PENGARUH *GAME ONLINE* MELALUI PENGGUNA HP TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR NEGERI 156 BENGKULU UTARA DI DESA TABA PADANG R KEC. HULU PALIK KAB. BENGKULU UTARA

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut AgamaIslam Negeri Bengkulu Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Dalam Bidang Tarbiyah

OLEH:

YOLAN GUSTIKA

NIM. 1516240005

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS (FTT)

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU

TAHUN 2019/2020

KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat: Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Tlp. (0736) 51171, 51172, 51176 Fax. (0736) 51171 Bengkulu

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **Pengaruh *Game Online* Melalui Pengguna HP Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Negeri 156 Bengkulu Utara Di Desa Taba Padang R Kec. Hulu Palik Kab. Bengkulu Utara** yang di susun oleh: **Yolan Gustika NIM. 1516240005** telah di pertahankan di depan dewan penguji skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu pada hari Jumat, Tanggal 13 Desember 2019 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar sarjana dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Ketua
Drs. H. Rizkan A Rahman, M.pd : .....
NIP. 195509131983031001

Sekretaris
Raden Gamal Tamrin K, M.Pd : .....
NIDN. 2010068502

Penguji I
Edi Ansyah, M.Pd : .....
NIP. 197000119990310 02

Penguji II
Bustomi, M. Pd : .....
NIP. 197506242006041003

Bengkulu, Januari 2020
Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris

Dr. Zubaedi, M.Ag., M.Pd
NIP. 196903081996031005

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
Alamat: Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Tlp. (0736) 51171, 51172, 51176 Fax. (0736) 51171 Bengkulu

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdri. Yolan Gustika
NIM : 1516240005

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu
Di Bengkulu

Assalamu'alaikum Wr. Wb. Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi sdr:

Nama : Yolan Gustika
NIM : 1516240005
Judul : **Pengaruh *Game Online* Melalui Pengguna Hp Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Negeri 156 Bengkulu Utara Di Desa Taba Padang R Kec. Hulu Palik Kab. Bengkulu Utara.**

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munuqasah skripsi.Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk di gunakan sebagai mana mestinya. Atas perhatian dan kebijaksanaan kami ucapkan terimakasih. *Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Bengkulu, Januari 2020

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. H. Zulkarnain S,M,Ag	**Drs. H. Rizkan Syahbudin,M.Pd**
NIP.196005251987031001	**NIP. 196207021998031002**

MOTTO

فَبِأَيِّ آلَاءِ رَبِّكُمَا تُكَذِّبَانِ

“Maka Nikmat Tuhan Kamu Yang Manakah Kamu Dustakan.”
(Q.S Ar Rahman ayat 13)
Sesungguhnya Hidup Ini Adalah Anugrah Dari Allah Swt Maka Syukuriah Nikmat Yang Telah di Beri.
(Yolan Gustika)

PERSEMBAHAN

Ku persembahkan karyaku ini kepada :

- Ibuku (Margiasih) dan Ayahku (Karsono) tercinta yang sudah melahirkan, mendidikku, membimbing dan membesarkanku dengan ikhlas dan penuh kasih sayang dan pengorbanan yang luar biasa serta do'a mengiringi setiap langkahku menggapai cita-cita.
- Kakakku (Rinto Hardiansah Indoro) tersayang terima kasih atas support yang telah diberikan selama ini dan bantuan setiap membutuhkan sesuatu atau menemui kesulitan, serta Adikku (Muhammad Firman Syah) dan keponaanku tersayang(Hulpa Mayang Sari, dan Peni Ade Ramadani) yang selalu menjadi penghibur hati dan penyejuk jiwa dalam proses penulisan skripsi.
- Untuk sahabatku Dewi Asika Kartika Sari, Vera Maryani dan Kiki Putri terima kasih atas motivasi dan dukungannya untuk menyelesaikan program studi sastra 1 dan semua teman-teman seperjuanganku khususnya rekan-rekan PGMI A angkatan 2015 atas kebersamaan selama kuliah.
- Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah dengan tulus ikhlas memberikan do'a dan dukungan hingga terselesaikan skripsi ini.
- Almamaterku IAIN Bengkulu.

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertnada tangan di bawah ini :

Nama : Yolan Gustika

NIM : 1516240005

Jurusan/Prodi : Tarbiyah/PGMI

Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Menyatakan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul **"Pengaruh *Game Online* Melalui Pengguna HP Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Negeri 156 Bengkulu Utara Di Desa Taba Padang R Kec. Hulu Palik Kab. Bengkulu Utara"**, adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila dikemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Bengkulu, Januari 2020

Yang menyatakan,

METERAI TEMPEL

TGL. 20

5EA5BAFF972460063

6000

ENAM RIBU RUPIAH

Yolan Gustika

Nim. 1516240005

ABSTRAK

Yolan Gustika, Desember 2019, "Pengaruh *Game Online* Melalui Pengguna Hp Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Negeri 156 Bengkulu Utara Di Desa Taba Padang R Kec. Hulu Palik Kab. Bengkulu Utara". Skripsi: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiah dan Tadris, IAIN Bengkulu. Pembimbing: 1. Dr. H. Zulkarnain S,M.Ag; 2. Drs. H. Rizkan Syahbudin, M.pd

