

SKRIPSI

**PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MINAT BELAJAR
PESERTA DIDIK KELAS IV DI SDN 2 NEGARA RATU**

Oleh:

**YULINAR ADITIYA
NPM. 1801010119**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO
TAHUN 2024 M / 1445 H**

PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MINAT BELAJAR
PESERTA DIDIK KELAS IV DI SDN 2 NEGARA RATU

Diajukan Untuk Memenuhi Tugas dan Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Oleh:

YULINAR ADITIYA

NPM. 1801010119

Pembimbing : Dra. Isti Fatonah, M.A

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO

TAHUN 2024 M / 1445 H



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hejar Dewantara Kampus 15 A Inggmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id, e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

HALAMAN NOTA DINAS

Nomor :
Lampiran : 1 (Satu) Berkas
Perihal : Persetujuan Dimunaqosyahkan

Kepada Yth.,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro
di Metro

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah kami mengadakan pemeriksaan dan bimbingan seperlunya, maka proposal penelitian yang telah disusun oleh:

Nama : Yulinar Aditiya
NPM : 1801010119
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Prodi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Yang berjudul : Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV di SDN 2 Negara Ratu

Sudah kami setuju dan dapat diajukan ke Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro untuk dimunaqosyahkan.

Demikian harapan kami dan atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Ketua Program Studi

Muhammad Ali, M. Pd. I
NIP. 19780314 200710 1 0034

Metro, Desember 2023
Pembimbing

Dra. Isti Fatonah, M.A
NIP. 19670531 199303 2 003

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul : Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Peserta Didik
Kelas IV di SDN 2 Negara Ratu
Nama : Yulinar Aditiya
NPM : 1801010119
Prodi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

DISETUJUI

Untuk diajukan dalam Sidang Munaqosyah
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro.

Metro, Desember 2023
Pembimbing



Dra. Isti Fatonah, M.A
NIP. 19670531 199303 2 003



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

No. B-0982/In.: 28.1/D/PP: 00.9/02/2024

Skripsi dengan judul: PENGARUH GAME ONLINE, TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK DI SDN 2 NEGARA RATU, disusun Oleh: Yulinar Aditiya, NPM: 1801010119, Program Studi: Pendidikan Agama Islam (PAI) telah diujikan dalam sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada hari/tanggal: Kamis, 28 Desember 2023.

TIM PENGUJI

Ketua/Moderator : Dra. Isti Fatonah, M.A

Penguji I : Umar, M.Pd.I

Penguji II : Ghulam Murtadlo, M.Pd.I

Sekretaris : Riana Anjarsari, M.Pd



Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. Zubairi, M.Pd
NIP. 196206121989031006

ABSTRAK

PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV DI SDN 2 NEGARA RATU

Oleh :

Yulinar Aditiya

Game online memiliki dampak positif dan negatif yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Game online memiliki dampak positif bagi siswa selama tidak mengganggu proses belajar siswa, dengan pembagian waktu yang cukup. Namun sebaliknya, game online yang dimainkan dengan berlebihan justru dapat menurunkan minat belajar siswa dan berdampak pada kesehatan sehingga mengganggu proses belajar siswa di sekolah. Fokus permasalahan yang akan peneliti kaji dalam penelitian ini berkaitan dengan pengaruh game online terhadap minat belajar ditinjau dari dampak positif dan negatif yang dialami oleh peserta didik IV di SDN 2 Negara Ratu.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah pengaruh game online terhadap minat belajar peserta didik kelas IV di SDN 2 Negara Ratu ?. Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan pengaruh game online terhadap minat belajar peserta didik kelas IV di SDN 2 Negara Ratu.

Dalam penelitian ini, peneliti memakai pendekatan kuantitatif. Sedangkan sifat penelitian dalam penelitian ini merupakan bersifat korelasi. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa angket atau kuesioner dan dokumentasi. Angket atau kuesioner ditunjukkan kepada 42 siswa kelas IV di SDN 2 Negara Ratu untuk memperoleh data pengaruh game online dan minat belajar siswa. Sedangkan dokumentasi bertujuan untuk mendapatkan informasi berkaitan dengan sejarah SDN 2 Negara Ratu, visi, misi dan tujuan, serta keadaan sarana dan prasarana yang tersedia. Adapun analisis data yang digunakan didalam penelitian ini yaitu menggunakan rumus *Pearson Product Moment*.

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian, maka dapat kesimpulan dalam penelitian ini Ada Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV di SD Negeri 2 Negara Ratu. Dengan dibuktikan dari hasil analisis penelitian yang penulis lakukan memperoleh nilai $sig (2 \text{ tailed}) < 0,05$, maka terdapat hubungan antara variabel x dan y . Jika dibandingkan $0,046 < 0,05$ atau, maka hasil tersebut menunjukkan bahwa hipotesis diterima.

Berdasarkan tabel pedoman interpretasi koefisien product moment, tingkat korelasi variabel x terhadap y dalam penelitian ini adalah sedang dengan tingkat hubungan sebesar 25,60%.

Kata Kunci : Game Online, Minat Belajar Siswa.

ORISINALITAS PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Yulinar Aditiya
NPM : 1801010119
Prodi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagianbagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Metro, 04 Januari 2024
Yang menyatakan



Yulinar Aditiya
NPM. 1801010119

MOTTO

وَمَنْ جَاهَدَ فَإِنَّمَا يُجَاهِدُ لِنَفْسِهِ

Artinya :

*Dan barangsiapa bersungguh-sungguh, maka sesungguhnya kesungguhannya itu
untuk dirinya sendiri.¹*

¹ Qs. Al-Ankabut (29): 6.

PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur hasil penelitian ini saya persembahkan dan saya ucapkan terimakasih kepada :

1. Tuhan yang Maha Esa, karena hanya atas izin dan karunia-Nya lah maka skripsi ini dapat di buat dan bisa penulis selesaikan. Puji Syukur yang tak terhingga pada Tuhan penguasa alam yang meridhoi dan mengabulkan segala do'a
2. Kedua orang tua saya, yang telah membesarkan dengan penuh kasih sayang, yang selalu memberikan semangat dalam hidup dan do'a yang tiada henti dipanjatkan demi keberhasilan penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Adik saya yang menjadi sumber motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Keluarga besar penulis yang telah senantiasa memberikan dukungan dan do'a kepada penulis
5. Teman-teman seperjuangan di IAIN Metro.
6. Almamater tercinta IAIN Metro.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT, atas taufik hidayah dan inayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

Dalam penyelesaian skripsi ini, peneliti telah menerima banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karenanya peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Hj. Siti Nurjanah, M.Ag.,PIA Rektor IAIN Metro
2. Dr. Zuhairi, M.Pd Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro
3. Muhammad Ali, M.Pd.I Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam
4. Novita Herawati. M.Pd Sekretaris Prodi Pendidikan Agama Islam
5. Dra. Isti Fatonah, M.A selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penyusunan skripsi.
6. Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro, yang telah memberikan ilmu dalam perkuliahan maupun di luar perkuliahan.

Namun peneliti menyadari, bahwa dalam penyusunan skripsi ini belum mencapai kesempurnaan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak untuk kesempurnaannya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti sendiri dan bagi para pembaca pada umumnya.

Metro, 04 Januari 2024
Peneliti



YULINAR ADITIYA
NPM. 1801010119

DAFTAR ISI

| | |
|---|-------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN SAMPUL..... | ii |
| NOTA DINAS..... | iii |
| PERSETUJUAN..... | iv |
| PENGESAHAN | v |
| ABSTRAK | vi |
| MOTTO | viii |
| PERSEMBAHAN..... | ix |
| KATA PENGANTAR..... | x |
| DAFTAR ISI..... | xi |
| DAFTAR TABEL..... | xiii |
| DAFTAR GAMBAR..... | xiv |
| DAFTAR LAMPIRAN | xv |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Identifikasi Masalah..... | 5 |
| C. Batasan Masalah..... | 5 |
| D. Rumusan Masalah | 6 |
| E. Tujuan Dan Manfaat Penelitian..... | 6 |
| 1. Tujuan Penelitian | 6 |
| 2. Manfaat Penelitian | 6 |
| F. Penelitian Relevan | 6 |
| BAB II LANDASAN TEORI | 12 |
| A. Minat Belajar..... | 12 |
| 1. Pengertian Minat Belajar | 12 |
| 2. Indikator Minat Belajar..... | 14 |
| 3. Fungsi Minat dalam Proses Belajar | 16 |
| 4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar | 17 |
| B. Game Online..... | 20 |
| 1. Pengertian Game Online | 20 |
| 2. Jenis-jenis Game Online | 21 |
| 3. Faktor Penyebab Anak Bermain Game Online..... | 23 |
| 4. Dampak Positif dan Negatif Game Online | 24 |
| C. Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Peserta Didik..... | 25 |
| D. Kerangka Konseptual Penelitian | 27 |
| 1. Kerangka Konseptual..... | 27 |
| 2. Paradigma | 28 |
| E. Hipotesis Penelitian | 28 |
| BAB III METODE PENELITIAN | 30 |
| A. Rancangan Penelitian..... | 30 |
| B. Definisi Operasional Variabel..... | 31 |
| C. Populasi, Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel..... | 33 |
| 1. Populasi..... | 33 |

| | | |
|-----------------------|---|-----------|
| 2. | Teknik Pengambilan Sampel | 34 |
| 3. | Sampel | 35 |
| D. | Teknik Pengumpulan Data..... | 35 |
| 1. | Angket..... | 36 |
| 2. | Metode Dokumentasi..... | 37 |
| E. | Instrumen Penelitian | 37 |
| 1. | Rancangan/kisi-kisi Instrumen | 38 |
| 2. | Pengujian Instrumen | 39 |
| F. | Teknik Analisis Data..... | 41 |
| BAB IV | HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN..... | 44 |
| A. | Hasil Penelitian | 44 |
| 1. | Deskripsi Lokasi Penelitian | 44 |
| 2. | Deskripsi Hasil Penelitian..... | 52 |
| 3. | Pengujian Hipotesis | 60 |
| B. | Pembahasan..... | 64 |
| BAB V | PENUTUP..... | 66 |
| A. | Kesimpulan | 66 |
| B. | Saran | 67 |
| DAFTAR PUSTAKA | | 68 |
| LAMPIRAN | | 70 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 2. 1 Paradigma Pengaruh Game Online terhadap Minat Belajar Siswa..... | 28 |
| Tabel 3. 1 Jumlah Peserta Didik Kelas IV di SDN 2 Negara Ratu..... | 33 |
| Tabel 3.2 Pedoman Penskoran Angket Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Peserta Didik..... | 36 |
| Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Variabel Penelitian Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV di SDN 2 Negara Ratu..... | 38 |
| Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Angket Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV di SDN 2 Negara Ratu | 38 |
| Tabel 3. 5 Tingkat Korelasi dan Kekuatan Hubungan | 42 |
| Tabel 4. 1 Profil SD Negeri 2 Negara Ratu | 45 |
| Tabel 4. 2 Data Guru di SD Negeri 2 Negara Ratu..... | 49 |
| Tabel 4. 3 Jumlah Siswa di SD Negeri 2 Negara Ratu | 50 |
| Tabel 4. 4 Sarana di SD Negeri 2 Negara Ratu..... | 50 |
| Tabel 4. 5 Prasarana di SD Negeri 2 Negara Ratu..... | 51 |
| Tabel 4. 6 Hasil Angket Pengaruh Game Online..... | 52 |
| Tabel 4. 7 Hasil Angket Minat Belajar Siswa..... | 54 |
| Tabel 4. 8 Angket Hasil Uji Validitas Nomor 1-15 | 57 |
| Tabel 4. 9 Angket Hasil Uji Validitas Nomor 16-30 | 57 |
| Tabel 4. 10 Tabel Bantu Uji Validitas Pengaruh Game Online terhadap Minat Belajar Siswa..... | 58 |
| Tabel 4. 11 Hasil Uji Reliabilitas Alpha Cronbach Menggunakan SPSS 24..... | 59 |
| Tabel 4. 12 Hasil Uji Pearson Product Moment Menggunakan SPSS 24..... | 61 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 4. 2 Tingkat Hubungan Koefisien Korelasi..... | 63 |
|--|----|

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|---|-----|
| lampiran 1 Surat Izin Prasurvey | 71 |
| Lampiran 2 Surat Balasan Prasurvey | 72 |
| Lampiran 3 Surat Keterangan Bimbingan Skripsi | 73 |
| Lampiran 4 Surat Izin Research | 74 |
| Lampiran 5 Surat Tugas | 75 |
| Lampiran 6 Surat Balasan Research | 76 |
| Lampiran 7 Surat Keterangan Bebas Pustaka Jurusan | 77 |
| Lampiran 8 Surat Bebas Pustaka Perpustakaan | 78 |
| Lampiran 9 Outline | 79 |
| Lampiran 10 Alat Pengumpul Data..... | 83 |
| Lampiran 11 Angket Penelitian | 87 |
| Lampiran 12 Hasil Uji Validitas Nomor 1-10..... | 90 |
| Lampiran 13 Hasil Uji Validitas Nomor 11-20 | 93 |
| Lampiran 14 Hasil Uji Validitas Nomor 21-30..... | 96 |
| Lampiran 15 Buku Konsultasi Bimbingan..... | 99 |
| Lampiran 16 Hasil Cek Turnitin | 104 |
| Lampiran 17 Dokumentasi..... | 106 |
| Lampiran 18 Daftar Riwayat Hidup..... | 107 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Problematika terhadap minat belajar pada anak sekarang ini semakin canggih termasuk pemain game online yang berkembang pada dinamika masyarakat kita khususnya Indonesia. Asumsi yang ada minat belajar dapat dilihat rasa keinginan anak untuk belajar pendidikan agama islam. Paradigma dalam sebuah perkembangan teknologi adalah untuk membantu dan mendorong minat belajar anak di era modernisasi sekarang. Tetapi faktanya perkembangan teknologi dan adanya game online membuat arus balik sehingga mayoritas para pecandu game online berkurang motivasi belajar mereka.

Minat menurut Sadirman A. M adalah sebagai suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhankebutuhannya sendiri. Minat belajar adalah suatu rasa ketertarikan dan keinginan terhadap suatu hal yang bangkit karena adanya suatu kebutuhan. Minat dapat mendorong kita untuk membuat suatu pilihan.¹

Minat belajar menjadi penting bagi siswa karena dengan memiliki minat belajar maka siswa akan lebih mudah untuk memahami suatu pelajaran dan akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang dicapainya. Apabila siswa memiliki minat belajar yang tinggi maka semakin tinggi hasil belajar yang

¹ Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), 53.

dicapai. 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 dapat tanpa ada yang menyuruh.

Menurut Ali, minat belajar siswa dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa, dan faktor yang berasal dari luar diri siswa. Faktor internal tersebut antara lain:

1. Perhatian dalam belajar yaitu pemusatan atau konsentrasi dari seluruh aktivitas seseorang yang ditujukan kepada sesuatu atau sekumpulan objek belajar.
2. Keingintahuan adalah perasaan atau sikap yang kuat untuk mengetahui sesuatu.
3. Kebutuhan (motif) yaitu keadaan dalam diri pribadi seseorang siswa yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas- aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan
4. Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.

Sedangkan faktor eksternal faktor eksternal adalah sesuatu yang membuat siswa berminat yang datangnya dari luar diri, seperti: dorongan dari

orang tua, dorongan dari guru, tersedianya prasarana dan sarana atau fasilitas, dan keadaan lingkungan.³

Salah satu faktor yang mempengaruhi minat belajar adalah tersedianya sarana atau fasilitas teknologi. Seiring berkembangnya teknologi yang semakin canggih yang senantiasa mempengaruhi aspek kehidupan manusia. Namun selain dampak positif yang dirasakan, perkembangan teknologi yang semakin pesat memiliki dampak luar negatif yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Salah satunya perkembangan kemajuan teknologi yaitu ditandai dengan munculnya salah satu jenis permainan audio visual dan komputer yaitu game elektronik, salah satu contohnya adalah game online.⁴

Berdasarkan hasil wawancara prasurvey pada tanggal 7 Maret 2022 dengan Bapak Agus Setiawan, S.Pd, wali kelas IV di SDN 2 Negara Ratu beliau menuturkan bahwasanya selain memiliki dampak positif, game online juga memiliki dampak negatif yang bagi siswa. Dalam praktiknya, game online yang dimainkan secara berlebihan justru dapat mengganggu minat belajar siswa. Menurut penjelasan beliau, siswa kelas IV di SDN 2 Negara Ratu mengalami penurunan minat belajar, ini diakibatkan dari beberapa faktor salah satunya faktor bermain game. Para siswa cenderung sering lesu dan kurang berminat dalam belajar dikelas dan merasa mengantuk, kurang bersemangat dalam

³ Ali Asmi, dkk “Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Melalui Metode Bermain Pada Kelas Viii-4 Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Batusangkar”, *Jurnal Menssana*, 3, no.1 (2018):

⁴ “Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMK PGRI 4 Kediri Tahun Pelajaran 2016/2017.” (Kediri, Universitas Nusantara PGRI Kediri 01, 2017), h. 1.

belajar, kurang memperhatikan guru dan sering ketiduran dikarenakan mengantuk saat proses pembelajaran berlangsung.⁵

Sedangkan hasil wawancara dengan Reza, salah satu siswa kelas IV di SDN 2 Negara Ratu mengatakan bahwa dirinya dan kebanyakan teman di SD tersebut memang suka bermain game online mobile legends dan free fire setiap harinya. Menurut Reza, alasan dia bermain game online dapat menghilangkan rasa jenuh dan bosan. Intensitas waktu yang dihabiskan oleh Reza dalam bermain game online di waktu siang hari, sore dan malam hari.⁶

Berdasarkan permasalahan diatas, game online memiliki dampak positif dan negatif yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa. game online memiliki dampak positif bagi siswa selama tida mengganggu proses belajar siswa, dengan pembagian waktu yang cukup. Namun sebaliknya, game online yang dimainkan dengan berlebihan justru dapat menurunkan minat belajar siswa dan berdampak pada kesehatan sehingga mengganggu proses belajar siswa di sekolah. Oleh karena itu, penulis bermaksud melakukan penelitian di SDN 2 Negara Ratu dengan judul “Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 2 Negara Ratu”.

⁵ Wawancara dengan Agus Setiawan, S.Pd, Guru Kelas IV di SDN 2 Negara Ratu tentang Dampak Negatif Game Online terhadap Minat Belajar Siswa pada 7 Maret 2022.

⁶ Wawancara dengan Reza, siswa kelas IV di SDN 2 Negara Ratu tentang Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar pada 7 Maret 2022.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, peneliti melakukan identifikasi suatu permasalahan mengenai Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Peserta Didik :

1. Game online memiliki dampak positif dan juga dampak negatif terhadap minat belajar siswa.
2. Siswa kelas IV di SDN 2 Negara Ratu yang bermain game online berlebihan mengalami penurunan minat belajar.
3. Siswa kelas IV di SDN 2 Negara Ratu yang bermain game online berlebihan cenderung sering lesu dan kurang berminat dalam belajar dikelas, kurang bersemangat dalam belajar, kurang memperhatikan penjelasan guru dan merasa mengantuk dikarenakan sering begadang bermain game online, bahkan sampai matanya merah.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, peneliti melakukan batasan masalah disebabkan karena keterbatasan kemampuan peneliti sebagai pemula.

Batasan masalah yang diambil peneliti adalah:

1. Fokus permasalahan yang akan peneliti teliti berkaitan dengan pengaruh game online terhadap minat belajar ditinjau dari dampak positif dan negatif yang dialami oleh peserta didik IV di SDN 2 Negara Ratu.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang ada, maka rumusan masalah yaitu Adakah Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 2 Negara Ratu ?

E. Tujuan Dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui “Ada atau tidaknya Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 2 Negara Ratu.

2. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan memperoleh manfaat anatara lain:

a. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu bahan edukasi bagi siswa mengenai dampak positif dan negatif dari game online.

b. Bagi Peneliti

Penelitian ini adalah salah satu upaya untuk memperluas ilmu pengetahuan Peneliti, dan penelitian ini sebagai syarat untuk mendapatkan gelar sarjana Pendidikan Agama Islam (S.Pd.I).

