belajar

Minat belajar memiliki beberapa indikator, menurut Slameto, beberapa indikator minat belajar yaitu :

- a. Perasaan senang, apabila seseorang siswa memiliki perasaan senang terhadap pelajaran tertentu maka tidak akan ada rasa terpaksa untuk belajar. Contohnya yaitu senang mengikuti pelajaran, tidak ada perasaan bosan, dan hadir saat pelajaran.
- b. Keterlibatan siswa, ketertarikan seseorang akan obyek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari obyek tersebut.

Contohnya yaitu : aktif dalam diskusi, aktif bertanya, dan aktif menjawab pertanyaan dari guru.

- c. Ketertarikan berhubungan dengan daya dorong siswa terhadap ketertarikan pada sesuatu benda, orang, kegiatan atau bias berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.

Contoh : antusias dalam mengikuti pelajaran, tidak menunda tugas dari guru.

- d. Perhatian siswa, minat dan perhatian merupakan dua hal yang dianggap sama dalam penggunaan sehari – hari, perhatian siswa merupakan konsentrasi siswa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain. Siswa memiliki minat pada obyek tertentu maka dengan sendirinya akan memperhatikan obyek tersebut.

Contoh : mendengarkan penjelasan guru dan mencatat materi.²⁵

²⁵ Akrim, *Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa* (Belajar PAI Mencetak Karakter Siswa), 42 – 44.

7. Macam – Macam Minat Belajar

Djamarah membagi minat menjadi dua macam, yaitu minat instrinsik dan minat ekstrinsik. Minat instrinsik adalah motif – motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Bila seseorang telah memiliki minat instrinsik dalam dirinya, maka ia akan sadar melakukan sesuatu kegiatan yang tidak memerlukan minat dari luar dirinya.

Siswa berminat untuk belajar semata-mata untuk menguasai nilai yang terkandung dalam bahan pelajaran bukan keinginan lain, seperti pujian dan nilai tinggi. Berbeda dengan minat ekstrinsik, minat ekstrinsik adalah motif – motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar. Minat ekstrinsik diperlukan agar siswa mau belajar. Siswa belajar karena hendak mencapai tujuan yang terletak diluar hal yang dipelajarinya, seperti mencapai nilai tinggi dan kehormatan.

Sudirman mengatakan 4 macam minat, diantaranya :

a. Minat dilihat dari dasar pembentukan

Terdiri dari motif – motif bawaan dan motif – motif yang dipelajari. Motif – motif bawaan adalah motif yang sudah ada sejak lahir, jadi minat itu tanpa dipelajari, contohnya dorongan untuk makan, minum, dan tidur. Motif – motif yang dipelajari, adalah motif – motif yang timbul karena dipelajari, contohnya dorongan untuk belajar suatu cabang ilmu pengetahuan.

b. Minat menurut pembagian Woodworth dan Marquis

c. Minat jasmaniah dan minat rohaniah

Minat jasmaniah dan minat rohaniah. Minat jasmaniah berupa nafsu, insting, otomatis, dan refleks, sementara minat rohaniah berupa kemauan.

d. Minat intrinsik dan minat ekstrinsik

Berdasarkan macam – macam minat belajar dari pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa macam minat dibagi minat instrinsik dan minat ekstrinsik, namun kedua

minat tersebut tidak dapat berdiri sendiri. Hal ini karena minat terkait dengan banyak hal yang kompleks. Minat belajar dalam penelitian ini adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri seseorang baik berasal dari dalam atau dari luar diri orang tersebut.²⁶

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dapat diartikan jawaban yang sifatnya sementara terhadap permasalahan penelitian, hal ini didasarkan karena jawaban yang diberikan baru teori yang relevan, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Dengan adanya rumusan masalah tersebut, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat hubungan *game online* pada siswa dan pengaruh terhadap minat belajar siswa di sekolah.

Berdasarkan dari asal kata, hipotesis berasal dari bahasa Yunani yaitu *hupo* dan juga *thesis*. *Hupo* adalah sementara, sedangkan *thesis* adalah pernyataan atau teori. Sehingga hipotesis adalah pernyataan sementara. Inilah praduga peneliti terhadap masalah penelitian. Namun hipotesis ini bukanlah kebenaran. Karena praduga, hipotesis bisa benar dan bisa juga salah.