Dalam beberapa tahun ini, perkembangan elektronik sangat berkembang namun di balik perkembangan positif itu muncul berbagai permaiann yang mengundang anak usia sekolah untuk menikmati dampak dari teknologi itu. Hal itu akan berpengaruh besar dalam proses belajar apa lagi di era globalisasi sekarang ini, permainan elektronik atau permainan *game online* sehingga membuat anak kurang minat belajar. Permasalahan yang akan di bahas dalam penelitian ini yaitu Apakah ada pengaruh *game online* melalui penggunaan HP terhadap minat belajar siswa Sekolah Dasar Negeri 156 Bengkulu Utara Di Desa Taba Padang R Kec. Hulu Palik Kab. Bengkulu Utara. Adapun jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan korelasional. Adapun data penelitian akan dinamis menggunakan nalisis uji t.

Hasil penelitian menunjukan bahwa terdapat Pengaruh *Game Online* Melalui Pengguna Hp Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Negeri 156 Bengkulu Utara di Desa Taba Padang R Kec. Hulu Palik Kab. Bengkulu Utara. Hal ini dapat dibuktikan dengan perhitungan Uji t dimana $t_{hitung} = 12,388 > t_{tabel} = 1,66$ dengan taraf signifikansi 5% dan db = 74, yang berarti hipotesis kerja (Ha) dalam penelitian ini diterima, yaitu terdapat Pengaruh *Game Online* Melalui Pengguna Hp Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Negeri 156 Bengkulu Utara di Desa Taba Padang R Kec. Hulu Palik Kab. Bengkulu Utara.

Kata Kunci : ***Game Online*; Minat Belajar; Permainan; Hasil Belajar**

KATA PENGANTAR

بسم الله الرحمن الرحيم

Assalamu'alaikum, Wr. Wb

Puji syukur Alhamdullah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan proposal skripsi ini dengan judul "**Pengaruh *Game Online* Melalui Pengguna HP Terhadap Minat Belajar Sekolah Dasar Negeri 156 Bengkulu Utara Di Desa Taba Padang R Kec. Hulu Palik Kab. Bengkulu Utara**" lancar tanpa halangan apapun. Tanpa pertolongan-Nya maka tidaklah mungkin penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan benar.

Shalawat dan salam semoga tetap tercurah kepada junjungan Nabi besar Muhammad SAW, yang telah membawa kita dari alam yang tidak ada ilmu pengetahuan menuju alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan, Mudah-mudahan kita umatnya yang selalu dan senantiasa menjalankan sunah-sunahnya akan mendapat pertolongannya di yaumil kiamat nanti. Amin.

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana dalam pendidikan guru madrasah ibtidaiyah (S.Pd) pada Fakultas Tarbiyah dan Tadris di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu.

Dengan rampungnya penulis skripsi ini, penulis banyak mengucapkan terima kasih yang sedalam dalamnya kepada :

1. Prof. Dr. H. Sirajuddin M. M, Ag. M. H, selaku Rektor IAIN Bengkulu.
2. Dr. Zubaedi, M.Ag, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu.
3. Nurlaili, M. Pd selaku Ketua Jurusan Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu.
4. Dra. Aam Amaliyah, M. Pd selaku Keteua Prodi PGMI.
5. Dr. H. Zulkarnain S, M.Ag selaku pembibing I yang telah banyak memberikan motivasi dan bimbingan dalam penulisan skripsi ini.

6. Drs. Rizkan Syahbudin, M. Pd selaku pembimbing II yang telah banyak menyumbangkan pikiran dan waktu dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Dra. Hj. Khairunnisa', M.Pd selaku dosen pembimbing akademik.
8. Kepala Perpustakaan Ahmad Irfan, S.Sos.I.,M.Pd.I IAIN Bengkulu beserta seluruh karyawan dan staf.
9. Khaidir. S.Pd selaku Kepala Sekolah Dasar Negeri 156 Bengkulu Utara, sekolah yang telah mengizinkan saya untuk melakukan penelitian disana.
10. Bapak dan ibu dosen IAIN Bengkulu.

Penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah banyak memberikan bantuan dalam penyelesaian skripsi ini.