F. Penelitian Relevan

Penelitian relevan dalam tugas akhir untuk menggambarkan (*state of art*), perbedaan atau hasil antara penelitian tersebut dan penelitian yang sudah ada. Kajian terhadap hasil orang lain terkait dapat dijadikan pembanding

kesimpulan pemikiran kita nanti sebagai peneliti. Berikut hasil pencarian diperoleh beberapa masalah yang berkaitan dengan masalah yang akan diteliti, yaitu :

1. Ayu Setianingsih melakukan penelitian dengan judul “Game Online Dan Efek Problematikanya Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam”.⁷

Hasil penelitian tersebut berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa apabila dimainkan secara berlebihan hal ini berdampak dari segi jasmani, segi psikologi, segi waktu siswa , dari segi keuangan, hal-hal tersebut akan mempengaruhi motivasi siswa yang akan berdampak pada prestasi disekolah salah satunya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Solusi alternatif untuk mengatasi siswa yang berlebihan bermain game online adalah Proses belajar-mengajar dan hasil belajar siswa sebagian besar ditentukan oleh peranan guru. dan orang tua paham akan apa yang dibutuhkan anak, serta memberikan perhatian yang lebih pada anak.

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian ini terletak pada variabel x penelitian, dimana sama-sama mengkaji tentang pengaruh game online.

⁷ Ayu Setianingsih, “Game Online Dan Efek Problematikanya Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMK Negeri 7 Bandar Lampung” (Bandar Lampung, UIN Raden Intan Lampung, 2018), h. 41.

Sedangkan perbedaan penelitian di atas dengan penelitian ini terletak pada variabel y penelitian. Penelitian di atas berfokus pada motivasi belajar siswa, sedangkan penelitian ini berfokus pada minat belajar siswa.

2. Melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Internet Terhadap Minat Belajar Siswa Muslim di SMP Kota Pekanbaru”.⁸

Hasil Penelitian menunjukkan pada deskriptif pengaruh media internet secara keseluruhan, berada pada tahap tinggi. Namun sama juga dengan deskriptif minat belajar siswa berada pada tahap tinggi. Selain itu, analisis pada inferensi dengan analisis regresi didapati hasil penelitian yang memberi pengaruh signifikan padamedia internet terhadap minat belajar dikalangan siswa yaitu 84.6%. Dengan demikian dapat disimpulkan faktor pengaruh media internet terhadap minat belajar siswa SMP Kota Pekanbaru sangat memberi pengaruh signifikan. Oleh itu, sekolah perlu membuat program orientasi dan pemahaman untuk memberikan kepada siswa keahaman dalam menggunakan media internet dengan hal yang positif.

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian ini terletak pada variabel y penelitian, dimana sama-sama mengkaji tentang minat belajar siswa.

⁸ Devi Arisanti dan Mhd. Subhan, “Pengaruh Penggunaan Media Internet Terhadap Minat Belajar Siswa Muslim Di SMP Kota Pekanbaru,” *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah* 3, no. 2 (2018): h. 61.

Sedangkan perbedaan penelitian di atas dengan penelitian ini terletak pada variabel x penelitian. Penelitian di atas berfokus pada media internet, sedangkan penelitian ini berfokus pada pengaruh game online.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Nurfadilah Ramdani, mahasiswi jurusan PGSD Universitas Muhammadiyah Makasar yang berjudul “Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VI SDN Bawakaraeng 1 Kota Makassar”.⁹

Kesimpulan penelitian diatas adalah 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 varibel 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 dirumah relatif yakni hanya seperlunya saja jika mendekati ujian atau ulangan.

Persamaan penelitian diatas dengan penelitian penulis terletak pada variabel penelitian, dimana sama-sama membahas mengenai pengaruh game online terhadap minat belajar siswa. Selain itu, jenis penelitian yang digunakan sama-sama penelitian kuantitatif.

⁹ Nurfadilah Ramdani, Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VI SDN Bawakaraeng 1 Kota Makassar (Makassar: Universitas Muhammadiyah Makasar, 2018)

Perbedaan penelitian diatas dengan penelitian penulis terletak pada sampel penelitian yang digunakan, dimana penelitian diatas menggunakan sampel siswa di kelas VI, sedangkan penelitian penulis menggunakan sampel penelitian siswa kelas IV. Selain itu lokasi penelitian di atas adalah di SDN Bawakaraeng 1 Kota Makassar, sedangkan lokasi penelitian penulis di SDN 2 Negara Ratu.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Fauhatu Dritte Izzatul Azmi, mahasiswa jurusan pendidikan agama Islam UIN Raden Intan Lampung yang berjudul “Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Islam di Mts Al-Ikhlas Way Jepara Lampung Timur”.¹⁰

Kesimpulan penelitian diatas adalah ada pengaruh yang signifikan game online terhadap minat belajar pendidikan agama islam pada siswa MTs Al-Ikhlas Way Jepara lampung Timur.

Persamaan penelitian diatas dengan penelitian penulis terletak pada variabel penelitian, dimana sama-samam membahas mengenai pengaruh game online terhadap minat belajar siswa. Selain itu, jenis penelitian yang digunakan sama-sama penelitian kuantitatif.

Perbedaan penelitian diatas dengan penelitian penulis terletak pada sampel penelitian yang digunakan, dimana penelitian diatas menggunakan sampel siswa di jenjang MTs, sedangkan penelitian penulis menggunakan sampel penelitian siswa kelas IV SD. Selain itu lokasi penelitian di atas

¹⁰ Fauhatu Dritte Izzatul Azmi, Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Islam di Mts Al-Ikhlas Way Jepara Lampung Timur, (Bandar Lampung: UIN Raden Intan, 2020)

adalah di Mts Al-Ikhlas Way Jepara Lampung Timur, sedangkan lokasi penelitian penulis di SDN 2 Negara Ratu.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Minat Belajar

1. Pengertian Minat Belajar

Di era yang modern ini masih sangat banyak ditemui siswa dengan minat belajar yang kurang. Setiap siswa memiliki minat belajar yang berbeda. Berbanding terbalik dari pernyataan yang diberikan oleh Slameto, minat belajar yang kurang biasanya ditandai dengan siswa cenderung diam, kurang aktif, sering bermain sendiri jika guru sedang mengajar di kelas, sering mengganggu temannya, mengajak bicara temannya, dan ramai sendiri.¹

Minat adalah suatu ketertarikan mengenai suatu hal atau aktivitas, tanpa adanya paksaan dari orang lain. Minat pada dasarnya adalah penerimaan mengenai suatu hal yang ingin dipelajari karena adanya ketertarikan. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar seseorang untuk mempelajarinya.²

Berikut ini terdapat beberapa definisi minat menurut beberapa ahli :

¹ Krisca Renanda Aprilistiandita, dkk, "Analisis Minat Belajar Siswa Melalui Media Monopoli Keragaman Suku (Morasu) Pada Tema 7 Sub Tema 1 Kelas IVB di SDN 2 Surodakan Kabupaten Trenggalek", *Jurnal Elementa*, 1, no. 3 (2020): 191.

² Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi* (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), 180.

- a. H.C. Witherington dalam bukunya tentang psikologi pendidikan mengatakan bahwa minat merupakan kesadaran bagi setiap individu mempelajari mengenai bidang tertentu.
- b. Sadirman A. M dalam bukunya interaksi dan motivasi belajar mengajar mengartikan minat sebagai suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat cirri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhannya sendiri.³
- c. Menurut Crow and Crow minat merupakan suatu ketertarikan terhadap suatu hal karena ingin mengenalnya lebih jauh dan lebih mendekati suatu individu.
- d. Selanjutnya Bimo Walgito berpendapat bahwa minat merupakan suatu hal yang ada diri suatu individu karena adanya ketertarikan dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah energi kekuatan yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan belajar. Minat belajar tidak hanya bergantung pada kemampuan, namun juga bergantung pada apakah seseorang memilih tujuan penguasaan (tujuan mempelajari), yang fokusnya adalah mempelajari suatu kemampuan baru dengan baik; atau tujuan kinerja, yang fokusnya adalah mendemonstrasikan atau memperlihatkan kemampuan kita pada orang lain.

³ Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), h. 53.

2. Indikator Minat Belajar

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

a. Perasaan Senang

Jika seseorang menyukai pelajaran yang mereka sukai maka tidak ada intervensi dari pihak lain untuk mempelajari ilmu tersebut. Contohnya yaitu senang mengikuti pelajaran, tidak ada perasaan bosan dan hadir saat pelajaran.⁴

b. Ketertarikan

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

c. Perhatian

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

⁴. Krisca Renanda Aprilistiandita, dkk, "Analisis Minat Belajar Siswa Melalui Media Monopoli Keragaman Suku (Morasu) Pada Tema 7 Sub Tema 1 Kelas IVB di SDN 2 Surodakan Kabupaten Trenggalek", 196.

segala aktivitas yang akan dilakukan.⁵ Jadi, perhatian juga dapat diartikan sesuatu kesadaran yang muncul untuk dapat memperhatikan atau memusatkan suatu pikiran kepada guru pada saat aktivitas pembelajaran berlangsung, yaitu aktifitas yang meliputi : siswa yang mendengarkan guru sedang menjelaskan, mempertahankan kontak mata terhadap guru, mencatat pelajaran yang diberikan guru, menghafal atau mengingat bahan pelajaran.

d. Keterlibatan

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.⁶

Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa minat belajar yang tinggi disebabkan karena adanya minat yang tinggi dari anak untuk mempelajari pelajaran yang mereka gemari dengan penuh tanggung jawab. Siswa yang memiliki minat yang tinggi akan cenderung tekut,ulet, semangat dalam belajar,pantang menyerah dan senang menghadapi tantangan. mereka memandang setiap hambatan belajar sebagai tantangan yang harus mampu diatasi.

⁵ “Analisis Minat Belajar Siswa Melalui Media Monopoli Keragaman Suku (Morasu) Pada Tema 7 Sub Tema 1 Kelas IVb di SDN 2 Surodakan Kabupaten Trenggalek

⁶ Nurman Tabunan, “Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Siswa” 5 (2015): 211–12.,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 6, no. 3 (2016): h. 211-212.

3. Fungsi Minat dalam Proses Belajar

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 studi adalah:

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

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

4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Minat belajar seseorang tidak timbul begitu saja, tetapi ada beberapa faktor yang memengaruhinya. Syah membedakannya menjadi tiga macam, yaitu:

- a. Faktor internal

Faktor internal adalah faktor dari dalam diri siswa yang meliputi dua aspek, yakni:

- 1) Aspek fisiologis

Kondisi jasmani dan tegangan otot yang menandai tingkat kebugaran tubuh siswa. Hal ini dapat memengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam pembelajaran.

2) Aspek psikologis

Aspek psikologis adalah aspek yang berasal dari dalam diri siswa yang terdiri dari, intelegensi, bakat siswa, sikap siswa, minat siswa, motivasi siswa.

b. Faktor Eksternal Siswa

Faktor eksternal terdiri dari dua macam, yaitu faktor lingkungan social dan faktor lingkungan nonsosial

1) Lingkungan Sosial

Lingkungan sosial terdiri dari lingkungan sekolah, keluarga, masyarakat dan teman sekelas

2) Lingkungan Nonsosial

Lingkungan sosial terdiri dari gedung sekolah dan letaknya, factor materi pelajaran, waktu belajar, keadaan rumah tempat tinggal, alat-alat belajar.

c. Faktor Pendekatan Belajar

Faktor pendekatan belajar, yaitu segala sesuatu cara atau strategi yang digunakan siswa dalam menunjang keefektifan dan efisiensi proses mempelajari materi tertentu.⁷

Menurut Ali, minat belajar siswa dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa, dan faktor yang berasal dari luar diri siswa. Faktor internal tersebut antara lain:

⁷ Nurlina Ariani Hpp, dkk, *Buku Ajar Belajar dan Pembelajarannya*, (Bandung: CV. Widina Media Utama, 2022), h. 30-31.

1. Perhatian dalam belajar yaitu pemusatan atau konsentrasi dari seluruh aktivitas seseorang yang ditujukan kepada sesuatu atau sekumpulan objek belajar.
2. Keingintahuan adalah perasaan atau sikap yang kuat untuk mengetahui sesuatu.
3. Kebutuhan (motif) yaitu keadaan dalam diri pribadi seseorang siswa yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas- aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan
4. Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.

Sedangkan faktor eksternal faktor eksternal adalah sesuatu yang membuat siswa berminat yang datangnya dari luar diri, seperti: dorongan dari orang tua, dorongan dari guru, tersedianya prasarana dan sarana atau fasilitas, dan keadaan lingkungan.⁸

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa terdapat dua faktor yang dapat diupayakan peningkatannya oleh pihak pendidik, yaitu faktor eksternal dan faktor pendekatan belajar, sedangkan faktor internal hanya siswa itu sendiri yang dapat menentukan. Walaupun faktor internal hanya siswa tersebut yang dapat mengubah peningkatannya, pihak pendidik pun juga memiliki peran untuk membantu peningkatan minat belajar siswa dari faktor internal tersebut. Selain itu minat belajar tumbuh karena adanya dorongan dari

⁸ Ali Asmi, dkk “Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Melalui Metode Bermain Pada Kelas Viii-4 Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Batusangkar”, *Jurnal Menssana*, 3, no.1 (2018):

dalam dirinya sendiri untuk mempelajari berbagai hal yang sangat berguna bagi dirinya sendiri.

B. Game Online

1. Pengertian Game Online

Game online menurut Kim dalam (Andri dan Andy) adalah game atau permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online.⁹

Game online didefinisikan menurut Burhan (dalam Andri dan Andy) sebagai game komputer yang dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan perusahaan penyedia jasa online atau dapat diakses langsung dari perusahaan yang mengkhususkan menyediakan game.¹⁰

Game online adalah permainan yang biasanya dimainkan melalui jaringan internet dan sejenisnya, selalu menggunakan teknologi terkini seperti modem dan koneksi kabel. Umumnya, game online ditawarkan sebagai layanan tambahan oleh penyedia layanan internet atau diakses langsung melalui sistem yang disediakan oleh perusahaan yang menawarkan game tersebut. Game online dapat dimainkan secara bersamaan di komputer yang terhubung ke jaringan tertentu.

⁹ Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online : Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, (Magetan: CV. AE Media Grafika, 2018), 5.

¹⁰ *Ibid.*, 6.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa game online adalah game komputer yang dimainkan oleh multi pemain melalui internet yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online.

2. Jenis-jenis Game Online

Berdasarkan jenisnya, game online terbagi menjadi beberapa jenis yaitu :

- a. *First Person Shooter (FPS)*, sesuai judulnya game ini mengambil pandangan orang pertama pada gamenya sehingga seolah-olah kita sendiri yang berada dalam game tersebut, kebanyakan game ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer (di indonesia game jenis ini sering disebut game tembak-tembakan).
- b. *Real-Time Strategy*, merupakan game yang permainannya menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya, biasanya pemain memainkan tidak hanya 1 karakter saja akan tetapi banyak karakter.
- c. *Cross-Platform Online* Merupakan game yang dapat dimainkan secara online dengan hardware yang berbeda misalnya saja need for speed undercover dapat dimainkan secara online dari PC maupun Xbox 360 (Xbox 360 merupakan hardware/console game yang memiliki konektivitas ke internet sehingga dapat bermain secara online).
- d. *Browser Games* Merupakan game yang dimainkan pada browser seperti Firefox, Opera, IE. Syarat dimana sebuah browser dapat

memainkan game ini adalah browser sudah mendukung javascript, php, maupun flash.

- e. *Massive Multiplayer Online Games* Merupakan game dimana pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata.¹¹

Sedangkan dalam perkembangannya, ada beberapa macam game online yang ramai dimainkan di Indonesia, diantaranya adalah sebagai berikut :

- a. Dota 4.
- b. Mobile Legends
- c. Free Fire
- d. Lost Saga.
- e. Point Blank.
- f. Cross Fire.
- g. Counter Strike Online.¹²

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat berbagai macam jenis game online yang beredar dan dimainkan oleh kebanyakan anak-anak di Indonesia. Namun yang paling banyak diminati adalah mobile legends dan free fire.

¹¹ Emy Yunita Rahma Pratiwi, dkk, *Positif-Negatif Game Online*, (Jombang: LPPM UNHAS, 2019), 13-14.

¹² *Ibid.*, 8.

3. Faktor Penyebab Anak Bermain Game Online

Terdapat faktor internal dan faktor eksternal yang menyebabkan bermain game online. Faktor-faktor internal yang dapat menyebabkan terjadinya adiksi terhadap game online, sebagai berikut:

- a. Keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam game online, karena game online dirancang sedemikian rupa agar gamer semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi.
- b. Rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada di rumah atau di sekolah.
- c. Ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya adiksi terhadap game online.
- d. Kurangnya self control dalam diri remaja, sehingga remaja kurang mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain game online secara berlebihan.¹³

Sedangkan faktor-faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya adiksi bermain game online pada remaja, sebagai berikut:

- a. Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain game online.

¹³ *Ibid.*, 14.

- b. Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga remaja memilih alternatif bermain game sebagai aktivitas yang menyenangkan.
- c. Harapan orang tua yang melambung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus-kursus atau les-les, sehingga kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan.¹⁴

4. Dampak Positif dan Negatif Game Online

a. Dampak Positif Game Online

Ada beberapa dampak positif dari game online, antara lain sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan kemampuan motorik siswa. koordinasi tangan dan mata, orang yang bermain game dapat meningkatkan koordinasi atau kerja sama antara mata dan tangan.
- 2) Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris, Kebanyakan game online menggunakan Bahasa Inggris dalam pengoperasiannya ini mengakibatkan pemainnya yang harus mengetahui kosa kata bahasa Inggris.
- 3) Meningkatkan pengetahuan tentang computer, untuk dapat menikmati permainan dengan nyaman dan kualitas gambar yang prima seorang pemain game online akan berusaha mencari

¹⁴ *Ibid.*, 15.

informasi tentang spesifikasi computer dan koneksi internet yang dapat digunakan untuk memainkan game tersebut.

- 4) Mengembangkan imajinasi siswa, permainan bisa membantu siswa untuk mengembangkan imajinasi mereka dengan menggunakan imajinasi ini untuk menyeimbangkan berbagai kejadian dalam game dan diaplikasikan.¹⁵

b. Dampak Negatif Game Online

Game online memiliki dampak negatif, yaitu:

- 1) Menimbulkan Kemalasan dan tindakan criminal.
- 2) Dapat membuat pemainnya lupa waktu, lupa belajar, lupa tugas dan tanggung jawab.
- 3) Dapat membuat pemainnya tidak produktif karena waktunya habis dipergunakan untuk bermain game online.
- 4) Menimbulkan Adiksi (Kecanduan).¹⁶

C. Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Peserta Didik

Problematika terhadap minat belajar pada anak sekarang ini semakin canggih termasuk pemain game online yang berkembang pada dinamika masyarakat kita khususnya Indonesia. Asumsi yang ada minat belajar dapat dilihat rasa keinginan anak untuk belajar pendidikan agama islam. Paradigma dalam sebuah perkembangan teknologi adalah untuk membantu dan mendorong

¹⁵ Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan.*, 12-13.

¹⁶ Emy Yunita Rahma Pratiwi, dkk, *Positif-Negatif Game Online.*, 26-27.

minat belajar anak di era modernisasi sekarang. Banyaknya anak-anak yang sering bermain bermain, maka semakin banyak kegiatan anak-anak yang tidak dapat diakses oleh kebanyakan orang tua mereka. Karena mungkin saja mereka memainkan game online di luar rumahnya.