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya harus di uji secara empiris. Hipotesis menyatakan hubungan apa yang kita cari atau ingin kita pelajari. Hipotesis adalah keterangan sementara dari hubungan fenomena-fenomena yang kompleks.²⁷

²⁶ Akrim, *Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa* (Belajar PAI Mencetak Karakter Siswa), 38 – 41.

²⁷ Muhammad Darwin, dkk. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif*, (Bandung: Media Sains Indonesia, 2021), 81.

Adapun definisi hipotesis menurut para ahli, yaitu:

1. Muri Yusuf, hipotesis yakni merupakan kesimpulan sementara atau suatu jawaban yang sifatnya sementara dan merupakan konstruk peneliti terhadap masalah penelitian, yang menyatakan hubungan antara 2 variabel bahkan lebih. Kebenaran dugaan tersebut harus dibuktikan terlebih dahulu dengan melakukan penyelidikan ilmiah.
2. Dantes, hipotesis yakni merupakan praduga atau asumsi yang harus diuji melalui data atau fakta yang diperoleh dengan melalui penelitian.
3. Sudjana, hipotesis dipandang sebagai asumsi atau dugaan sementara mengenai hal yang dibuat guna menjelaskan suatu hal yang sering dituntut untuk melakukan pengecekan.
4. Margono, menjelaskan bahwasannya hipotesis berasal dari kata hypo dan thesis. yang mana Hipo memiliki arti
5. “kurang dari” dan thesis memiliki arti “pendapat”. Jadi kesimpulannya, hipotesis yakni adalah suatu pendapat atau kesimpulan yang bersifat sementara. Selain itu, hipotesis juga merupakan suatu kemungkinan jawaban dari masalah yang diajukan.
6. Menurut Sugiyono dalam Lilis hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah. Karena sifatnya masih sementara, maka perlu dibuktikan kebenarannya melalui data empirik yang terkumpul.²⁸

Berdasarkan pengertian tersebut hipotesis adalah jawaban sementara yang kebenarannya masih harus dibuktikan atau uji kebenarannya. Hipotesis yang akan diuji dinamakan hipotesis nol (H_0) dan hipotesis Alternatif (H_a). Sesuai dengan landasan teori yang telah dikemukakan, peneliti mengajukan hipotesis yaitu dimana:

1. H_0 : Tidak ada pengaruh yang signifikan *game online* terhadap minat belajar pada siswa kelas VI SD Negeri 1

²⁸ Ratna Wijayanti Daniar Paramita, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jawa Timur :WIDYAGAMA, 2021), 53.

Rejosari Natar Lampung Selatan

2. Ha : Adanya pengaruh yang signifikan antara *game online* terhadap minat belajar pada siswa kelas VI SD Negeri 1 Rejosari Natar Lampung Selatan





DAFTAR PUSTAKA

- A. Zulfianah Halik, Z dan Naim M, “Strtegis of Islamic education teachers to increase students’ interest in learning and practicing in state junior high lanrisang (SMPN) 1 Lanrisang”, *MADANIA: JURNAL KAJIAN KEISLAMAN* 22, no. 2 (2018).
- Andi Achru P, “Pengembangan Minat Belajar dalam Pembelajaran”, *Jurnal IDAARAH*, No 2, Vol III (2019), 208. Anwar Dessy, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, Surabaya : Amelia, 2002.
- Alimul H Aziz, *Menyusun Instrumen Penelitian & Uji Validitas Reliabilitas*, (Surabaya: Health Books Publishing, 2021)..
- Arif Kustiawan Andri dan Andhy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online*, (AE Media Grafika, Februari 2019).
- Arikunto Suharismi, *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2010).
- Amin Mustaghfirin, *Pengembangan Bakat dan Minat (Belajar PAI Mencetak Karakter Siswa*, (Jakarta, 2016), 12.
- Daniar Paramita Ratna Wijayanti, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jawa Timur : WIDYAGAMA, 2021), 53.
- Darwin Muhammad, dkk. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif*, (Bandung: Media Sains Indonesia, 2021).
- H. Maidarman Subesti, “Studi Minat Mahasiswa Program Studi Pendidikan Kepeleatihan Olahraga Terhadap Senam Aerobik”. *Jurnal Patriot*, 2, no. 1 (2020).
- Jamaluddin Ahdar, Wardana, *Belajar Dan Pembelajaran* , Cet. I, (Jakarta: Cv. Kaaffah Learning Center November, 2019).