Menurut Emy Yunita Rahma dkk dalam bukunya menjelaskan bahwa game online memiliki dampak positif dan negatif, yang dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik. Dampak positif dari game online antara lain :

1. Dampak Positif
 - a. Meningkatkan kemampuan motorik siswa
 - b. Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris
 - c. Meningkatkan pengetahuan tentang computer
 - d. Mengembangkan imajinasi siswa.
2. Dampak Negatif
 - a. Menimbulkan kemalasan dan tindakan criminal.
 - b. Dapat membuat pemainnya lupa waktu, lupa belajar, lupa tugas dan tanggung jawab.
 - c. Dapat membuat pemainnya tidak produktif karena waktunya habis dipergunakan untuk bermain game online.
 - d. Menimbulkan Adiksi (Kecanduan).¹⁷

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa game online dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik. Tergantung bagaimana siswa dalam bermain. Jika game online dimainkan dengan waktu secukupnya dan tidak mengganggu aktifitas yang lain maka memiliki dampak positif, namun sebaliknya jika game online dimainkan dengan berlebihan dapat menurunkan minat belajar siswa.

¹⁷ Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan.*, 34-38.

D. Kerangka Konseptual Penelitian

1. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual atau kerangka berpikir adalah model konseptual mengenai bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah penting.

Memiliki minat belajar yang baik adalah salah satu tujuan pembelajaran. Minat belajar siswa tidak dapat muncul dengan sendirinya, melainkan ada beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar yang diperoleh siswa.

Kemajuan teknologi sejatinya dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran, pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi akan memberikan rasa penasaran dan membangkitkan minat siswa dalam belajar. Game online memiliki dampak positif yang dapat meningkatkan siswa dalam belajar. Namun berbeda jika dimainkan secara berlebihan, dan siswa tidak bisa manajemen waktu maka dapat mempengaruhi minat belajar sehingga hasil belajar akan menurun.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka kerangka konseptual dalam penelitian ini adalah apabila siswa tidak berlebihan dalam bermain game online, maka siswa akan memiliki minat belajar yang baik. Namun apabila siswa berlebihan dalam bermain game online, maka minat belajar siswa akan menurun.

2. Paradigma

Paradigma yaitu gambaran dari pengaruh antara variabel bebas dengan variabel terikat.

Paradigma dalam penelitian ini menggambarkan bagaimana hubungan dan pengaruh antara game online terhadap minat belajar siswa:

Tabel 2. 1
Paradigma Pengaruh Game Online terhadap Minat Belajar Siswa



E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban atau dugaan semestara terhadap masalah penelitian, yang kebenarannya masih harus diuji secara empiris.¹⁸ Sedangkan menurut pendapat lain hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah pada suatu penelitian.¹⁹

Dengan demikian hipotesis adalah suatu awaban sementara terhadap permasalahan penelitian yang kebenarannya masih diuji secara empiris sampai terbukti melalui data yang terkumpul.maka dirumuskan hipotesis alternatifnya:

¹⁸ Edi Kusnadi, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: Ramayana Press, 2008), 59.

¹⁹ Sugiyono, *Statistik Untuk Pendidikan* (Bandung: CV. Alfabeta, 2013), 84.

1. Ha : “Ada Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 2 Negara Ratu”
2. Ho : “ Tidak ada Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 2 Negara Ratu”.

Berdasarkan penjelasan hipotesis diatas, peneliti merumuskan hipotesis atau dugaan sementara dalam penelitian ini yaitu game online memiliki pengaruh terhadap minat belajar peserta didik kelas IV SDN 2 Negara Ratu.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Dalam penelitian diperlukan rancangan penelitian, bagaimana penelitian tersebut hendak dilaksanakan. Dalam penelitian ini, peneliti memakai pendekatan kuantitatif, adapun yang peneliti maksud dengan pendekatan kuantitatif ini adalah jenis data yang di ukur secara langsung ataupun bisa di hitung melalui angka.

Metode penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positifpositivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, Teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.¹

Sedangkan sifat penelitian dalam penelitian ini merupakan bersifat korelasi ataupun penelitian pengaruh yang berperan untuk menemukan ada tidaknya pengaruh serta apabila ada, seberapa erat hubungan dan berarti ataupun tidak hubungan itu. Penelitian korelatif kuantitatif merupakan penelitian yang dicoba untuk mencari hubungan ataupun pengaruh dari dua variabel yang hendak diteliti setelah itu diketahui seberapa besar tingkatan

¹Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016),14.

keeratannya. Kemudian peneliti mencari erat atau tidaknya “Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 2 Negara Ratu”.

Berdasarkan uraian diatas jenis penelitian yang akan peneliti laksanakan adalah bersifat korelasi sebab akibat atau pengaruh itu dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Dengan menggunakan pendekatan kuantitatif ini peneliti ingin mengetahui seberapa besar hubungan hasil belajar aqidah akhlak terhadap rasa tanggung jawab Siswa.

B. Definisi Operasional Variabel

Operasional variabel diperlukan guna untuk menentukan jenis dan indikator di dalam variabel yang terkait dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu Game Online adalah sebagai variabel bebas (X) dan Minat Belajar Peserta Didik adalah sebagai variabel terikat (Y). Berikut adalah penjelasan mengenai variabel bebas (X) dan variabel terikat atau (Y):

1. Game Online (Variabel bebas/X)

Variabel bebas juga disebut dengan variabel independen. Variabel independen dalam penelitian ini adalah game online. Game online adalah game atau permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online. Dalam penelitian ini, variabel game online akan dikaji berdasarkan dampak positif dan negatif game online, adapun dampak positif dan negatif game online adalah sebagai berikut:

a. Dampak Positif Game Online

- 1) Meningkatkan kemampuan motorik siswa.
- 2) Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris.
- 3) Meningkatkan pengetahuan tentang komputer/teknologi.
- 4) Mengembangkan imajinasi siswa.

b. Dampak Negatif Game Online

- 1) Menimbulkan kemalasan dan tindakan criminal.
- 2) Dapat membuat pemainnya lupa waktu, lupa belajar, lupa tugas dan tanggung jawab.
- 3) Dapat membuat pemainnya tidak produktif karena waktunya habis dipergunakan untuk bermain game online.
- 4) Menimbulkan adiksi (kecanduan).

2. Minat Belajar (Variabel Terikat/Y)

Istilah lain dari variabel terikat adalah variabel dependen. Variabel dependen dalam penelitian ini adalah minat belajar. Minat belajar adalah dorongan-dorongan dari dalam diri peserta didik secara psikis dalam mempelajari sesuatu dengan penuh kesadaran, ketenangan, dan kedisiplinan. Sehingga menyebabkan individu secara aktif dan senang untuk melakukannya.

Untuk mengukur minat belajar peserta didik, peneliti melihat pada indikator minat belajar sebagai berikut:

- a) Perasaan Senang.
- b) Ketertarikan.

- c) Perhatian.
- d) Keterlibatan.

C. Populasi, Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan daerah generalisasi yang terdiri atas, obyek/subyek yang telah memiliki mutu serta ciri tertentu yang diresmikan oleh peneliti buat dipelajari serta setelah itu ditarik kesimpulan.”² Pendapat lain mengemukakan bahwa populasi ialah keseluruhan subyek penelitian.³

Dari pengertian di atas dapat dipahami bahwa populasi merupakan jumlah keseluruhan dari objek yang menjadi pusat perhatian peneliti. Di dalam penelitian ini yang menjadi wilayah generalisasi atau populasi adalah peserta didik Kelas IV di SDN 2 Negara Ratu.

Tabel 3. 1
Jumlah Peserta Didik Kelas IV di SDN 2 Negara Ratu

| No | Kelas | Jumlah Peserta Didik | | |
|----|----------|----------------------|----|--------|
| | | L | P | Jumlah |
| 1 | Kelas IV | 17 | 25 | 42 |

Sumber : Data Dokumentasi Penelitian tentang Jumlah Siswa Kelas IV di SDN 2 Negara Ratu

Berdasarkan data diatas, populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV dengan jumlah 42 siswa.

² *Ibid.*, 117.

³ Suharsimi Arikunta, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), 173.

2. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel. Untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian, terdapat berbagai teknik sampling yang digunakan.⁴ Untuk melakukan teknik sampling dilakukan dengan dua cara yaitu:

a. Random Sampling (*Probability Sampling*)

Random sampling yaitu pengambilan contoh secara acak (random) yang dilakukan dengan cara undian, ordinal atau tabel bilangan random. Random sampling terdiri dari sampling random sederhana (*simple random sampling*), teknik sampling bertingkat (*stratified sampling*), teknik sampling kluster (*cluster sampling*), teknik sampling sistematis (*systematical sampling*).⁵

b. Non Random Sampling (*Non Probability Sampling*)

Non random sampling disebut juga *incidental sampling* teknik pengambilan contoh secara tidak acak. Non random sampling terdiri dari teknik sampling kebetulan (*accidental sampling*), teknik sampling bertujuan (*purposive sampling*), teknik sampling kuota (*quota sampling*).⁶

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah non random sampling dengan jenis *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel

⁴Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*,. 81.

⁵Husaini Usman dan Purnomo Setiady Akbar, *Pengantar Statistika* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2011), 183–84.

⁶ *Ibid.*, 185–86.

dengan pertimbangan tertentu.⁷ Alasan menggunakan teknik purposive sampling karena sesuai untuk digunakan untuk penelitian kuantitatif, atau penelitian-penelitian yang tidak melakukan generalisasi dalam pengambilan sampel, didasarkan karena adanya tujuan atau kriteria tertentu.

3. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Jika populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu. Maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus benar-benar representatif (mewakili).⁸

Sampel dalam penelitian ini adalah 42 siswa di SDN 2 Negara Ratu. Pemilihan sampel di kelas tersebut disebabkan kategori persentase siswa yang bermain game online lebih banyak dibandingkan dengan kelas lainnya.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan suatu hal yang sangat penting dalam penelitian, karena metode ini merupakan suatu cara untuk mengumpulkan data-data yang akan diperoleh. Tanpa Teknik dalam pengumpulan data peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

85. ⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*,.

⁸ *Ibid.*, 81.

1. Angket

Angket adalah teknik pengumpulan data yang di dalamnya terdapat beberapa macam pertanyaan yang berhubungan erat dengan masalah penelitian yang hendak dipecahkan, disusun dan disebarakan ke responden untuk memperoleh informasi di lapangan.⁹

Angket dapat berupa pertanyaan atau pernyataan terbuka dan tertutup. Angket terbuka yaitu apabila dalam menjawab pertanyaan yang dibuat oleh peneliti responden diberikan kesempatan yang luas untuk menjawab pertanyaan tersebut. Sedangkan angket tertutup yaitu angket yang telah disediakan jawaban alternatif oleh peneliti yang cocok bagi responden.¹⁰

Untuk mengetahui pengaruh game online terhadap minat belajar peserta didik, peneliti menggunakan angket tertutup. Alasan peneliti menggunakan angket tertutup adalah supaya memperoleh jawaban sesuai dengan kebutuhan penelitian, tidak meluas ke hal yang lainnya. Angket ini berupa sejumlah pertanyaan yang ditujukan kepada 42 siswa kelas IV di SDN 2 Negara Ratu.

Tabel 3. 2
Pedoman Penskoran Angket Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Peserta Didik

| Respon | Skor Pernyataan Positif | Skor Pernyataan Negatif |
|---------------|--------------------------------|--------------------------------|
| Sangat Setuju | 4 | 1 |

⁹ Sukardi, *Metode Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), 76.

¹⁰ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.*, 77.

| Respon | Skor Pernyataan Positif | Skor Pernyataan Negatif |
|---------------|--------------------------------|--------------------------------|
| Setuju | 3 | 2 |
| Kurang Setuju | 2 | 3 |
| Tidak Setuju | 1 | 4 |

2. Metode Dokumentasi

Dalam pengumpulan data pada penelitian ini, peneliti juga memakai metode dokumentasi untuk mengumpulkan data. Metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal ataupun variabel yang berbentuk catatan, transkrip, buku, surat berita, majalah, prasasti, notulen rapat serta sebagainya.¹¹

Berdasarkan hal tersebut, maka pada saat melakukan penelitian peneliti menggunakan Teknik pengumpulan data dengan menggunakan metode dokumentasi untuk melengkapi data-data yang berkaitan dengan penelitian ini seperti Profil SDN 2 Negara Ratu.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat penting untuk memperoleh data.¹² Dari pendapat tersebut dapat dipahami bahwasannya instrument penelitian yaitu suatu alat yang digunakan untuk memperoleh data yang diinginkan.

¹¹ Edi Kusnadi, *Metode Penelitian (Aplikasi Praktis)* (Jakarta: Rajawali Pers, 2008), 274.

¹² Kasmadi dan Nia Siti Sunariah, *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif* (Bandung: Alfabeta, 2013), 79.

1. Rancangan/kisi-kisi Instrumen

Adapun kisi-kisi instrumen mengenai tentang Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Peserta Didik kelas IV di SDN 2 Negara Ratu. Kisi-kisi ini bersumber dari indikator masing-masing variabel dan berjenis angket yang akan diberikan dan diisi oleh siswa kelas IV di SDN 2 Negara Ratu. Adapun kisi-kisi instrumen penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 3. 3
Kisi-kisi Instrumen Variabel Penelitian Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV di SDN 2 Negara Ratu

| No | Variabel | Responden | Metode | Bentuk Instrumen |
|----|----------------------|-----------|--------|------------------|
| 1 | Game Online (x) | Siswa | Angket | Pernyataan |
| 2 | Minat Belajar (y) | Siswa | Angket | Pernyataan |

Tabel 3. 4
Kisi-kisi Instrumen Angket Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV di SDN 2 Negara Ratu

| No | Variabel | Indikator | Nomor Item | Jumlah Item |
|----|--------------------|--|------------|-------------|
| 1 | Game Online (x) | Dampak Positif : a. Meningkatkan kemampuan motorik siswa | 1,2 | 2 |
| | | b. Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris. | 3,4 | 2 |

| | | | | |
|---|----------------------|--|-------------|-----------|
| | | c. Meningkatkan pengetahuan tentang komputer/teknologi. | 5,6 | 2 |
| | | d. Mengembangkan imajinasi siswa. | 7,8 | 2 |
| | | Dampak Negatif : | 9,10 | 2 |
| | | a. Menimbulkan kemalasan dan tindakan criminal. | | |
| | | b. Dapat membuat pemainnya lupa waktu, lupa belajar, lupa tugas dan tanggung jawab. | 11,12 | 2 |
| | | c. Dapat membuat pemainnya tidak produktif karena waktunya habis dipergunakan untuk bermain game online. | 13,14 | 2 |
| | | d. Menimbulkan adiksi (kecanduan). | 15 | 1 |
| 2 | Minat Belajar (y) | a. Perasaan Senang. | 16,17,18 | 3 |
| | | b. Ketertarikan. | 19,20,21,22 | 4 |
| | | c. Perhatian. | 23,24,25,26 | 4 |
| | | d. Keterlibatan. | 27,28,29,30 | 4 |
| | Jumlah Item | | | 30 |

2. Pengujian Instrumen

a. Validitas

Validitas merupakan suatu ukuran yang menampilkan tingkat-tingkat kevalidan ataupun kesahihan dalam instrument. Suatu instrument yang valid ataupun sah memiliki validitas yang besar. Kebalikannya,

instrument yang kurang mempunyai validitas yang kurang.¹³ Jadi validitas adalah alat ukur yang digunakan untuk mengungkapkan gejala yang ada sebenarnya gejala tersebut valid atau tidak. Adapun uji validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan rumus *korelasi product moment*, dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{(\sum x^2) (\sum y^2)}}$$

Keterangan:

$$x = X - \bar{X}$$

$$y = Y - \bar{Y}$$

\bar{X} = skor rata-rata dari X

\bar{Y} = skor rata-rata dari Y¹⁴

b. Reliabilitas

Reliabilitas menampilkan pada satu penafsiran kalau suatu instrumen tersebut layak bisa dipercaya buat digunakan suatuperlengkapan pengumpul data, sebab instrumen tersebut telah baik.¹⁵

Reliabilitas instrumen ialah ketentuan buat pengujian validitas instrumen. Oleh sebab itu, instrumen yang valid telah tentu reliabel, pengujian reliabilitas peneliti menggunakan rumus *Spearman Brown*, sebagi berikut:

¹³ *Ibid.*, 211.

¹⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Manajemen* (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 213.

¹⁵ Suharsimi Arikunta, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, 221.

$$r_{11} = \frac{2x \ r_{1/21/2}}{(1 + r_{1/21/2})}$$

Keterangan:

r_{11} : reliabilitas instrumen

$r_{1/21/2}$: r_{xy} yang disebutkan sebagai indeks korelasi antara belah dua instrumen.

F. Teknik Analisis Data

Setelah dikumpulkan, berikutnya di analisis. Teknik analisis data yang digunakan buat mengenali seberapa besar Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 2 Negara Ratu.

Analisis data merupakan suatu proses penyederhanaan kedalam bentuk yang mudah untuk di interpretasikan. Dalam pengertian lain analisis data merupakan suatu cara yang digunakan untuk menganalisis suatu data yang diperoleh dari hasil penelitian. Berdasarkan kepada pemikiran deskriptif kuantitatif yang mengharuskan peneliti untuk mengambil data angka, kemudian mengumpulkan data-data yang telah ada untuk kemudian dilakukan analisis data. Adapun analisis data yang digunakan didalam penelitian ini yaitu menggunakan rumus *Pearson Product Moment*, yaitu:

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi *person product moment*

n = Jumlah data (responden)

- $\sum X$ = Skor butir pertanyaan
 $\sum Y$ = Skor Total
 $\sum XY$ = Skor pertanyaan dikalikan dengan skor total
 $\sum X^2$ = Jumlah skor yang dikuadratkan dalam sebaran x
 $\sum y^2$ = Jumlah skor yang dikuadratkan dalam sebaran y

Teknik analisis data tersebut pada akhir penelitian digunakan untuk menguji hipotesis dengan menggunakan rumus, yaitu:

$$t = \frac{\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan:

- t = Uji Hipotesis
 n = Banyaknya responden
 r = Koefisien Korelasi

Menafsirkan besarnya koefisien korelasi dengan kriteria sebagai berikut:

Jika $t > t$ tabel, Hipotesis alternatif diterima

Jika $t < t$ tabel, Hipotesis alternatif ditolak.

Selanjutnya menafsirkan besarnya koefisien korelasi berdasarkan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3. 5
Tingkat Korelasi dan Kekuatan Hubungan¹⁶

| No. | Interval Koefisien | Tingkat Hubungan |
|-----|--------------------|------------------|
| 1. | 0,00 – 0,199 | Sangat Rendah |
| 2. | 0,20 – 0,399 | Rendah |
| 3. | 0,40 – 0,599 | Sedang |
| 4. | 0,60 – 0,799 | Kuat |
| 5. | 0,80 – 1,000 | Sangat Kuat |

¹⁶ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.*, 184.

Kemudian, menggunakan koefisien determinasi untuk menyatakan atau mengetahui seberapa besar kontribusi pengaruh game online terhadap minat belajar peserta didik.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

a. Sejarah Singkat SD Negeri 2 Negara Ratu

Pertama-tama berdirinya sekolah pada tahun 1960 SR (Sekolah Rakyat), yang mencetuskan nama tersebut yaitu Bapak Suwarjo sebagai sesepuh atau orang tertua di Desa, dan Bapak Murtijo sebagai Guru. Gedung pertama yang didirikan masih sangat sederhana, hanya terbuat dari beberapa kayu untuk tiang dan beratapkan ilalang. Tahun ke tahun berlangsung dan muridnya bertambah banyak. Jumlah murid pertama 30, 45, sampai dengan 60 siswa.

Nama-nama guru yang mengajar antara lain :

1. Bapak Murtijo
2. Bapak Ponijan
3. Bapak Kusen
4. Bapak Prapto

Beriringnya waktu sekolahan yang berada di dekat lapangan Jatimulyo Negara Ratu roboh, dan pada akhirnya menumpang di rumah Bapak Patmo dan Bapak Mursidi selama 1 Tahun.

Pada tahun 1970, Swadaya Masyarakat mendirikan bangunan sekolah sebanyak 3 lokal . Kemudian dikarenakan bertambahnya murid semakin banyak akhirnya turun INPRES dari Bapak Soeharto. Dan pada tahun 1082 dan guru-gurunya sudah didatangkan oleh pemerintah samapai sekarang.¹

b. Profil SD Negeri 2 Negara Ratu

Adapun profil SD Negeri 2 Negara Ratu dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4. 1
Profil SD Negeri 2 Negara Ratu

| 1. Identitas Sekolah | |
|-----------------------------|--------------------------------|
| Nama Sekolah | : UPTD SD NEGERI 2 NEGARA RATU |
| NPSN | : 10806403 |
| Jenjang Pendidikan | : SD |
| Status Sekolah | : Negeri |
| Alamat Sekolah | : Negara Ratu |
| RT / RW | : 21 / 5 |
| Kode Pos | : 34154 |
| Kelurahan | : Negara Ratu |
| Kecamatan | : Kec. Batanghari Nuban |
| Kabupaten/Kota | : Kab. Lampung Timur |
| Provinsi | : Prov. Lampung |
| Negara | : Indonesia |
| Posisi Geografis | : -5,0361 Lintang |
| | : 105,4674 Bujur |
| 3. Data Pelengkap | |
| SK Pendirian Sekolah | : B.234/03-SK/2021 |
| Tanggal SK Pendirian | : 2021-06-04 |
| Status Kepemilikan | : Pemerintah Daerah |
| SK Izin Operasional | : 420/1393/02.SK.02/2021 |
| Tgl SK Izin Operasional | : 2021-08-12 |

¹ Dokumentasi Penelitian tentang Sejarah Singkat SD Negeri 2 Negara Ratu

| | | |
|---------------------------|---|-----------------------------------|
| Kebutuhan Khusus Dilayani | : | |
| Nomor Rekening | : | 3990005005608 |
| Nama Bank | : | BPD LAMPUNG... |
| Cabang KCP/Unit | : | BPD LAMPUNG CABANG SUKADANA... |
| Rekening Atas Nama | : | SDN2NEGARARATU... |
| MBS | : | Ya |
| Memungut Iuran | : | Tidak |
| Nominal/siswa | : | 0 |
| Nama Wajib Pajak | : | BEND.BOS SDN 2 NEGARA RATU |
| NPWP | : | 007169535321000 |

3. Kontak Sekolah

| | | |
|---------------|---|----------------------------------|
| Nomor Telepon | : | 081366146500 |
| Nomor Fax | : | |
| Email | : | sdn2.negararatu@yahoo.com |
| Website | : | http://sdn2.negararatu@yahoo.com |

4. Data Periodik

| | | |
|---------------------------|---|---------------------|
| Waktu Penyelenggaraan | : | Pagi/6 hari |
| Bersedia Menerima Bos? | : | Ya |
| Sertifikasi ISO | : | Belum Bersertifikat |
| Sumber Listrik | : | PLN |
| Daya Listrik (watt) | : | 900 |
| Akses Internet | : | 1 Gb |
| Akses Internet Alternatif | : | Tidak Ada |

Sumber : Data Dokumentasi Penelitian di SD Negeri 2 Negara Ratu

c. Visi, Misi dan Tujuan SD Negeri 2 Negara Ratu

1) Visi SD Negeri 2 Negara Ratu

Uptd SD Negeri 2 Negara Ratu memiliki citra moral yang menggambarkan profil sekolah yang diinginkan di masa datang yang diwujudkan dalam visi sekolah berikut :

*''Cerdas, terampil, berakhlak mulia, berbudaya dan berkarakter bangsa, menjauhi prilaku ke arah ajaran yang menyesatkan serta menanamkan prilaku anti korupsi.''*²

2) Misi SD Negeri 2 Negara Ratu

Berdasarkan Visi di atas, maka UPTD Sekolah Dasar Negeri 2 Negara Ratu menyusun Misi sebagai berikut:

- a) Mengembangkan sikap dan prilaku religius di lingkungan dalam dan luar sekolah
- b) Meningkatkan minat baca, tulis, dan berhitung serta pengetahuan sosial berdasarkan pada kompetensi dasar dan pengembangannya
- c) Mewujudkan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan
- d) Membiasakan prilaku yang baik sesuai dengan nilai-nilai yang berlaku di masyarakat seperti : sikap saling tolong menolong, saling membantu dan saling menghormati
- e) Meningkatkan mutu lulusan yang siap bersaing di jenjang pendidikan berikutnya

² Dokumentasi Penelitian tentang Visi SD Negeri 2 Negara Ratu

f) Membiasakan untuk berfikir aktif, kreatif dan menjunjung tinggi nilai-nilai budaya dan karakter bangsa.³

3) Tujuan SD Negeri 2 Negara Ratu

Tujuan yang diharapkan oleh UPTD SD Negeri 2 Negara Ratu dalam implementasi kurikulum sebagai bentuk dan cara mewujudkan misi sekolah yang telah ditetapkan adalah sebagai berikut :

- a) Merancang pembelajaran dengan model pembelajaran yang menjadi ciri khas sekolah.
- b) Menghasilkan lulusan yang memiliki mental pembelajar sejati.
- c) Membentuk peserta didik yang berakhlakul mulia dan selalu peduli sosial dalam toleransi beragama.
- d) Menyusun pembelajaran dengan bahan ajar mandiri untuk meningkatkan kecintaan pada budaya lokal.
- e) Menjalin kerjasama dengan pihak luar (sanggar, perguruan tinggi, dan dunia usaha dan industri) untuk melengkapi program sekolah yang memfasilitasi berbagai keragaman potensi, minat dan bakat peserta didik.⁴

³ Dokumentasi Penelitian tentang Misi SD Negeri 2 Negara Ratu

⁴ Dokumentasi Penelitian tentang Tujuan SD Negeri 2 Negara Ratu

d. Keadaan Guru SD Negeri 2 Negara Ratu

Adapun data guru di SD Negeri 2 Negara Ratu dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4. 2
Data Guru di SD Negeri 2 Negara Ratu

| No | Nama | NUPTK | JK | NIP | Jenis PTK |
|----|------------------|------------------|----|--------------------|-----------------------------|
| 1 | Agus Setiawan | 333576667210053 | L | 198810032020121003 | Guru Kelas |
| 2 | Amanti | 2836744646300102 | P | 196605041988072001 | Guru Kelas |
| 3 | Astrilia Putri | | P | | Tenaga Perpustakaan |
| 4 | Denti Meilasari | | P | | Tenaga Administrasi Sekolah |
| 5 | Farida Mega | 0039742643300083 | P | 196407071984032002 | Guru Kelas |
| 6 | Fatimah | 2233769669300003 | P | | Guru Kelas |
| 7 | Heri Nazarudin | 4556762664200023 | L | 198412242010011008 | Guru Mapel |
| 8 | Rizca Muthia | 5051775676230073 | P | | Guru Mapel |
| 9 | Romi Novina Sari | 8433760662300113 | P | 198211012022212009 | Guru Kelas |
| 10 | Rubingah | 0533743645210033 | P | | Guru Kelas |
| 11 | Siti Suparti | 2453755657300032 | P | 197701212022212001 | Guru Kelas |
| 12 | Sopiyati | 5738739641300052 | P | 196604061991032002 | Guru Kelas |
| 13 | Ummi Fadhilah | 9555774675230122 | P | 199602232022212014 | Guru Kelas |
| 14 | Wahyu Prihantoro | 2033772673130233 | L | 199407012022211011 | Guru Kelas |

Sumber : Data Dokumentasi Penelitian tentang Jumlah Guru di SD Negeri 2 Negara Ratu

e. Keadaan Siswa di SD Negeri 2 Negara Ratu

Adapun data jumlah siswa di SD Negeri 2 Negara Ratu dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4. 3
Jumlah Siswa di SD Negeri 2 Negara Ratu

| No | Nama Rombel | Tingkat Kelas | Jumlah Siswa | | |
|----|-------------|---------------|--------------|----|-------|
| | | | L | P | Total |
| 1 | kelas 1 | 1 | 17 | 20 | 37 |
| 2 | kelas 2 A | 2 | 10 | 10 | 20 |
| 3 | kelas 2 B | 2 | 13 | 7 | 20 |
| 4 | kelas 3 | 3 | 15 | 19 | 34 |
| 5 | kelas 4 A | 4 | 8 | 12 | 20 |
| 6 | kelas 4 B | 4 | 10 | 12 | 22 |
| 7 | Kelas 5 A | 5 | 10 | 9 | 19 |
| 8 | Kelas 5 B | 5 | 12 | 10 | 22 |
| 9 | Kelas 6 A | 6 | 13 | 8 | 21 |
| 10 | Kelas 6 B | 6 | 6 | 15 | 21 |

Sumber : Data Dokumentasi Penelitian tentang Jumlah Siswa di SD Negeri 2 Negara Ratu

f. Sarana dan Prasarana SD Negeri 2 Negara Ratu

Adapun data sarana dan prasarana di SD Negeri 2 Negara Ratu dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4. 4
Sarana di SD Negeri 2 Negara Ratu

| No | Jenis Sarana | Kepemilikan | Jumlah |
|----|-------------------------------|-------------|--------|
| 1 | Meja Siswa | Milik | 15 |
| 2 | Kursi Siswa | Milik | 29 |
| 3 | Meja Guru | Milik | 1 |
| 4 | Kursi Guru | Milik | 1 |
| 5 | Papan Tulis | Milik | 1 |
| 6 | Lemari | Milik | 1 |
| 7 | Rak hasil karya peserta didik | Milik | 1 |
| 8 | Tempat Sampah | Milik | 1 |
| 9 | Tempat cuci tangan | Milik | 1 |
| 10 | Jam Dinding | Milik | 1 |
| 11 | Kotak kontak | Milik | 1 |
| 12 | Alat Peraga | Milik | 1 |
| 13 | Papan Pajang | Milik | 1 |
| 14 | Soket Listrik | Milik | 1 |

| | | | |
|----|----------------------------|-------|---|
| 15 | Soket Listrik/Kotak Kontak | Milik | 1 |
| 16 | Lemari | Milik | 1 |
| 17 | Tempat Sampah | Milik | 1 |
| 18 | Jam Dinding | Milik | 1 |
| 19 | Kursi Pimpinan | Milik | 1 |
| 20 | Meja Pimpinan | Milik | 1 |
| 21 | Kursi dan Meja Tamu | Milik | 1 |
| 22 | Simbol Kenegaraan | Milik | 1 |
| 23 | Filing Kabinet | Milik | 1 |
| 24 | Papan Statistik | Milik | 1 |

Sumber : Data Dokumentasi Penelitian tentang Sarana di SD Negeri 2 Negara Ratu

Tabel 4. 5
Prasarana di SD Negeri 2 Negara Ratu

| No | Nama Prasarana | Panjang | Lebar |
|----|----------------------|---------|-------|
| 1 | Ruang kantor | 6 | 7 |
| 2 | Bilik Guru Laki-laki | 4 | 3 |
| 3 | Bilik Laki-laki | 4 | 3 |
| 4 | Bilik Perempuan | 4 | 3 |
| 5 | Bilik Perempuan | 4 | 3 |
| 6 | Ruang | 6 | 7 |
| 7 | Ruang | 4 | 5 |
| 8 | Ruang | 4 | 3 |
| 9 | Ruang | 6 | 6 |
| 10 | Ruang | 3 | 3 |
| 11 | Ruang kelas 1 | 8 | 7 |
| 12 | Ruang kelas 2 A/B | 8 | 7 |
| 13 | Ruang kelas 3 A/B | 8 | 7 |
| 14 | Ruang kelas 4 A/B | 8 | 7 |
| 15 | Ruang kelas 5 A/B | 8 | 7 |
| 16 | Ruang kelas 6 | 8 | 7 |
| 17 | Ruang Perpustakaan | 8 | 7 |
| 18 | Toilet | 4 | 3 |

Sumber : Data Dokumentasi Penelitian tentang Prasarana di SD Negeri 2 Negara Ratu

2. Deskripsi Hasil Penelitian

Deskripsi data yang disajikan dari hasil penelitian ini guna mendapatkan gambaran secara umum mengenai penyebaran data yang diperoleh saat di lapangan. Data yang diperoleh berupa data mentah yang akan diolah menggunakan teknik statistik yang dihitung menggunakan bantuan SPSS 24. Penulis melakukan penelitian untuk mengambil data Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV di SD Negeri 2 Negara Ratu. Penulis menggunakan angket (kuesioner) untuk memperoleh data terkait pengaruh game online terhadap minat belajar peserta didik.

a. Hasil Angket Pengaruh Game Online

Data penelitian terkait game online peneliti dapatkan dari hasil 15 item pernyataan angket yang telah diisi oleh 42 siswa kelas IV di SD Negeri 2 Negara Ratu. Adapun data hasil angket pengaruh game online dapat dilihat di bawah ini :

Tabel 4. 6
Hasil Angket Pengaruh Game Online

| NO | NAMA | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | JML |
|----|-----------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|-----|
| 1 | ATHA HAFIS ADI P. | 4 | 3 | 2 | 1 | 4 | 3 | 4 | 3 | 2 | 4 | 3 | 1 | 3 | 1 | 4 | 42 |
| 2 | RAHINDAN PUTRA APRIA | 4 | 4 | 2 | 3 | 1 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 | 3 | 4 | 1 | 44 |
| 3 | MUHAMAD FAISAL | 4 | 4 | 2 | 2 | 2 | 2 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 1 | 3 | 3 | 3 | 45 |
| 4 | RENDRA SIDIQI A. | 4 | 4 | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 53 |
| 5 | ALESANDRA FADILAH H.P | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 2 | 1 | 52 |
| 6 | ILHAM AKBAR | 4 | 4 | 3 | 2 | 4 | 2 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 1 | 4 | 2 | 49 |
| 7 | FAREL ADRERA | 4 | 3 | 2 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 1 | 3 | 4 | 3 | 44 |
| 8 | RADIO CHANDRA P. | 4 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 1 | 3 | 2 | 3 | 39 |
| 9 | BAYU SATRIO | 4 | 4 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 1 | 49 |
| 10 | DENIS SATRIA ALAM | 3 | 4 | 3 | 2 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 52 |
| 11 | DIKTA FEBRIAN | 4 | 3 | 2 | 2 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 2 | 48 |
| 12 | TEDI ADITIA | 4 | 2 | 1 | 3 | 4 | 2 | 4 | 4 | 2 | 3 | 4 | 1 | 3 | 2 | 4 | 43 |
| 13 | IKSAN CAHYA R. | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 4 | 4 | 2 | 1 | 4 | 2 | 4 | 42 |
| 14 | REZA HAULANA F. | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 1 | 4 | 2 | 4 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 33 |
| 15 | AKDAL KHOIRUL ANAM | 4 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 2 | 4 | 3 | 44 |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|-----------------------|------------|------------|------------|-----------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|-----------|------------|------------|------------|-------------|
| 16 | ALDO KHORUL IMAN | 3 | 4 | 2 | 2 | 3 | 3 | 1 | 2 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 45 |
| 17 | FIKRI ANDARA P. | 4 | 4 | 2 | 3 | 4 | 1 | 4 | 4 | 1 | 1 | 4 | 1 | 4 | 1 | 4 | 42 |
| 18 | SELLI AULIYA | 4 | 3 | 3 | 2 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 2 | 4 | 3 | 4 | 51 |
| 19 | ROLESHA AHLAKA | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 2 | 4 | 3 | 3 | 2 | 4 | 50 |
| 20 | NAILA AGUSTIN | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 2 | 4 | 3 | 4 | 47 |
| 21 | AYU SORAYA | 1 | 4 | 4 | 2 | 4 | 1 | 4 | 2 | 1 | 4 | 1 | 1 | 1 | 2 | 4 | 36 |
| 22 | ZAHWA ANJANI | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 2 | 3 | 3 | 4 | 45 |
| 23 | FARHAH AIDIYAH | 4 | 2 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 44 |
| 24 | OLIVIA PUSPITA SARI | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 4 | 3 | 2 | 3 | 4 | 1 | 3 | 3 | 4 | 45 |
| 25 | SELVIRA HARFA LANAZWA | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 4 | 3 | 2 | 3 | 4 | 1 | 3 | 3 | 4 | 45 |
| 26 | DITA SAFITRI YANA | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 3 | 2 | 3 | 39 |
| 27 | RISMA KURNIA SARI | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 1 | 1 | 3 | 3 | 38 |
| 28 | NINDI SELLIANA PUTRI | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 1 | 2 | 3 | 1 | 2 | 2 | 4 | 39 |
| 29 | AURA AZAHRA | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 4 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 3 | 3 | 2 | 38 |
| 30 | ISNA PRATIWI KARYA | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 3 | 40 |
| 31 | SIFFA PUTRI NUR A. | 4 | 4 | 1 | 1 | 3 | 3 | 4 | 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 31 |
| 32 | SYFA APRILLANA | 2 | 3 | 3 | 2 | 4 | 4 | 2 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 30 |
| 33 | FINA NIZILIA ZAHRA | 2 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 4 | 4 | 4 | 1 | 3 | 3 | 2 | 38 |
| 34 | ALYA FURY AZIZAH | 3 | 2 | 3 | 2 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 38 |
| 35 | FADILA TUSOLIHA | 2 | 3 | 4 | 2 | 4 | 3 | 4 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 32 |
| 36 | FATIMA TU ZAHRO | 3 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 4 | 2 | 4 | 1 | 3 | 4 | 2 | 38 |
| 37 | ZAHRA DHAFIYAH | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 4 | 4 | 4 | 1 | 3 | 4 | 2 | 43 |
| 38 | NATASYA REFA AZZAHRA | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 4 | 4 | 4 | 1 | 4 | 4 | 2 | 44 |
| 39 | SYIFAU MAGHFIROH | 2 | 3 | 3 | 1 | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 2 | 2 | 3 | 1 | 39 |
| 40 | JIHAN MAHIRA KAMA S. | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 1 | 4 | 4 | 2 | 45 |
| 41 | SERA ALIVIA | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 2 | 4 | 3 | 3 | 2 | 4 | 50 |
| 42 | SYIFAU QOLBI | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 2 | 4 | 3 | 4 | 47 |
| | JUMLAH | 141 | 134 | 109 | 97 | 133 | 107 | 139 | 131 | 123 | 127 | 133 | 73 | 119 | 112 | 120 | 1798 |

Berdasarkan data hasil angket yang terdapat pada tabel 4.6 diatas, dapat dipahami bahwa pernyataan angket tentang dampak positif game online terdapat pada nomor 1-8. Dengan item hasil angket pernyataan nomor 1 dengan isi pernyataan “*Bermain game online dapat meningkatkan kelincahan tangan dan mata Anda*”, mendapat skor paling tinggi dibandingkan item pernyataan lainnya. Berdasarkan hasil tersebut dapat dipahami, bahwa salah satu dampak positif dari bermain game online yang paling banyak dirasakan oleh siswa yaitu dapat meningkatkan kemampuan

motorik siswa, yaitu melatih kelincuhan gerakan tangan dan mata serta koordinasi otak.