- Koi Siprianus dkk, “*Pengaruh Permainan Game Online Terhadap Aktivitas Belajar pada Anak Usia Sekolah Kelas III dan IV SDN Merjosari Malang*”, *Nursing News*, 2, no. 1 (2017).
- Komari Pratii Noor, “*Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orang Tua, dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMK Kesehatan Tanggerang*”, *Jurnal Pujangga*, No. 2, Vol. 1 (2015).
- Lilis Suryani N, “*Pengaruh Lingkungan Kerja Non Fisik Dan Komunikasi Terhadap Kinerja Karyawan Pada PT. Bangkit Maju Bersama Di Jakarta*,” *JENIUS (Jurnal Ilmiah Manajemen Sumber Daya Manusia)* 2, no. 3 (2019): 419.
- Marelni Lusi, “*Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa di Kelas VIII SMP Negeri 1 Bangkinanh*”, *Jurnal Pendidikan Ilmiah*, No. 1, Vol. 1 (2016).
- Ma’rifah Setiawati Siti, “*Telaah Teoritis: Apa Itu Belajar?*”, *Jurnal Helper*, No. 1, Vol. 35, (2018).
- Martono Nanang. *Metode Penelitian Kuantitatif (Edisi Revisi 2)*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2016).
- Najib H Wahdan, *Statistika Pendidikan*, (Surakarta: Muhammadiyah University Press, 2017).
- Nurhasanah Siti, “*Minat Belajar Sebagai Diterminan Hasil Belajar Siswa*”, *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, No. 1, Vol. 1 (2016).
- Pramudia Rischa Trisnani, dan Silvia Yula Wardani, “*Stop Kecnduan Game Online*”, Cet 1, (Jawa timur: Unipma Press, November 2018).
- Rahman Saleh Abul dan Muhibb Abdul Wahab, *Psikologi : Suatu Pengantar dalam Perspektif Islam*, (Jakarta : Kencana, 2016).

- Refeny Natalia Frensisca, “*Hubungan Antara Kompetensi Social Dengan Kecanduan Game Online Pada Remaja,*” (Tesis, Universitas Mercu Buana Yogyakarta, 2017).
- Reski Niko, “Tingkat Minat Belajar Siswa Kelas IX SMPN 11 Kota Sungai Penuh”, *Jurnal Inovasi Penelitian*, No. 11, Vol. 1 (2021).
- Retnawati Heri, *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian (Panduan Peneliti, Mahasiswa, dan Psikometrian)*, (Yogyakarta : Parama Publishing, 2016).
- Rizkiana Riza, “*Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar*”, (Skripsi BKI UIN Mataram, 2021).
- Roflin Eddy, dkk. *Populasi, Sampel, Variabel dalam Penelitian Kedokteran*, (Pekalongan: PT Nasya Expanding Management, 2021).
- Rusmiati. “Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestas Belajar Bidang Studi Ekonomi Siswa Ma Al Fattah Sumbermulyo”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Ekonomi*, 1, No. 1 (2017).
- Sanditaria Winsen, dkk, “Adiksi Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah di Warunng Internet Penyedia Game Online Jatinangor Sumedang”, *Jurnal Fakultas*, (2016).
- Sanjaya Wina, *Strategi Pembelajaran, Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta : Kencana, 2017).
- Siagian Ernawati, “Hubungan Kecanduan Game Online dengan Minat Belajar Anak Usia Sekolah di Masa Pandemi Covid-19”, *Jurnal BASICEDU*, No. 4, Vol , (2022).
- Sugiyono, “*Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*”, (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2018).

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2018).

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017).

Suharsimi, dkk. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2016).

Fadhilah Suralaga, *Psikologi Pendidikan*, Cet 1, (Depok : PT RAJAGRAFINDO PERSADA, 2021).