Berdasarkan data hasil angket yang terdapat pada tabel 4.6 diatas, dapat dipahami bahwa pernyataan angket tentang dampak negatif game online terdapat pada nomor 9-15. Dengan item hasil angket pernyataan nomor 11 dengan isi pernyataan “*Bermain game online dapat membuat Anda sering lupa waktu*”, mendapat skor paling tinggi dibandingkan item pernyataan lainnya. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa salah satu dampak negatif dari bermain game online yang banyak dirasakan oleh siswa kelas IV di SD Negeri 2 Negara Ratu bahwa game online dapat membuat mereka terlalu asyik bermain sehingga sering lupa waktu, dan membuang-buang waktu hanya untuk bermain game online.

b. Hasil Angket Minat Belajar Siswa

Data penelitian terkait minat belajar peneliti dapatkan dari hasil 15 item pernyataan angket yang telah diisi oleh 42 siswa kelas IV di SD Negeri 2 Negara Ratu. Adapun data hasil angket minat belajar siswa dapat dilihat di bawah ini :

Tabel 4. 7
Hasil Angket Minat Belajar Siswa

| NO | NAMA | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | JML |
|----|-----------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|
| 1 | ATHA HAFIS ADI P. | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 2 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 50 |
| 2 | RAHINDAN PUTRA APRIA | 3 | 4 | 4 | 3 | 2 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 2 | 1 | 4 | 4 | 3 | 50 |
| 3 | MUHAMAD FAISAL | 4 | 3 | 4 | 3 | 2 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 2 | 4 | 3 | 4 | 3 | 50 |
| 4 | RENDRA SIDIQI A. | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 38 |
| 5 | ALESANDRA FADILAH H.P | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 2 | 4 | 2 | 3 | 4 | 49 |
| 6 | ILHAM AKBAR | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 2 | 4 | 3 | 4 | 4 | 56 |
| 7 | FAREL ADRERA | 4 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 4 | 2 | 3 | 3 | 2 | 42 |
| 8 | RADIO CHANDRA P. | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 41 |
| 9 | BAYU SATRIO | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 55 |
| 10 | DENIS SATRIA ALAM | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 1 | 3 | 52 |

| NO | NAMA | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | JML |
|----|-----------------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|------|
| 1 | ATHA HAFIS ADI P. | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 2 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 50 |
| 2 | RAHINDAN PUTRA APRIA | 3 | 4 | 4 | 3 | 2 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 2 | 1 | 4 | 4 | 3 | 50 |
| 3 | MUHAMAD FAISAL | 4 | 3 | 4 | 3 | 2 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 2 | 4 | 3 | 4 | 3 | 50 |
| 4 | RENDRA SIDIQI A. | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 38 |
| 5 | ALESANDRA FADILAH H.P | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 2 | 4 | 2 | 3 | 4 | 49 |
| 6 | ILHAM AKBAR | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 2 | 4 | 3 | 4 | 4 | 56 |
| 7 | FAREL ADRERA | 4 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 4 | 2 | 3 | 3 | 2 | 42 |
| 8 | RADIO CHANDRA P. | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 41 |
| 9 | BAYU SATRIO | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 55 |
| 10 | DENIS SATRIA ALAM | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 1 | 3 | 52 |
| 11 | DIKTA FEBRIAN | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 50 |
| 12 | TEDI ADITIA | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 1 | 3 | 43 |
| 13 | IKSAN CAHYA R. | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 1 | 1 | 31 |
| 14 | REZA HAULANA F. | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 4 | 3 | 4 | 49 |
| 15 | AKDAL KHOIRUL ANAM | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 29 |
| 16 | ALDO KHORUL IMAN | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 1 | 1 | 27 |
| 17 | FIKRI ANDARA P. | 4 | 2 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 48 |
| 18 | SELLI AULIYA | 3 | 2 | 4 | 3 | 2 | 4 | 4 | 3 | 2 | 4 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 42 |
| 19 | ROLESHA AHLAKA | 3 | 1 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 2 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 48 |
| 20 | NAILA AGUSTIN | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 4 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 40 |
| 21 | AYU SORAYA | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 60 |
| 22 | ZAHWA ANJANI | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 40 |
| 23 | FARHAH AIDIYAH | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 45 |
| 24 | OLIVIA PUSPITA SARI | 4 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 44 |
| 25 | SELVIRA HARFA LANAZWA | 4 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 44 |
| 26 | DITA SAFITRI YANA | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 41 |
| 27 | RISMA KURNIA SARI | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 48 |
| 28 | NINDI SELLIANA PUTRI | 4 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 40 |
| 29 | AURA AZAHRA | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 41 |
| 30 | ISNA PRATIWI KARYA | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 1 | 1 | 3 | 3 | 50 |
| 31 | SIFFA PUTRI NUR A. | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 2 | 4 | 2 | 53 |
| 32 | SYFA APRILLANA | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 2 | 49 |
| 33 | FINA NIZILIA ZAHRA | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 4 | 3 | 2 | 2 | 4 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 39 |
| 34 | ALYA FURY AZIZAH | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 4 | 3 | 49 |
| 35 | FADILA TUSOLIHA | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 2 | 2 | 4 | 2 | 2 | 52 |
| 36 | FATIMA TU ZAHRO | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 37 |
| 37 | ZAHRA DHAFIYAH | 2 | 1 | 4 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 4 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 38 |
| 38 | NATASYA REFA AZZAHRA | 2 | 1 | 3 | 2 | 2 | 4 | 3 | 2 | 2 | 4 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 37 |
| 39 | SYIFAU MAGHFIROH | 2 | 1 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 2 | 2 | 3 | 1 | 4 | 3 | 1 | 2 | 37 |
| 40 | JIHAN MAHIRA KAMA S. | 2 | 1 | 3 | 2 | 3 | 4 | 3 | 2 | 2 | 4 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 38 |
| 41 | SERA ALIVIA | 3 | 1 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 2 | 4 | 2 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 46 |
| 42 | SYIFAU QOLBI | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 2 | 2 | 4 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 41 |
| | JUMLAH | 133 | 103 | 138 | 127 | 123 | 140 | 138 | 124 | 113 | 143 | 107 | 130 | 110 | 113 | 117 | 1859 |

Berdasarkan data hasil angket yang terdapat pada tabel 4.7 diatas, dapat dipahami bahwa pernyataan hasil angket tentang minat belajar 42 siswa kelas IV di SD Negeri 2 Negara Ratu nomor 25 dengan isi pernyataan “*Anda selalu mencatat materi pelajaran yang diberikan guru*” mendapat skor paling tinggi dibandingkan item pernyataan lainnya. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa sering mencatat materi pelajaran yang diberikan oleh guru ketika proses pembelajaran berlangsung.

Sedangkan data hasil angket yang terdapat pada tabel 4.7 diatas, item pernyataan angket nomor 17 dengan isi pernyataan “*Anda tidak merasa bosan dalam belajar di sekolah maupun dirumah*”, mendapatkan skor paling rendah dibandingkan item pernyataan angket lainnya. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa siswa merasa bosan dan kurang bersemangat dalam mengikut pembelajaran disekolah maupun dirumah.

c. Uji Validitas Intrumen Penelitian

Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan sebelum lembar angket diberikan kepada sampel penelitian (42 siswa kelas IV) di SD Negeri 2 Negera Ratu. Lembar uji validitas ini diberikan kepada responden di luar sampel penelitian (10 siswa kelas V) di SD Negeri 2 Negera Ratu.

Suatu data penelitian dikatakan valid apabila memenuhi syarat antara lain :

- 1) Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan taraf signifikan 5% maka instrumen tersebut dinyatakan valid.
- 2) Nilai signifikansi $< 0,05$, maka instrumen tersebut dinyatakan valid.

Berikut tabel hasil uji validitas lembar pernyataan tentang pengaruh game online terhadap minat belajar siswa kelas IV di SD Negeri 2 Negera Ratu yang diisi oleh 10 siswa kelas V dengan jumlah pernyataan sebanyak 30 item pernyataan.

Tabel 4. 8
Angket Hasil Uji Validitas Nomor 1-15

| NO | NAMA | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
|----|-----------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|
| 1 | RAFAEL BIAN ALFARO | 4 | 4 | 3 | 2 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | ALFIAN RISKI PRATAMA | 4 | 4 | 3 | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 2 | 4 | 1 | 3 | 2 | 1 |
| 3 | SAHDA BIANDA Z. | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 1 | 3 | 2 | 4 |
| 4 | AURENA SHELLA KHOMALA | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 1 | 2 | 3 | 1 | 3 | 2 | 2 |
| 5 | DEVAN ALFIANSYAH | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 2 | 2 |
| 6 | FADIL DWI SAPUTRA | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 2 | 3 |
| 7 | MELATI | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 2 | 4 | 1 | 2 | 2 | 3 |
| 8 | HANUM VIRNANDO | 4 | 4 | 1 | 1 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 1 | 4 | 4 | 4 |
| 9 | TIARA ASSYIFA PUTRI | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 2 |
| 10 | TIARA SHILVIA PULLY | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 1 | 2 | 1 | 1 | 3 | 2 | 3 |

Sumber : Data Angket Uji Validitas Pengaruh Game Online terhadap Minat Belajar Siswa

Tabel 4. 9
Angket Hasil Uji Validitas Nomor 16-30

| NO | NAMA | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | JUMLAH |
|----|-----------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|--------|
| 1 | RAFAEL BIAN ALFARO | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 2 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 98 |
| 2 | ALFIAN RISKI PRATAMA | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 93 |
| 3 | SAHDA BIANDA Z. | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 2 | 4 | 4 | 4 | 103 |
| 4 | AURENA SHELLA KHOMALA | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 94 |
| 5 | DEVAN ALFIANSYAH | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 96 |
| 6 | FADIL DWI SAPUTRA | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 99 |
| 7 | MELATI | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 2 | 2 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 98 |
| 8 | HANUM VIRNANDO | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 107 |
| 9 | TIARA ASSYIFA PUTRI | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 101 |
| 10 | TIARA SHILVIA PULLY | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 94 |

Sumber : Data Angket Uji Validitas Pengaruh Game Online terhadap Minat Belajar Siswa

Langkah selanjutnya adalah menganalisis data hasil angket uji validitas tersebut menggunakan rumus uji validitas *product moment* dengan bantuan SPSS 24.

Adapun hasil *output* nilai r_{hitung} uji validitas *product moment* dengan bantuan SPSS 24 dengan jumlah 30 item pernyataan dapat dilihat pada bagian LAMPIRAN PENELITIAN.

Langkah selanjutnya adalah membandingkan hasil nilai r_{hitung} dari *output* SPSS 24 dengan nilai r_{tabel} . Adapun nilai r_{tabel} dengan jumlah $N = 30$ item pernyataan pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ atau

5% adalah 0,361. Untuk mempermudah memahami hasil perhitungan uji validitas menggunakan rumus *correlation product moment* yang dihitung dengan SPSS 24, maka peneliti membuat tabel bantu sebagai berikut :

Tabel 4. 10
Tabel Bantu Uji Validitas Pengaruh Game Online
terhadap Minat Belajar Siswa

| No | r _{hitung} | r _{tabel} | Hasil | Kesimpulan |
|----|---------------------|--------------------|--|------------|
| 1 | 0,647 | 0,361 | r _{hitung} > r _{tabel} | Valid |
| 2 | 0,656 | 0,361 | r _{hitung} > r _{tabel} | Valid |
| 3 | 0,713 | 0,361 | r _{hitung} > r _{tabel} | Valid |
| 4 | 0,780 | 0,361 | r _{hitung} > r _{tabel} | Valid |
| 5 | 0,634 | 0,361 | r _{hitung} > r _{tabel} | Valid |
| 6 | 0,656 | 0,361 | r _{hitung} > r _{tabel} | Valid |
| 7 | 0,707 | 0,361 | r _{hitung} > r _{tabel} | Valid |
| 8 | 0,856 | 0,361 | r _{hitung} > r _{tabel} | Valid |
| 9 | ,701* | 0,361 | r _{hitung} > r _{tabel} | Valid |
| 10 | 1 | 0,361 | r _{hitung} > r _{tabel} | Valid |
| 11 | 0,675 | 0,361 | r _{hitung} > r _{tabel} | Valid |
| 12 | 0,956 | 0,361 | r _{hitung} > r _{tabel} | Valid |
| 13 | 0,693 | 0,361 | r _{hitung} > r _{tabel} | Valid |
| 14 | ,707* | 0,361 | r _{hitung} > r _{tabel} | Valid |
| 15 | 0,781 | 0,361 | r _{hitung} > r _{tabel} | Valid |
| 16 | 0,755 | 0,361 | r _{hitung} > r _{tabel} | Valid |
| 17 | 0,756 | 0,361 | r _{hitung} > r _{tabel} | Valid |
| 18 | 0,757 | 0,361 | r _{hitung} > r _{tabel} | Valid |
| 19 | 0,856 | 0,361 | r _{hitung} > r _{tabel} | Valid |
| 20 | 0,634 | 0,361 | r _{hitung} > r _{tabel} | Valid |
| 21 | 0,647 | 0,361 | r _{hitung} > r _{tabel} | Valid |
| 22 | 0,683 | 0,361 | r _{hitung} > r _{tabel} | Valid |
| 23 | ,705* | 0,361 | r _{hitung} > r _{tabel} | Valid |
| 24 | 0,674 | 0,361 | r _{hitung} > r _{tabel} | Valid |
| 25 | 1 | 0,361 | r _{hitung} > r _{tabel} | Valid |
| 26 | ,648* | 0,361 | r _{hitung} > r _{tabel} | Valid |
| 27 | 0,683 | 0,361 | r _{hitung} > r _{tabel} | Valid |
| 28 | 0,656 | 0,361 | r _{hitung} > r _{tabel} | Valid |
| 29 | 0,734 | 0,361 | r _{hitung} > r _{tabel} | Valid |
| 30 | ,701* | 0,361 | r _{hitung} > r _{tabel} | Valid |

Berdasarkan tabel diatas, hasil perhitungan validitas 30 item pernyataan angket pengaruh game online terhadap minat belajar siswa dengan responden 10 dengan dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan $r_{\text{tabel}} 30 \text{ item pernyataan} = 0,361$ maka semua item soal dikatakan valid karena telah memenuhi syarat nilai $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$.

d. Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian

Untuk melihat apakah instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengukur data, maka dilakukan uji reliabilitas. Uji reliabilitas dalam penelitian ini untuk menguji 30 item pernyataan dengan rumus yang digunakan adalah uji *Alpha Cronbach*.

Adapun hasil penghitungan uji reliabilitas dengan rumus *Alpha Cronbach* menggunakan bantuan SPSS 24 adalah sebagai berikut :

Tabel 4. 11
Hasil Uji Reliabilitas Alpha Cronbach Menggunakan SPSS 24

Case Processing Summary

| | | N | % |
|-------|-----------------------|----|-------|
| Cases | Valid | 10 | 100,0 |
| | Excluded ^a | 0 | ,0 |
| | Total | 10 | 100,0 |

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

| Cronbach's Alpha | N of Items |
|------------------|------------|
| ,630 | 31 |

Dari perhitungan uji reliabilitas *Alpha Cronbach's* menggunakan SPSS 24 diatas, nilai *cronbach's alpha* = ,630. Suatu instrumen dikatakan reliabel apabila :

- 1) Jika nilai *cronbach's alpha* $> 0,60$, maka suatu instrumen reliabel.
- 2) Jika nilai *cronbach's alpha* $< 0,60$, maka suatu instrumen tidak reliabel.

Berdasarkan dasar pengambilan keputusan diatas, intrumen dalam penelitian ini reliabel, karena nilai *cronbach's alpha* = ,630 $> 0,60$. Artinya bahwa instrumen tersebut reliabel sehingga dapat digunakan dalam penelitian.

3. Pengujian Hipotesis

Penulis telah melakukan uji validitas dan reliabilitas hasil yang penulis peroleh menyatakan bahwa data Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV di SD Negeri 2 Negara Ratu, maka selanjutnya penulis akan menganalisis data menggunakan rumus *pearson product moment* dengan hipotesis :

Ho : Tidak ada hubungan yang positif dan signifikan antara pengaruh game online terhadap minat belajar siswa kelas IV di SD Negeri 2 Negara Ratu.

Ha : Ada hubungan yang positif dan signifikan antara pengaruh game online terhadap minat belajar siswa kelas IV di SD Negeri 2 Negara Ratu.

Hasil angket instrumen penelitian yang telah diisi oleh responden (42 siswa kelas IV) peneliti input di Ms. Excel guna memudahkan langkah selanjutnya dalam menganalisis Uji Hipotesis menggunakan rumus *pearson product moment* dengan bantuan SPSS 24.

Untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini, peneliti menggunakan rumus uji korelasi *pearson product moment*. Adapun hasil *output* perhitungan menggunakan SPSS 24 sebagai berikut :

Tabel 4. 12
Hasil Uji Pearson Product Moment Menggunakan SPSS 24
Correlations

| | | GameOnline | MinatBelajar |
|--------------|---------------------|------------|--------------|
| GameOnline | Pearson Correlation | 1 | -,506 |
| | Sig. (2-tailed) | | ,046 |
| | N | 42 | 42 |
| MinatBelajar | Pearson Correlation | -,506 | 1 |
| | Sig. (2-tailed) | ,046 | |
| | N | 42 | 42 |

Berdasarkan hasil *output* SPSS di atas, dapat diketahui bahwa hasil korelasi *product moment* pengaruh game onlite terhadap minat belajar siswa kelas IV dapat dilihat pada kolom *pearson correlation* sebesar -0,506 dan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,046.

Langkah selanjutnya adalah melihat apakah ada hubungan/pengaruh varabel game online terhadap minat belajar siswa, dengan melihat syarat sebagai berikut :

- 1) Jika nilai *sig (2 tailed)* < 0,05, maka terdapat hubungan antara variabel x dan y.

2) Jika nilai *sig (2 tailed)* $> 0,05$, maka tidak terdapat hubungan antara variabel x dan y .

Berdasarkan hasil data diatas, nilai *sig (2 tailed)* $0,046 < r_{tabel} 0,05$. Sehingga H_a dalam penelitian ini diterima dan terdapat hubungan yang signifikan dengan arah hubungan negatif antara variabel game online dengan variabel minat belajar.

Nilai negatif (-) hasil *pearson correlation* menunjukkan korelasi linier negatif sempurna antara dua variabel. Nilai di bawah nol berarti menunjukkan korelasi negatif. Hasil analisis korelasi yang negatif bukan diartikan bahwa antar variabel tidak memiliki hubungan sama sekali. Tetapi korelasi negatif artinya adalah terdapat hubungan yang berbalik arah antar variabel tersebut. Semakin tinggi pengaruh variabel x maka semakin rendah variabel y . Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi pengaruh game online, maka semakin turun minat belajar yang dimiliki oleh siswa.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa variabel game online memiliki hubungan yang negatif terhadap variabel minat belajar siswa. Dengan kesimpulan bahwa semakin tinggi pengaruh game online maka akan semakin turun minat belajar siswa.

Kemudian untuk mengetahui tingkat pengaruh variabel x terhadap variabel y , nilai *koefisien pearson correlation* dikonsultasikan dengan gambar tabel interpretasi sebagai berikut :

Gambar 4. 1 Tingkat Hubungan Koefisien Korelasi

| Nilai r | Tingkat Korelasi |
|---|--------------------|
| 0 | Tidak ada korelasi |
| $-0,3 \leq r < 0$ dan $0 < r \leq 0,3$ | Lemah |
| $-0,7 \leq r < -0,3$ dan $0,3 < r \leq 0,7$ | Sedang/Cukup |
| $-1 < r < -0,7$ dan $0,7 < r < 1$ | Kuat |
| -1 dan 1 | Sempurna |

Berdasarkan tabel interpretasi di atas, dapat diketahui bahwa nilai *pearson correlation* sebesar -0,506 berada di antara $-0,7 \leq r < -0,3$ sehingga diketahui bahwa **ada pengaruh yang sedang** antara variabel x (pengaruh game online) terhadap variabel y (minat belajar).

Langkah selanjutnya, untuk mengetahui berapa besar kontribusi yang diberikan varia x (pengaruh game online) dalam menunjang keberhasilan variabel y (minat belajar), diketahui dari hasil koefisien determinasinya, dengan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 KD &= (r)^2 \times 100\% \\
 &= (-0,506)^2 \times 100\% \\
 &= 0,2560 \times 100\% \\
 &= 25,60\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan koefisien determinasi, game online mempunyai kontribusi atau pengaruh sebesar 25,60% terhadap minat belajar siswa kelas IV di SD Negeri 2 Negara Ratu.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis uji hipotesis dengan rumus *pearson product moment* diperoleh hasil bahwa secara statistik mengenai pengaruh game online terhadap minat belajar siswa kelas IV di SD Negeri 2 Negara Ratu menunjukkan bahwa secara stimulus (bersama-sama) variabel bebas (game online) berpengaruh terhadap variabel terikat (minat belajar) siswa kelas IV di SD Negeri 2 Negara Ratu.

Hasil analisis berkepengaruhannya dari game online dan minat belajar, perhitungan diperoleh nilai signifikansi = 0,046 dengan tingkat signifikansi $0,046 < 0,05$ berarti ada pengaruh yang signifikan antara game online terhadap minat belajar siswa kelas IV di SD Negeri 2 Negara Ratu. Oleh karena itu hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Maka H_a dalam penelitian ini diterima atau Ada Pengaruh Game Online terhadap minat belajar siswa kelas IV di SD Negeri 2 Negara Ratu.

Analisis pengujian pengaruh game online berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa kelas IV di SD Negeri 2 Negara Ratu dengan rumus *korelasi product moment* memperoleh nilai *pearson correlation* sebesar -0,546. Korelasi negatif artinya adalah terdapat hubungan yang berbalik arah antar variabel tersebut. Semakin tinggi pengaruh variabel x maka semakin rendah variabel y. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi pengaruh game online, maka semakin turun minat belajar yang dimiliki oleh siswa.

Sedangkan tingkat pengaruh game online terhadap minat belajar siswa kelas IV di SD Negeri 2 Negara Ratu dapat dilihat dari hasil penghitungan koefisien determinasi. Berdasarkan hasil perhitungan koefisien determinasi, game online mempunyai kontribusi atau pengaruh sebesar 25,60% terhadap minat belajar siswa kelas IV di SD Negeri 2 Negara Ratu.

Sedangkan hasil angket pengaruh game online terhadap minat belajar siswa kelas IV di SD Negeri 2 Negara Ratu menunjukkan bahwa game online memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positif yang paling dirasakan oleh siswa ditunjukkan dengan perolehan skor angket yang paling besar dengan isi pernyataan bahwa "*Bermain game online dapat meningkatkan kelincahan tangan dan mata Anda*". Selain itu, dampak negatif game online terhadap minat belajar yang paling banyak dialami dan dirasakan oleh siswa kelas IV ditunjukkan dari nilai angket dengan isi pernyataan "*Bermain game online dapat membuat Anda sering lupa waktu*" dan "*Anda merasa bosan dalam belajar di sekolah maupun di rumah*".

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pengaruh game online berpengaruh dan memiliki hubungan negatif terhadap minat belajar siswa kelas IV di SD Negeri 2 Negara Ratu. Dengan demikian dapat dipahami bahwa pembagian waktu yang baik dan tidak berlebihan dalam bermain game online dapat memberikan pengaruh yang baik bagi minat belajar siswa. Namun sebaliknya, jika game online dimainkan secara berlebihan dan tidak mengenal waktu maka akan berdampak negatif bagi minat belajar siswa.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan tentang “Pengaruh Game Online Terhadap terhadap minat belajar siswa kelas IV di SD Negeri 2 Negara Ratu” dan setelah data di analisa, maka dapat penulis simpulkan bahwa : Ada Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV di SD Negeri 2 Negara Ratu. Dengan dibuktikan dari hasil analisis penelitian yang penulis lakukan memperoleh nilai *sig (2 tailed)* $< 0,05$, maka terdapat hubungan antara variabel x dan y . Jika dibandingkan $0,046 < 0,05$ atau, maka hasil tersebut menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak yang artinya Ada Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV di SD Negeri 2 Negara Ratu.

Berdasarkan hasil nilai *pearson correlation* diperoleh sebesar $-0,546$. Korelasi negatif artinya adalah terdapat hubungan yang berbalik arah antar variabel tersebut. Semakin tinggi pengaruh variabel x maka semakin rendah variabel y . Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi pengaruh game online, maka semakin turun minat belajar yang dimiliki oleh siswa.

Berdasarkan tabel pedoman interpretasi koefisien product moment, tingkat korelasi variabel x terhadap y dalam penelitian ini adalah sedang dengan tingkat hubungan sebesar $25,60\%$. Hal ini menunjukkan bahwa game online

memiliki pengaruh yang sedang terhadap minat belajar siswa kelas IV di SD Negeri 2 Negara Ratu.

B. Saran

1. Harapannya siswa dapat meningkatkan minat belajar di sekolah dengan lebih bersemangat dan lebih memperhatikan penjelasan yang disampaikan guru.
2. Harapannya siswa dapat memenejemen waktu lebih baik lagi serta mengurangi intensitas dalam bermain game online.
3. Harapannya siswa dalam bermain game online lebih menekankan pada dampak positif yang dapat dirasakan dan mengurangi dampak negatif bermain game online.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali Asmi, dkk “Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Melalui Metode Bermain Pada Kelas Viii-4 Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Batusangkar”, *Jurnal Menssana*, 3, no.1 (2018)
- Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, (Magetan: CV. AE Media Grafika, 2019)
- Ayu Setianingsih, “Game Online Dan Efek Problematikanya Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMK Negeri 7 Bandar Lampung” (Bandar Lampung, UIN Raden Intan Lampung, 2018).
- Devi Arisanti dan Mhd. Subhan, “Pengaruh Penggunaan Media Internet Terhadap Minat Belajar Siswa Muslim Di SMP Kota Pekanbaru,” *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah* 3, no. 2 (2018)
- Edi Kusnadi, *Metode Penelitian (Aplikasi Praktis)* (Jakarta: Rajawali Pers, 2008)
- Emy Yunita Rahma Pratiwi, dkk, *Positif-Negatif Game Online*, (Jombang: LPPM UNHASY, 2019)
- Kasmadi dan Nia Siti Sunariah, *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif* (Bandung: Alfabeta, 2013)
- Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017)
- Nihayatul Sa’adah, “Pengaruh Metode Diskusi Dalam Pembelajaran Aqidah Ahlak Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa MTs Sultan Agung Jabalsari Sumbergempol Tulungagung,” (Tulungagung, UIN Satu Tulungagung, 2019)
- Nurlina Ariani Hpp, dkk, *Buku Ajar Belajar dan Pembelajarannya*, (Bandung: CV. Widina Media Utama, 2022)
- Nurman Tabunan, “Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Siswa” 5 (2015): 211–12.,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 6, no. 3 (2016)
- Siswa Kelas V Sd Muhammadiyah 11 Semarang”, *Jurnal Dwijaloka*, 3, no. 2 (2022)

Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi* (Jakarta: Rineka Cipta, 2015)

Sugiyono, *Statistik Untuk Pendidikan* (Bandung: CV. Alfabeta, 2013)

Sugiyono, *Metode Penelitian Manajemen* (Bandung: Alfabeta, 2013)

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016)

Suharsimi Arikunta, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010)

Sukardi, *Metode Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2015)

Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Rajawali Pers, 2013)

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 SURAT IZIN PRASURVEY



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

Nomor : B-5083/In.28/J/TL.01/11/2022
Lampiran : -
Perihal : IZIN PRASURVEY

Kepada Yth.,
KEPALA SEKOLAH SDN 2 NEGARA
RA YULINAR ADITIYA
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, mohon kiranya Saudara berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami, atas nama :

Nama : YULINAR ADITIYA
NPM : 1801010119
Semester : 9 (Sembilan)
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul : Pengaruh Game Online Terhadap Minat Peserta Didik kelas IV SDN 2 Negara Ratu

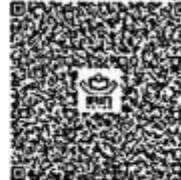
untuk melakukan prasurvey di YULINAR ADITIYA, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi.

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Saudara untuk terselenggaranya prasurvey tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 25 November 2022

Ketua Jurusan,



Muhammad Ali M.Pd.I.

NIP 19780314 200710 1 003

LAMPIRAN 2 SURAT BALASAN PRASURVEY



**PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG TIMUR
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD SEKOLAH DASAR NEGERI 2 NEGARA RATU
KECAMATAN BATANGHARI NUBAN**

NPSN : 10806403/NSS : 101120414458
Alamat : Jln. Desa Negara Ratu, Kec. Batanghari Nuban, Kab. Lampung Timur (Kode Pos 34154)

SURAT KETERANGAN MENGAJAR

Nomor : 420/019/SD.02/NR/XI/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Farida Mega,S.Pd
NIP : 196407071984032002
Pangkat/Golongan : Pembina TK I/IV.b
Jabatan : PLT Kepala Sekolah
Unit Kerja : UPTD SDN 2 Negara Ratu

Dengan ini kami menerangkan bahwa :

Nama : Yulinar Aditiya
NPM : 1801010119
Semester : 9 (Sembilan)
Prodi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Judul : PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MINAT BELAJAR
PESERTA DIDIK KELAS IV SDN 2 NEGARA RATU

Dengan ini kami memberikan izin kepada nama diatas untuk melakukan Pra-Survei di UPTD SDN 2 Negara Ratu.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Negara Ratu, 25 November 2022

Kepala Sekolah,



Farida Mega,S.Pd
NIP. 196407071984032002

LAMPIRAN 3 SURAT KETERANGAN BIMBINGAN SKRIPSI



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
 FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Kl. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

Nomor : B-4851/In.28.1/J/TL.00/10/2023
 Lampiran :-
 Perihal : **SURAT BIMBINGAN SKRIPSI**

Kepada Yth.,
 Isti Fatonah (Pembimbing 1)
 (Pembimbing 2)
 di-

Tempat
Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Studi, mohon kiranya Bapak/Ibu bersedia untuk membimbing mahasiswa :

Nama : **YULINAR ADITIYA**
 NPM : 1801010119
 Semester : 11 (Sebelas)
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Jurusan : Pendidikan Agama Islam
 Judul : **PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV SDN 2 NEGARA RATU**

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dosen Pembimbing membimbing mahasiswa sejak penyusunan proposal s/d penulisan skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :
 - a. Dosen Pembimbing 1 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV setelah diperiksa oleh pembimbing 2;
 - b. Dosen Pembimbing 2 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV sebelum diperiksa oleh pembimbing 1;
2. Waktu menyelesaikan skripsi maksimal 2 (semester) semester sejak ditetapkan pembimbing skripsi dengan Keputusan Dekan Fakultas;
3. Mahasiswa wajib menggunakan pedoman penulisan karya ilmiah edisi revisi yang telah ditetapkan dengan Keputusan Dekan Fakultas;

Demikian surat ini disampaikan, atas kesediaan Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 16 Oktober 2023
 Ketua Jurusan,



Muhammad Ali M.Pd.I.
 NIP 19780314 200710 1 003

LAMPIRAN 4 SURAT IZIN RESEARCH



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

Nomor : B-5528/In.28/D.1/TL.00/11/2023
 Lampiran : -
 Perihal : **IZIN RESEARCH**

Kepada Yth.,
 KEPALA SDN 2 NEGARA RATU
 di-
 Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-5529/In.28/D.1/TL.01/11/2023, tanggal 29 November 2023 atas nama saudara:

Nama : **YULINAR ADITIYA**
 NPM : 1801010119
 Semester : 11 (Sebelas)
 Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Maka dengan ini kami sampaikan kepada KEPALA SDN 2 NEGARA RATU bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di SDN 2 NEGARA RATU, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV SDN 2 NEGARA RATU".

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Saudara untuk terselenggaranya tugas tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 29 November 2023
 Wakil Dekan Akademik dan
 Kelembagaan,



Dra. Isti Fatonah MA
 NIP 19670531 199303 2 003

LAMPIRAN 5 SURAT TUGAS



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor: B-5529/In.28/D.1/TL.01/11/2023

Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro, menugaskan kepada saudara:

Nama : YULINAR ADITYA
 NPM : 1801010119
 Semester : 11 (Sebelas)
 Jurusan : Pendidikan Agama Islam

- Untuk :
1. Mengadakan observasi/survey di SDN 2 NEGARA RATU, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV SDN 2 NEGARA RATU".
 2. Waktu yang diberikan mulai tanggal dikeluarkan Surat Tugas ini sampai dengan selesai.

Kepada Pejabat yang berwenang di daerah/instansi tersebut di atas dan masyarakat setempat mohon bantuannya untuk kelancaran mahasiswa yang bersangkutan, terima kasih.

Dikeluarkan di : Metro
 Pada Tanggal : 29 November 2023

Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan,



Dra. Isti Fatonah MA
 NIP 19670531 199303 2 003



LAMPIRAN 6 SURAT BALASAN RESEARCH



**PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG TIMUR
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 2 NEGARA RATU
KECAMATAN BATANGHARI NUBAN**

NPSN : 10806403/ NISS : 101120414458
Alamat : Jln. Desa Negara Ratu, Kec. Batanghari Nuban, Kab. Lampung Timur (Kode Pos 34154)

SURAT KETERANGAN

Nomor : 420/019/SD.02/NR/XII/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Farida Mega,S.Pd
NIP : 196407071984032002
Pangkat/Golongan : Pembina TK I/IV.b
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SDN 2 Negara Ratu

Dengan ini kami menerangkan bahwa :

Nama : Yulinar Aditiya
NPM : 1801010119
Semester : 11 (Sebelas)
Prodi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Judul : PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MINAT BELAJAR
PESERTA DIDIK KELAS IV SDN 2 NEGARA RATU

Dengan ini kami memberikan izin kepada nama diatas untuk melakukan research di SDN 2 Negara Ratu.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Negara Ratu, 01 Desember 2023

Kepala Sekolah,



Farida Mega,S.Pd

NIP. 196407071984032002

LAMPIRAN 7 SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA JURUSAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

*Jl. Ki Hajar Dewantara Kampus 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
 Website: fik.metrouniv.ac.id/pendidikan-agama-islam, Telp. (0723) 41307*

SURAT BEBAS PUSTAKA

No:B-077/In.28.1/J/PP.00.9/XII/2023

Yang bertandatangan di bawah ini, Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro, Menerangkan bahwa

Nama : Yulinar Aditiya

NPM : 1801010119

Bahwa nama tersebut diatas, dinyatakan telah bebas Pustaka Program Studi PAI, dan tidak ada pinjaman buku di perpustakaan Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro.

Demikian surat keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Metro 13 Desember 2023
 Ketua Program Studi PAI



LAMPIRAN 8 SURAT BEBAS PUSTAKA PERPUSTAKAAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
UNIT PERPUSTAKAAN

NPP: 1807062F0000001

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
 Telp (0725) 41507; Faks (0725) 47296; Website: digilib.metrouniv.ac.id; pustaka.iain@metrouniv.ac.id

SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA

Nomor : P-1446/In.28/S/U.1/OT.01/12/2023

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung menerangkan bahwa :

Nama : Yulinar Aditiya
 NPM : 1801010119
 Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / Pendidikan Agama Islam

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2023/2024 dengan nomor anggota 1801010119

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas administrasi Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Metro, 14 Desember 2023
 Kepala Perpustakaan

Dr. As'ad, S. Ag., S. Hum., M.H., C.Me.
 NIP. 19750505 200112 1 002

LAMPIRAN 9 OUTLINE**OUTLINE****PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MINAT BELAJAR
PESERTA DIDIK KELAS IV DI SDN 2 NEGARA RATU****HALAMAN SAMPUL****HALAMAN JUDUL****HALAMAN PERSETUJUAN****HALAMAN PENGESAHAN****ABSTRAK****HALAMAN ORISINALITAS PENELITIAN****HALAMAN MOTTO****HALAMAN PERSEMBAHAN****HALAMAN KATA PENGANTAR****DAFTAR ISI****DAFTAR TABEL****DAFTAR GAMBAR****DAFTAR LAMPIRAN****BAB I PENDAHULUAN****A. Latar Belakang Masalah****B. Identifikasi Masalah****C. Batasan Masalah**

- D. Rumusan Masalah
- E. Tujuan dan Manfaat Penelitian
- F. Penelitian Relevan

BAB II LANDASAN TEORI

A. Minat Belajar

1. Pengertian Minat
2. Indikator Minat Belajar
3. Fungsi Minat dalam Proses Belajar
4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

B. Game Online

1. Pengertian Game Online
2. Indikator Kecanduan Game Online
3. Jenis-jenis Game Online
4. Faktor Penyebab Anak Kecanduan terhadap Game Online
5. Dampak Positif dan Negatif Game Online

C. Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Peserta Didik

D. Kerangka Konseptual Penelitian

1. Kerangka Konseptual
2. Paradigma

E. Hipotesis Penelitian

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

- A. Rancangan Penelitian
- B. Definisi Operasional Variabel
 - 1. Variabel Bebas
 - 2. Variabel Terikat
- C. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel
 - 1. Populasi
 - 2. Sampel
 - 3. Teknik Pengambilan Sampel
- D. Teknik Pengumpulan Data
 - 1. Angket
 - 2. Dokumentasi
- E. Instrument Penelitian
- F. Pengujian Instrumen Penelitian
- G. Teknik Analisis Data

BAB IV PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

- A. Hasil Penelitian
 - 1. Deskripsi Lokasi Penelitian
 - 2. Deskripsi Data Hasil Penelitian
 - 3. Pengujian Hipotesis
- B. Pembahasan

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

B. Saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Mengetahui

Pembimbing,



Dra. ISTI FATONAH, M.A
NIP. 196705311993032003

Metro, Oktober 2023

Peneliti,



YULINAR ADITIYA
NPM. 1801010119

LAMPIRAN 10 ALAT PENGUMPUL DATA

PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV DI SDN 2 NEGARA RATU

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama :

Jenis Kelamin :

Responden : Siswa

B. PETUNJUK PENGISIAN

7. Tuliskan terlebih dahulu identitas atau nama anda pada kolom yang telah tersedia.
8. Bacalah soal di bawah ini dengan teliti dan berikan jawaban dengan jujur dan benar sesuai dengan kenyataan yang ada.
9. Berilah tanda ceklis (√) pada alternatif jawaban dengan memilih salah satu jawaban dengan keterangan

| No. | Kode | Keterangan | Skor |
|-----|------|---------------|------|
| 1. | SS | Sangat Setuju | 4 |
| 2. | S | Setuju | 3 |
| 3. | KS | Kurang Setuju | 2 |
| 4. | TS | Tidak Setuju | 1 |

10. Jawaban Anda tidak mempengaruhi nilai di sekolah.
11. Periksalah jawaban anda sebelum diserahkan kepada kami !

LEMBAR ANGKET VARIABEL GAME ONLINE

| No | Pernyataan | Keterangan | | | |
|----|---|------------|---|----|----|
| | | SS | S | KS | TS |
| 1 | Bermain game online dapat melatih kelincahan gerakan tangan dan mata Anda. | | | | |
| 2 | Bermain game online dapat melatih kecepatan refleks Anda terhadap sesuatu. | | | | |
| 3 | Bermain game online Anda dapat hafal banyak kosa-kata bahasa Inggris. | | | | |
| 4 | Bermain game online dapat meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris Anda. | | | | |
| 5 | Bermain game online dapat meningkatkan pengetahuan Anda tentang teknologi. | | | | |
| 6 | Bermain game online membuat Anda menjadi generasi yang paham dengan teknologi. | | | | |

| No | Pernyataan | Keterangan | | | |
|----|--|------------|---|----|----|
| | | SS | S | KS | TS |
| 7 | Bermain game online dapat meningkatkan imajinasi Anda. | | | | |
| 8 | Bermain game online melatih Anda untuk selalu berfikir kreatif dan imajinatif. | | | | |
| 9 | Bermain game online membuat Anda malas untuk belajar. | | | | |
| 10 | Bermain game online membuat Anda malas mengerjakan tugas sekolah. | | | | |
| 11 | Bermain game online membuat Anda sering lupa waktu. | | | | |
| 12 | Bermain game online membuat Anda melupakan tanggung jawab dan sering membolos. | | | | |
| 13 | Jika ada waktu senggang Anda memilih bermain game online daripada belajar. | | | | |
| 14 | Bermain game online membuat Anda kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran. | | | | |
| 15 | Anda merasa kecanduan bermain game online, dan resah jika tidak bermain game online. | | | | |

LEMBAR ANGKET VARIABEL MINAT BELAJAR

| No | PERNYATAAN | Keterangan | | | |
|----|--|------------|---|----|----|
| | | SS | S | KS | TS |
| 16 | Anda merasa senang mengikuti setiap pembelajaran di sekolah. | | | | |
| 17 | Anda tidak merasa bosan dalam belajar di sekolah maupun di rumah. | | | | |
| 18 | Anda hadir dan mengikuti setiap kegiatan pembelajaran di sekolah. | | | | |
| 19 | Anda antusias dalam mengikuti setiap kegiatan pembelajaran di sekolah. | | | | |
| 20 | Anda aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran. | | | | |
| 21 | Anda mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. | | | | |
| 22 | Anda mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan sungguh-sungguh. | | | | |
| 23 | Anda mendengarkan guru sedang menjelaskan materi pembelajaran. | | | | |
| 24 | Saat guru menjelaskan materi, perhatian Anda berfokus kepada guru. | | | | |
| 25 | Anda selalu mencatat materi pelajaran yang | | | | |

| | | | | | |
|----|---|--|--|--|--|
| | diberikan guru. | | | | |
| 26 | Anda menghafal dan mengingat materi pembelajaran yang diberikan oleh guru. | | | | |
| 27 | Anda aktif dalam diskusi kelompok. | | | | |
| 28 | Anda terlibat aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran dikelas. | | | | |
| 29 | Anda aktif bertanya kepada guru jika belum memahami materi pembelajaran | | | | |
| 30 | Anda dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru ketika proses pembelajaran. | | | | |

Negera Ratu, 2023

Nama Siswa

(.....)

NIP.

C. DOKUMENTASI

1. Profil SDN 2 Negara Ratu.
2. Sejarah SDN 2 Negara Ratu.
3. Visi, misi SDN 2 Negara Ratu.
4. Sarana dan Prasarana SDN 2 Negara Ratu.
5. Data Guru SDN 2 Negara Ratu.
6. Data Siswa di SDN 2 Negara Ratu.
7. Struktur Kepengurusan di SDN 2 Negara Ratu.

Mengetahui
Pembimbing,



Dra. ISTIFATONAH, M.A
NIP. 196705311993032003

Metro, November 2023
Peneliti,

YULINAR ADITIYA
NPM. 1801010119

LAMPIRAN 11 ANGKET PENELITIAN

ALAT PENGUMPUL DATA (APD)

PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV DI SDN 2 NEGARA RATU

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama : ALDO KHORUL IMAN
 Jenis Kelamin : ~~Laki-laki~~ Laki-laki
 Responden : Siswa

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Tuliskan terlebih dahulu identitas atau nama anda pada kolom yang telah tersedia.
2. Bacalah soal di bawah ini dengan teliti dan berikan jawaban dengan jujur dan benar sesuai dengan kenyataan yang ada.
3. Berilah tanda ceklis (✓) pada alternatif jawaban dengan memilih salah satu jawaban dengan keterangan

| No. | Kode | Keterangan | Skor |
|-----|------|---------------|------|
| 1. | SS | Sangat Setuju | 4 |
| 2 | S | Setuju | 3 |
| 3 | KS | Kurang Setuju | 2 |
| 4 | TS | Tidak Setuju | 1 |

4. Jawaban Anda tidak mempengaruhi nilai di sekolah.
5. Periksalah jawaban anda sebelum diserahkan kepada kami !

LEMBAR ANGKET VARIABEL GAME ONLINE

| No | Pernyataan | Keterangan | | | |
|----|---|------------|---|----|----|
| | | SS | S | KS | TS |
| 1 | Bermain game online dapat melatih kelincahan gerakan tangan dan mata Anda. | | ✓ | | |
| 2 | Bermain game online dapat melatih kecepatan refleks Anda terhadap sesuatu. | ✓ | | | |
| 3 | Bermain game online Anda dapat hafal banyak kosa-kata bahasa Inggris. | | | ✓ | |
| 4 | Bermain game online dapat meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris Anda. | | | ✓ | |
| 5 | Bermain game online dapat meningkatkan pengetahuan Anda tentang teknologi. | | ✓ | | |
| 6 | Bermain game online membuat Anda menjadi generasi yang paham dengan teknologi. | | ✓ | | |
| 7 | Bermain game online dapat meningkatkan | | | | ✓ |

| No | Pernyataan | Keterangan | | | |
|----|--|------------|---|----|----|
| | | SS | S | KS | TS |
| | imajinasi Anda. | | | | |
| 8 | Bermain game online melatih Anda untuk selalu berfikir kreatif dan imajinatif. | | | ✓ | |
| 9 | Bermain game online membuat Anda malas untuk belajar. | ✓ | | | |
| 10 | Bermain game online membuat Anda malas mengerjakan tugas sekolah. | ✓ | | | |
| 11 | Bermain game online membuat Anda sering lupa waktu. | | ✓ | | |
| 12 | Bermain game online membuat Anda melupakan tanggung jawab dan sering membolos. | | ✓ | | |
| 13 | Jika ada waktu senggang Anda memilih bermain game online daripada belajar. | ✓ | | | |
| 14 | Bermain game online membuat Anda kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran. | | ✓ | | |
| 15 | Anda merasa kecanduan bermain game online, dan resah jika tidak bermain game online. | ✓ | | | |

LEMBAR ANGKET VARIABEL MINAT BELAJAR

| No | PERNYATAAN | Keterangan | | | |
|----|--|------------|---|----|----|
| | | SS | S | KS | TS |
| 16 | Anda merasa senang mengikuti setiap pembelajaran di sekolah. | | | ✓ | |
| 17 | Anda tidak merasa bosan dalam belajar di sekolah maupun di rumah. | | | | ✓ |
| 18 | Anda hadir dan mengikuti setiap kegiatan pembelajaran di sekolah. | | | | ✓ |
| 19 | Anda antusias dalam mengikuti setiap kegiatan pembelajaran di sekolah. | | | ✓ | |
| 20 | Anda aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran. | | | ✓ | |
| 21 | Anda mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. | | | ✓ | |
| 22 | Anda mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan sungguh-sungguh. | | | | ✓ |
| 23 | Anda mendengarkan guru sedang menjelaskan materi pembelajaran. | | | ✓ | |
| 24 | Saat guru menjelaskan materi, perhatian Anda berfokus kepada guru. | | | ✓ | |
| 25 | Anda selalu mencatat materi pelajaran yang | | ✓ | | |

| | diberikan guru. | | | | |
|----|---|---|--|---|---|
| 26 | Anda menghafal dan mengingat materi pembelajaran yang diberikan oleh guru. | | | ✓ | |
| 27 | Anda aktif dalam diskusi kelompok. | ✓ | | | |
| 28 | Anda terlibat aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran dikelas. | | | ✓ | |
| 29 | Anda aktif bertanya kepada guru jika belum memahami materi pembelajaran | | | | ✓ |
| 30 | Anda dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru ketika proses pembelajaran. | | | | ✓ |

Correlations

| | | | | | | | | | | | |
|-----|---------------------|-------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|-------|-------|
| X29 | Pearson Correlation | 0,327 | 0,218 | 0,405 | 0,531 | -0,429 | 0,218 | 0,429 | 0,218 | 0,134 | 0,369 |
| | Sig. (2-tailed) | 0,356 | 0,545 | 0,245 | 0,114 | 0,217 | 0,545 | 0,217 | 0,545 | 0,713 | 0,294 |
| | N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| X30 | Pearson Correlation | 0,408 | -0,408 | -0,175 | -0,209 | -0,089 | -0,408 | -0,356 | -0,408 | 0,583 | 0,525 |
| | Sig. (2-tailed) | 0,242 | 0,242 | 0,629 | 0,562 | 0,807 | 0,242 | 0,312 | 0,242 | 0,077 | 0,119 |
| | N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| JML | Pearson Correlation | 0,512 | 0,183 | -0,432 | -0,217 | 0,005 | 0,183 | 0,099 | 0,183 | 0,623 | 1 |
| | Sig. (2-tailed) | 0,130 | 0,613 | 0,212 | 0,548 | 0,989 | 0,613 | 0,786 | 0,613 | 0,055 | |
| | N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

c. Cannot be computed because at least one of the variables is constant.

LAMPIRAN 13 HASILUJI VALIDITAS NOMOR 11-20

Correlations

| | | X11 | X12 | X13 | X14 | X15 | X16 | X17 | X18 | X19 | X20 |
|-----|---------------------|-------------------|--------|--------|---------------------|--------|--------|--------|-------------------|--------|--------|
| X1 | Pearson Correlation | ,764 [*] | 0,167 | -0,093 | 0,234 | 0,000 | -0,102 | -0,408 | 0,375 | 0,000 | -0,327 |
| | Sig. (2-tailed) | 0,010 | 0,645 | 0,799 | 0,515 | 1,000 | 0,779 | 0,242 | 0,286 | 1,000 | 0,356 |
| | N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| X2 | Pearson Correlation | 0,145 | 0,111 | -0,062 | 0,156 | 0,163 | 0,272 | 0,408 | -0,167 | 0,333 | -0,218 |
| | Sig. (2-tailed) | 0,688 | 0,760 | 0,865 | 0,667 | 0,653 | 0,447 | 0,242 | 0,645 | 0,347 | 0,545 |
| | N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| X3 | Pearson Correlation | -0,094 | 0,048 | -0,557 | -,825 ^{**} | -0,209 | 0,408 | -0,117 | -0,071 | -0,429 | -0,405 |
| | Sig. (2-tailed) | 0,797 | 0,896 | 0,094 | 0,003 | 0,562 | 0,242 | 0,748 | 0,845 | 0,217 | 0,245 |
| | N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| X4 | Pearson Correlation | -0,251 | -0,299 | -0,547 | -0,620 | 0,187 | 0,575 | -0,052 | -0,192 | -0,128 | 0,028 |
| | Sig. (2-tailed) | 0,483 | 0,402 | 0,102 | 0,056 | 0,604 | 0,082 | 0,886 | 0,595 | 0,724 | 0,939 |
| | N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| X5 | Pearson Correlation | -0,524 | -0,218 | 0,527 | 0,375 | 0,319 | -0,089 | 0,535 | -0,218 | 0,218 | 0,429 |
| | Sig. (2-tailed) | 0,120 | 0,545 | 0,118 | 0,286 | 0,368 | 0,807 | 0,111 | 0,545 | 0,545 | 0,217 |
| | N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| X6 | Pearson Correlation | 0,145 | 0,111 | -0,062 | 0,156 | 0,163 | 0,272 | 0,408 | -0,167 | 0,333 | -0,218 |
| | Sig. (2-tailed) | 0,688 | 0,760 | 0,865 | 0,667 | 0,653 | 0,447 | 0,242 | 0,645 | 0,347 | 0,545 |
| | N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| X7 | Pearson Correlation | 0,048 | -0,509 | -0,122 | 0,307 | 0,319 | 0,535 | -0,089 | 0,218 | 0,218 | 0,048 |
| | Sig. (2-tailed) | 0,896 | 0,133 | 0,738 | 0,389 | 0,368 | 0,111 | 0,807 | 0,545 | 0,545 | 0,896 |
| | N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| X8 | Pearson Correlation | 0,145 | 0,111 | -0,062 | 0,156 | 0,163 | 0,272 | 0,408 | -0,167 | 0,333 | -0,218 |
| | Sig. (2-tailed) | 0,688 | 0,760 | 0,865 | 0,667 | 0,653 | 0,447 | 0,242 | 0,645 | 0,347 | 0,545 |
| | N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| X9 | Pearson Correlation | ,757 [*] | 0,408 | 0,152 | 0,414 | 0,000 | -0,250 | -0,167 | 0,408 | 0,000 | -0,356 |
| | Sig. (2-tailed) | 0,011 | 0,242 | 0,676 | 0,234 | 1,000 | 0,486 | 0,645 | 0,242 | 1,000 | 0,312 |
| | N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| X10 | Pearson Correlation | 0,375 | 0,156 | 0,493 | ,707 [*] | 0,381 | -0,255 | 0,255 | 0,156 | 0,156 | 0,034 |
| | Sig. (2-tailed) | 0,286 | 0,667 | 0,148 | 0,022 | 0,277 | 0,477 | 0,477 | 0,667 | 0,667 | 0,926 |
| | N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| X11 | Pearson Correlation | 1 | 0,218 | -0,122 | 0,307 | -0,106 | -0,134 | -0,312 | ,764 [*] | -0,218 | -0,429 |
| | Sig. (2-tailed) | | 0,545 | 0,738 | 0,389 | 0,770 | 0,713 | 0,380 | 0,010 | 0,545 | 0,217 |
| | N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| X12 | Pearson Correlation | 0,218 | 1 | 0,062 | -0,156 | -0,488 | -0,272 | 0,272 | 0,167 | -0,333 | -0,509 |
| | Sig. (2-tailed) | 0,545 | | 0,865 | 0,667 | 0,153 | 0,447 | 0,447 | 0,645 | 0,347 | 0,133 |
| | N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| X13 | Pearson Correlation | -0,122 | 0,062 | 1 | 0,377 | 0,272 | -0,606 | 0,606 | -0,093 | -0,186 | -0,122 |
| | Sig. (2-tailed) | 0,738 | 0,865 | | 0,283 | 0,447 | 0,063 | 0,063 | 0,799 | 0,608 | 0,738 |
| | N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| X14 | Pearson Correlation | 0,307 | -0,156 | 0,377 | 1 | 0,381 | -0,064 | 0,064 | 0,234 | 0,469 | 0,307 |
| | Sig. (2-tailed) | 0,389 | 0,667 | 0,283 | | 0,277 | 0,861 | 0,861 | 0,515 | 0,172 | 0,389 |

Correlations

| | N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
|-----|---------------------|--------|----------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
| X15 | Pearson Correlation | -0,106 | -0,488 | 0,272 | 0,381 | 1 | 0,398 | 0,398 | -0,244 | 0,488 | 0,319 |
| | Sig. (2-tailed) | 0,770 | 0,153 | 0,447 | 0,277 | | 0,254 | 0,254 | 0,497 | 0,153 | 0,368 |
| | N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| X16 | Pearson Correlation | -0,134 | -0,272 | -0,606 | -0,064 | 0,398 | 1 | -0,167 | -0,102 | 0,408 | 0,089 |
| | Sig. (2-tailed) | 0,713 | 0,447 | 0,063 | 0,861 | 0,254 | | 0,645 | 0,779 | 0,242 | 0,807 |
| | N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| X17 | Pearson Correlation | -0,312 | 0,272 | 0,606 | 0,064 | 0,398 | -0,167 | 1 | -0,408 | 0,000 | -0,089 |
| | Sig. (2-tailed) | 0,380 | 0,447 | 0,063 | 0,861 | 0,254 | 0,645 | | 0,242 | 1,000 | 0,807 |
| | N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| X18 | Pearson Correlation | ,764* | 0,167 | -0,093 | 0,234 | -0,244 | -0,102 | -0,408 | 1 | -0,500 | -0,327 |
| | Sig. (2-tailed) | 0,010 | 0,645 | 0,799 | 0,515 | 0,497 | 0,779 | 0,242 | | 0,141 | 0,356 |
| | N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| X19 | Pearson Correlation | -0,218 | -0,333 | -0,186 | 0,469 | 0,488 | 0,408 | 0,000 | -0,500 | 1 | ,655* |
| | Sig. (2-tailed) | 0,545 | 0,347 | 0,608 | 0,172 | 0,153 | 0,242 | 1,000 | 0,141 | | 0,040 |
| | N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| X20 | Pearson Correlation | -0,429 | -0,509 | -0,122 | 0,307 | 0,319 | 0,089 | -0,089 | -0,327 | ,655* | 1 |
| | Sig. (2-tailed) | 0,217 | 0,133 | 0,738 | 0,389 | 0,368 | 0,807 | 0,807 | 0,356 | 0,040 | |
| | N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| X21 | Pearson Correlation | -0,230 | 0,201 | -0,112 | 0,283 | -0,294 | -0,123 | -0,185 | 0,075 | 0,302 | 0,592 |
| | Sig. (2-tailed) | 0,522 | 0,578 | 0,758 | 0,429 | 0,409 | 0,735 | 0,610 | 0,836 | 0,397 | 0,071 |
| | N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| X22 | Pearson Correlation | 0,089 | 0,408 | 0,152 | -0,383 | 0,000 | -0,250 | 0,250 | -0,102 | -0,408 | -0,356 |
| | Sig. (2-tailed) | 0,807 | 0,242 | 0,676 | 0,275 | 1,000 | 0,486 | 0,486 | 0,779 | 0,242 | 0,312 |
| | N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| X23 | Pearson Correlation | -0,034 | -0,156 | ,667* | 0,268 | 0,381 | -0,383 | 0,383 | -0,156 | -0,156 | -0,034 |
| | Sig. (2-tailed) | 0,926 | 0,667 | 0,035 | 0,454 | 0,277 | 0,275 | 0,275 | 0,667 | 0,667 | 0,926 |
| | N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| X24 | Pearson Correlation | 0,356 | -0,408 | 0,227 | 0,383 | 0,199 | -0,167 | -0,250 | 0,102 | 0,000 | -0,089 |
| | Sig. (2-tailed) | 0,312 | 0,242 | 0,527 | 0,275 | 0,581 | 0,645 | 0,486 | 0,779 | 1,000 | 0,807 |
| | N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| X25 | Pearson Correlation | .c | .c | .c | .c | .c | .c | .c | .c | .c | .c |
| | Sig. (2-tailed) | | | | | | | | | | |
| | N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| X26 | Pearson Correlation | 0,429 | 0,509 | 0,122 | ,716* | -0,106 | -0,089 | 0,089 | 0,327 | 0,218 | -0,048 |
| | Sig. (2-tailed) | 0,217 | 0,133 | 0,738 | 0,020 | 0,770 | 0,807 | 0,807 | 0,356 | 0,545 | 0,896 |
| | N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| X27 | Pearson Correlation | -0,395 | -0,302 | 0,168 | 0,047 | -0,147 | -0,431 | -0,185 | -0,302 | 0,302 | 0,592 |
| | Sig. (2-tailed) | 0,259 | 0,397 | 0,643 | 0,897 | 0,685 | 0,214 | 0,610 | 0,397 | 0,397 | 0,071 |
| | N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| X28 | Pearson Correlation | -0,218 | -1,000** | -0,062 | 0,156 | 0,488 | 0,272 | -0,272 | -0,167 | 0,333 | 0,509 |
| | Sig. (2-tailed) | 0,545 | 0,000 | 0,865 | 0,667 | 0,153 | 0,447 | 0,447 | 0,645 | 0,347 | 0,133 |
| | N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| X29 | Pearson Correlation | 0,429 | -0,218 | -,689* | 0,034 | 0,319 | ,802** | -0,356 | 0,327 | 0,218 | -0,048 |

Correlations

| | | | | | | | | | | | |
|-----|---------------------|-------|--------|-------|-------|-------|--------|-------|-------|--------|--------|
| | Sig. (2-tailed) | 0,217 | 0,545 | 0,028 | 0,926 | 0,368 | 0,005 | 0,312 | 0,356 | 0,545 | 0,896 |
| | N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| X30 | Pearson Correlation | 0,312 | 0,408 | 0,531 | 0,255 | 0,199 | -0,250 | 0,250 | 0,408 | -0,408 | -0,356 |
| | Sig. (2-tailed) | 0,380 | 0,242 | 0,115 | 0,477 | 0,581 | 0,486 | 0,486 | 0,242 | 0,242 | 0,312 |
| | N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| JML | Pearson Correlation | 0,489 | -0,024 | 0,279 | ,748* | ,663* | 0,136 | 0,253 | 0,214 | 0,357 | 0,047 |
| | Sig. (2-tailed) | 0,152 | 0,948 | 0,435 | 0,013 | 0,037 | 0,708 | 0,481 | 0,552 | 0,311 | 0,898 |
| | N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

c. Cannot be computed because at least one of the variables is constant.

LAMPIRAN 14 HASIL UJI VALIDITAS NOMOR 21-30

| | | Correlations | | | | | | | | | | |
|-----|---------------------|--------------|---------|--------|--------|----------------|--------|--------|---------|--------|--------|-------|
| | | X21 | X22 | X23 | X24 | X25 | X26 | X27 | X28 | X29 | X30 | JML |
| X1 | Pearson Correlation | -0,302 | 0,408 | 0,234 | 0,612 | . ^c | 0,327 | -0,302 | -0,167 | 0,327 | 0,408 | 0,647 |
| | Sig. (2-tailed) | 0,397 | 0,242 | 0,515 | 0,060 | | 0,356 | 0,397 | 0,645 | 0,356 | 0,242 | 0,002 |
| | N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| X2 | Pearson Correlation | -0,201 | -0,408 | -0,364 | -0,272 | . ^c | 0,218 | -0,201 | -0,111 | 0,218 | -0,408 | 0,656 |
| | Sig. (2-tailed) | 0,578 | 0,242 | 0,301 | 0,447 | | 0,545 | 0,578 | 0,760 | 0,545 | 0,242 | 0,027 |
| | N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| X3 | Pearson Correlation | -0,517 | 0,408 | -0,156 | -0,117 | . ^c | -0,530 | -0,517 | -0,048 | 0,405 | -0,175 | 0,713 |
| | Sig. (2-tailed) | 0,126 | 0,242 | 0,667 | 0,748 | | 0,115 | 0,126 | 0,896 | 0,245 | 0,629 | 0,029 |
| | N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| X4 | Pearson Correlation | -0,425 | 0,314 | -0,020 | -0,052 | . ^c | -0,587 | -0,425 | 0,299 | 0,531 | -0,209 | 0,780 |
| | Sig. (2-tailed) | 0,221 | 0,378 | 0,956 | 0,886 | | 0,075 | 0,221 | 0,402 | 0,114 | 0,562 | 0,029 |
| | N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| X5 | Pearson Correlation | 0,395 | -0,535 | 0,034 | -0,356 | . ^c | 0,048 | 0,395 | 0,218 | -0,429 | -0,089 | 0,634 |
| | Sig. (2-tailed) | 0,259 | 0,111 | 0,926 | 0,312 | | 0,896 | 0,259 | 0,545 | 0,217 | 0,807 | 0,026 |
| | N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| X6 | Pearson Correlation | -0,201 | -0,408 | -0,364 | -0,272 | . ^c | 0,218 | -0,201 | -0,111 | 0,218 | -0,408 | 0,656 |
| | Sig. (2-tailed) | 0,578 | 0,242 | 0,301 | 0,447 | | 0,545 | 0,578 | 0,760 | 0,545 | 0,242 | 0,017 |
| | N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| X7 | Pearson Correlation | -0,066 | -,802** | -0,375 | -0,089 | . ^c | -0,048 | -0,066 | 0,509 | 0,429 | -0,356 | 0,707 |
| | Sig. (2-tailed) | 0,857 | 0,005 | 0,286 | 0,807 | | 0,896 | 0,857 | 0,133 | 0,217 | 0,312 | 0,009 |
| | N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| X8 | Pearson Correlation | -0,201 | -0,408 | -0,364 | -0,272 | . ^c | 0,218 | -0,201 | -0,111 | 0,218 | -0,408 | 0,856 |
| | Sig. (2-tailed) | 0,578 | 0,242 | 0,301 | 0,447 | | 0,545 | 0,578 | 0,760 | 0,545 | 0,242 | 0,007 |
| | N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| X9 | Pearson Correlation | -0,123 | 0,375 | 0,255 | 0,458 | . ^c | 0,579 | -0,277 | -0,408 | 0,134 | 0,583 | ,701* |
| | Sig. (2-tailed) | 0,735 | 0,286 | 0,477 | 0,183 | | 0,079 | 0,439 | 0,242 | 0,713 | 0,077 | 0,024 |
| | N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| X10 | Pearson Correlation | -0,047 | 0,383 | ,707* | 0,574 | . ^c | ,648* | -0,283 | -0,156 | -0,034 | ,701* | 1 |
| | Sig. (2-tailed) | 0,897 | 0,275 | 0,022 | 0,083 | | 0,043 | 0,429 | 0,667 | 0,926 | 0,024 | |
| | N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| X11 | Pearson Correlation | -0,230 | 0,089 | -0,034 | 0,356 | . ^c | 0,429 | -0,395 | -0,218 | 0,429 | 0,312 | 0,675 |
| | Sig. (2-tailed) | 0,522 | 0,807 | 0,926 | 0,312 | | 0,217 | 0,259 | 0,545 | 0,217 | 0,380 | 0,026 |
| | N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| X12 | Pearson Correlation | 0,201 | 0,408 | -0,156 | -0,408 | . ^c | 0,509 | -0,302 | - | -0,218 | 0,408 | 0,956 |
| | Sig. (2-tailed) | 0,578 | 0,242 | 0,667 | 0,242 | | 0,133 | 0,397 | 1,000** | 0,545 | 0,242 | 0,047 |
| | N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| X13 | Pearson Correlation | -0,112 | 0,152 | ,667* | 0,227 | . ^c | 0,122 | 0,168 | -0,062 | -,689* | 0,531 | 0,693 |
| | Sig. (2-tailed) | 0,758 | 0,676 | 0,035 | 0,527 | | 0,738 | 0,643 | 0,865 | 0,028 | 0,115 | 0,048 |
| | N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| X14 | Pearson Correlation | 0,283 | -0,383 | 0,268 | 0,383 | . ^c | ,716* | 0,047 | 0,156 | 0,034 | 0,255 | ,707* |
| | Sig. (2-tailed) | 0,429 | 0,275 | 0,454 | 0,275 | | 0,020 | 0,897 | 0,667 | 0,926 | 0,477 | 0,022 |

Correlations

| | N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
|-----|---------------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|-------|
| X15 | Pearson Correlation | -0,294 | 0,000 | 0,381 | 0,199 | . ^c | -0,106 | -0,147 | 0,488 | 0,319 | 0,199 | 0,781 |
| | Sig. (2-tailed) | 0,409 | 1,000 | 0,277 | 0,581 | | 0,770 | 0,685 | 0,153 | 0,368 | 0,581 | 0,017 |
| | N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| X16 | Pearson Correlation | -0,123 | -0,250 | -0,383 | -0,167 | . ^c | -0,089 | -0,431 | 0,272 | ,802** | -0,250 | 0,755 |
| | Sig. (2-tailed) | 0,735 | 0,486 | 0,275 | 0,645 | | 0,807 | 0,214 | 0,447 | 0,005 | 0,486 | 0,007 |
| | N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| X17 | Pearson Correlation | -0,185 | 0,250 | 0,383 | -0,250 | . ^c | 0,089 | -0,185 | -0,272 | -0,356 | 0,250 | 0,756 |
| | Sig. (2-tailed) | 0,610 | 0,486 | 0,275 | 0,486 | | 0,807 | 0,610 | 0,447 | 0,312 | 0,486 | 0,037 |
| | N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| X18 | Pearson Correlation | 0,075 | -0,102 | -0,156 | 0,102 | . ^c | 0,327 | -0,302 | -0,167 | 0,327 | 0,408 | 0,757 |
| | Sig. (2-tailed) | 0,836 | 0,779 | 0,667 | 0,779 | | 0,356 | 0,397 | 0,645 | 0,356 | 0,242 | 0,037 |
| | N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| X19 | Pearson Correlation | 0,302 | -0,408 | -0,156 | 0,000 | . ^c | 0,218 | 0,302 | 0,333 | 0,218 | -0,408 | 0,856 |
| | Sig. (2-tailed) | 0,397 | 0,242 | 0,667 | 1,000 | | 0,545 | 0,397 | 0,347 | 0,545 | 0,242 | 0,667 |
| | N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| X20 | Pearson Correlation | 0,592 | -0,356 | -0,034 | -0,089 | . ^c | -0,048 | 0,592 | 0,509 | -0,048 | -0,356 | 0,634 |
| | Sig. (2-tailed) | 0,071 | 0,312 | 0,926 | 0,807 | | 0,896 | 0,071 | 0,133 | 0,896 | 0,312 | 0,026 |
| | N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| X21 | Pearson Correlation | 1 | -0,431 | -0,424 | -0,492 | . ^c | 0,395 | 0,545 | -0,201 | -0,263 | -0,123 | 0,647 |
| | Sig. (2-tailed) | | 0,214 | 0,222 | 0,148 | | 0,259 | 0,103 | 0,578 | 0,463 | 0,735 | 0,007 |
| | N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| X22 | Pearson Correlation | -0,431 | 1 | 0,574 | 0,250 | . ^c | -0,089 | -0,431 | -0,408 | -0,089 | 0,583 | 0,683 |
| | Sig. (2-tailed) | 0,214 | | 0,083 | 0,486 | | 0,807 | 0,214 | 0,242 | 0,807 | 0,077 | 0,015 |
| | N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| X23 | Pearson Correlation | -0,424 | 0,574 | 1 | ,701* | . ^c | 0,034 | -0,188 | 0,156 | -0,307 | 0,574 | ,705* |
| | Sig. (2-tailed) | 0,222 | 0,083 | | 0,024 | | 0,926 | 0,602 | 0,667 | 0,389 | 0,083 | 0,022 |
| | N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| X24 | Pearson Correlation | -0,492 | 0,250 | ,701* | 1 | . ^c | 0,089 | -0,185 | 0,408 | 0,089 | 0,250 | 0,674 |
| | Sig. (2-tailed) | 0,148 | 0,486 | 0,024 | | | 0,807 | 0,610 | 0,242 | 0,807 | 0,486 | 0,033 |
| | N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| X25 | Pearson Correlation | . ^c | . ^c | . ^c | . ^c | . ^c | . ^c | . ^c | . ^c | . ^c | . ^c | 1 |
| | Sig. (2-tailed) | | | | | | | | | | | 0,000 |
| | N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| X26 | Pearson Correlation | 0,395 | -0,089 | 0,034 | 0,089 | . ^c | 1 | -0,263 | -0,509 | 0,048 | 0,356 | ,648* |
| | Sig. (2-tailed) | 0,259 | 0,807 | 0,926 | 0,807 | | | 0,463 | 0,133 | 0,896 | 0,312 | 0,043 |
| | N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| X27 | Pearson Correlation | 0,545 | -0,431 | -0,188 | -0,185 | . ^c | -0,263 | 1 | 0,302 | -0,592 | -0,431 | 0,683 |
| | Sig. (2-tailed) | 0,103 | 0,214 | 0,602 | 0,610 | | 0,463 | | 0,397 | 0,071 | 0,214 | 0,029 |
| | N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| X28 | Pearson Correlation | -0,201 | -0,408 | 0,156 | 0,408 | . ^c | -0,509 | 0,302 | 1 | 0,218 | -0,408 | 0,656 |
| | Sig. (2-tailed) | 0,578 | 0,242 | 0,667 | 0,242 | | 0,133 | 0,397 | | 0,545 | 0,242 | 0,047 |
| | N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| X29 | Pearson Correlation | -0,263 | -0,089 | -0,307 | 0,089 | . ^c | 0,048 | -0,592 | 0,218 | 1 | -0,089 | 0,734 |

Correlations

| | | | | | | | | | | | | |
|-----|---------------------|--------|-------|-------|-------|----------------|-------|--------|--------|--------|-------|--------------------|
| | Sig. (2-tailed) | 0,463 | 0,807 | 0,389 | 0,807 | | 0,896 | 0,071 | 0,545 | | 0,807 | 0,026 |
| | N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| X30 | Pearson Correlation | -0,123 | 0,583 | 0,574 | 0,250 | . ^c | 0,356 | -0,431 | -0,408 | -0,089 | 1 | ,701 [*] |
| | Sig. (2-tailed) | 0,735 | 0,077 | 0,083 | 0,486 | | 0,312 | 0,214 | 0,242 | 0,807 | | 0,024 |
| | N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| JML | Pearson Correlation | -0,172 | 0,136 | 0,450 | 0,448 | . ^c | 0,577 | -0,424 | 0,024 | 0,369 | 0,525 | ,852 ^{**} |
| | Sig. (2-tailed) | 0,634 | 0,708 | 0,192 | 0,195 | | 0,081 | 0,222 | 0,948 | 0,294 | 0,119 | 0,002 |
| | N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 0,647 |

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

c. Cannot be computed because at least one of the variables is constant.

LAMPIRAN 15 BUKU KONSULTASI BIMBINGAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Inggmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
 Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id, e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Yulinar Aditiya
 NPM : 1801010119

Program Studi : PAI
 Semester : XI

| No | Hari/ Tanggal | Pembimbing | Materi yang dikonsultasikan | Tanda Tangan Mahasiswa |
|----|--------------------------------|---------------------------|---|---------------------------|
| | Selasa, 19 November 2023 | Dra. Isti Fatonah, M.A | 1. Acc Bab 1,2,3 2. Melanjutkan APD Sesuai dengan kisi-kisi Angket yang di Ajukan. | |
| | 27/23 // | | - Layout APD Gas see - Sistem izuku Jurat Riset Senai aturoa | |

Mengetahui,
Ketua Program Studi PAI

Muhammad Ali, M.Pd.I
 NIP. 19780314 200710 1 003

Dosen Pembimbing

Dra. Isti Fatonah, MA
 NIP. 19670531 199303 2 003



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

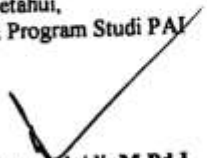
**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Yulinar Aditiya
NPM : 1801010119

Program Studi : PAI
Semester : XI

| No | Hari/ Tanggal | Pembimbing | Materi yang dikonsultasikan | Tanda Tangan Mahasiswa |
|----|-------------------------------|------------|---|---------------------------|
| 1. | -Senin- 16 Oktober 2023 | | <p>- Hasil Wawancara disekolah dg Guru dan Siswa itu apa? Inti Permasalahannya apa. Lalu dituliskan dalam Identifikasi dan di batasi Masalahnya. Batasan Masalah diambil dari Identifikasi.</p> <p>- Landasan Operasional Undang-undang Bebas (Game Online) selaras dengan kantong dampak positif dan negatif. bukan rekomendasi Game Online.</p> | |

Mengetahui,
Ketua Program Studi PAI


Muhammad Ali, M.Pd.I
NIP. 19780314 200710 1 003

Dosen Pembimbing


Dra. Isti Fatmahan, MA
NIP. 19670531 199303 2 003



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Kl. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Yulinar Aditiya
NPM : 1801010119

Program Studi : PAI
Semester : XI

| No | Hari/ Tanggal | Pembimbing | Materi yang dikonsultasikan | Tanda Tangan Mahasiswa |
|----|---------------------|--------------------------|---|---------------------------|
| 1 | 17 Oktober 2023. | Dra. Isti Fatmahan MA | <ol style="list-style-type: none"> 1. Hal-1, tidak boleh Mengalami alesia dengan kutipan, maka dikasih prolog bahasa sendiri, baru kutipan. Begitu juga tidak boleh diakhiri kutipan. 2. Hal 32. Perbaiki game online, kalimat yang Mempengaruhi dan sebagian dihilangkan. 3. 32 buat hipotesis yang dipilih Peneliti apa. 4. Operasional Variabel Var belum sesuai dengan teori bab II. 5. hal 41 Kisi-kisi belum sesuai teori, Kalau Menyangku, yang dipakein. Maka teori harus ada. | |

Mengetahui,
Ketua Program Studi PAI

Muhammad Ali, M.Pd.I
NIP. 19780314 200710 1 003

Dosen Pembimbing

Dra. Isti Fatmahan, MA
NIP. 19670531 199303 2 003



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Inggimulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Yulinar Aditiya
NPM : 1801010119

Program Studi : PAI
Semester : XI

| No | Hari/ Tanggal | Pembimbing | Materi yang dikonsultasikan | Tanda Tangan Mahasiswa |
|----|--------------------|-------------------------|--|---------------------------|
| | 25 Oktober 2023 | Dra. Isti Fatimah MA | <p>1. Masih banyak kata kecanduan game online, kalau memang memang kecanduan harusnya dari awal</p> <p>2 - Operasional Variabel hanya ditulis Inti-Intinya saja. tidak dijabarkan lagi.</p> <p>Contoh: 1. Salience 2. Toleransi dst.</p> <p>indikator Minat. 1. Perasaan senang 2. Ketertarikan 3. ...dst-</p> <p>5. Sampel teori dan teorinya apa namanya</p> <p>4. Cek hal 41 judul, tabel 3-2</p> <p>5. tabel 3.3. hal. 45 disambungkan dg operasional variabel yang dipilih dan cukup simpel & seperti di Operasional Variabel</p> <p>6. Bahasa dikasi-kasi diganti.</p> <p>7. Perbaiki sesuai Variabel yang dipakai dan teori yang ada pada BAB II.</p> | |

Mengetahui,
Ketua Program Studi PAI

Muhammad Ali, M.Pd.I
NIP. 19780314 200710 1 003

Dosen Pembimbing

Dra. Isti Fatimah, MA
NIP. 19670531 199303 2 003

IAIN
METRO

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Inggimulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507, Faksimili (0725) 47296, Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id, e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Yulinar Aditiya
NPM : 1801010119

Program Studi : PAI
Semester : XI

| No | Hari/ Tanggal | Pembimbing | Materi yang dikonsultasikan | Tanda Tangan Mahasiswa |
|----|------------------------|------------|---|---------------------------|
| | Selasa 19/23 /12 | | - ace bab 1 - V - ace mutus Di Munago Syah han | |

Mengetahui,
Ketua Program Studi PAI

Muhammad Ali, M.Pd.I

NIP. 19780514 200710 1 003

Dosen Pembimbing

Dra. Isti Fatimah, MA

NIP. 19670531 199303 2 003

LAMPIRAN 16 HASIL CEK TURNITIN**PENGARUH GAME ONLINE
TERHADAP MINAT BELAJAR
PESERTA DIDIK SDN 2 NEGARA
RATU**

by Yulinar Aditya 1801010119

Submission date: 19-Dec-2023 07:08AM (UTC+0700)

Submission ID: 2262242545

File name: YulinarA_1801010119.docx (245.09K)

Word count: 10024

Character count: 60778



Sudah di Validasi
Oleh
Dr. Sugun Yunita, M. Pd. 1

PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK SDN 2 NEGARA RATU

ORIGINALITY REPORT

| | | | |
|------------------|------------------|--------------|----------------|
| 21 % | % | % | 21 % |
| SIMILARITY INDEX | INTERNET SOURCES | PUBLICATIONS | STUDENT PAPERS |

PRIMARY SOURCES

| | | |
|----------|--|------------|
| 1 | Submitted to IAIN Metro Lampung Student Paper | 8 % |
| 2 | Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper | 2 % |
| 3 | Submitted to Universitas PGRI Palembang Student Paper | 1 % |
| 4 | Submitted to Universitas Muhammadiyah Surakarta Student Paper | 1 % |
| 5 | Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper | 1 % |
| 6 | Submitted to Universitas Dian Nuswantoro Student Paper | 1 % |
| 7 | Submitted to State Islamic University of Alauddin Makassar Student Paper | 1 % |
| 8 | Submitted to Universitas Trilogi Student Paper | 1 % |

LAMPIRAN 17 DOKUMENTASI



Wawancara dengan Guru



Siswa Mengisi Angket



Siswa Mengisi Angket

LAMPIRAN 18 DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Yulinar Aditiya, adalah Anak ke-1 dari 3 Saudara dari pasangan Edwar Fikri dan Nur Minah. Penulis dilahirkan di Pekalongan, 29 Juli 2000, dan tinggal di JL. Raya Sukadana, Desa Bumi Jawa, Dusun 1, RT/RW 001/001. Kec. Batanghari Nuban. Kab. Lampung Timur.

Penulis pernah mengenyam pendidikan dasar di SDN 1 Taman Asri, Tahun lulus 2012. Kemudian melanjutkan di SMPN 1 Batanghari Nuban, Tahun lulus 2015. Dan melanjutkan pendidikan atas di SMAN 1 Purbolinggo, Tahun lulus 2018. Kemudian melanjutkan pendidikan Sarjana di IAIN Metro dengan mengambil Program Studi Pendidikan Agama Islam.