Wassalamu'alaikum, Wr. Wb

Bengkulu, Januari 2020

Penulis

Yolan Gustika

NIM. 1516240005

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
NOTA PEMBIMBING ii
PENGESAHAN iii
PERSEMBAHAN iv
MOTTO v
PERNYATAAN KEASLIAN vi
ABSTRAK vii
KATA PENGANTAR viii
DAFTAR ISI ix
DAFTAR TABEL x .....
DAFTAR LAMPIRAN xi
BAB I PENDAHULUAN
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Maslah 6
C. Batasan Masalah 7
D. Rumusan Masalah 7
E. Tujuan Penelitian 8
F. Manfaat Penelitian 8

BAB II : LANDASAN TEORI
A. Kajian Teori 10
B. Kajian Penelitian Terdahulu 37
C. Kerangka Pikir 38
D. Hipotesis 39

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN
A. Jenis Penelitian 41
B. Tempat dan Waktu Penelitian 42
C. Populasi dan Sampel Penelitian 42
D. Teknik Pengumpulan Data 43

E. Instrumen Pengumpulan Data..... 44
F. Teknik Analisis Data 50

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
A. Deskripsi Wilayah Penelitian 54
B. Deskripsi Data Anak..... 55
C. Hasil Penelitian..... 58

BAB V : KESIMPULAN
A. Kesimpulan..... 75
B. Saran 75

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Uji Variabel *Game Online* 46
Tabel 3.2 Uji Validitas Variabel Minat Belajar 47
Tabel 3.3 Interprestasi Koefisien Korelasi..... 48
Tabel 3.4 Reabilitas Variabel *Game Online* 49
Tabel 3.5 Reabilitas Variabel Minat Belajar..... 49
Tabel 4.1 Daftar Guru dan Staf SDN 156 Bengkulu Utara 54
Tabel 4.2 Daftar Absensi Siswa-Siswi SDN 156 Bengkulu Utara 55
Tabel 4.3 Daftar Sarana dan Prasarana SDN 156 Bengkulu Utara..... 57
Tabel 4.4 Uji Normalitas..... 63
Tabel 4.5 Uji Lenearitas..... 64
Tabel 4.6 Variabel *Game Online* (X) dan Minat Belajar (Y) 64

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berarti harus di baringi dengan berkembangnya daya fikir dan tujuan hidup manusia untuk menyelaraskan dinamika pemikiran baru kearah positif, kreatif dan inovatif.

Dalam beberapa tahun ini, perkembangan elektronik sangat berkembang namun di balik perkembangan positif itu muncul berbagai permaiann yang mengundang anak usia sekolah untuk menikmati dampak dari teknologi itu. Hal itu akan berpengaruh besar dalam proses belajar apa lagi di era globalisasi sekarang ini, permainan elektronik atau permainan *game online* mengalami kemajuan yang sangat pesat pula, ini bisa di lihat dari perkembangan zaman sehingga sarana komunikasi seperti, telepon mudah di dapatkan dan di mainkan oleh orang dewasa bahkan oleh kalangan anak-anak.

Telpon itu sendiri merupakan alat komunikasi yang di gunakan untuk menyampaikan pesan suara (terutama pesan yang berbentuk percakapan). Kebanyakan telepon beroprasi dengan menggunakan pengguna telpon untuk saling berkomunikasi dengan pengguna lainnya. Sekarang telepon genggam menjadi *gadget* yang multifungsi.

Gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. *Gadget*

dalam pengertian umum di anggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya, contohnya *game.*[1]

Dengan mengikuti perkembangan digital, kini ponsel juga dilengkapi dengan filtur, seperti bisa menangkap siaran radio dan televisi, perangkat lunak pemutar audio (MP3) dan vidio, kamera digital dan *game* dan layanan internet[2].

Transmisi sinyal elektrik dalam jaringan telpon memungkinkan di HP yang menyediakan permainan *game online* yang bisa di mainkan oleh kalangan anak-anak, remaja, bahkan orang dewasa. Munculnya *gadged* atau game center yang menjamur bukan hanya di kota-kota besar, efeknya juga memasuki desa-desa. *Game* merupakan aktivitas yang di lakukan untuk hiburan atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan kalah, inilah salah satu produk teknologi yang memberikan manfaat hiburan.

Bermain merupakan dunia bagi anak-anak. Pada masa bermain ini, anak-anak ini belajar banyak hal, baik tentang dirinya maupun tentang lingkungan sekitarnya, untuk itu, bermain merupakan bagian penting dalam perkembangan jiwa anak-anak usia dini.[3]

Bermain juga salah satu kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain harus dilakukukan atas inisiatif anak dan

---

[1] Puji Asmaul Chusna, "*Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak",* Jurnal Volume.17 No. 2 (juli 2017): h. 318

[2] Hanif Fakhrurroja, *ICT Dari Masa Ke Masa* (Solo: Wangsa Jastra Lestari, 2009), h. 26-30

[3] Leli Halimah, *pengembangan kurikulum pendidikan anak usia dini inspirasi untuk pelaksanaan kurikulum*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2016), h. 84

atas keputusan anak itu sendiri. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak.[4]

Perubahan dalam tatanan kehidupan masyarakat juga telah dirasakan akibat masuknya pengaruh internet. Teknologi ini sudah dapat diakses oleh berbagai kalangan masyarakat. Remaja sebagai salah satu pengguna fasilitas internet yang belum mampu memilih aktifitas internet yang bermanfaat. Remaja juga cenderung mudah terpengaruh lingkungan sosial tanpa mempertimbangkan terlebih dahulu efek positif dan negatif yang akan diterima saat melakukan aktivitas internet. Remaja yang berada pada tahap krisis idenditas cenderung mempunyai rasa keingintahuan lebih tinggi, selalu ingin mencoba hal-hal baru, dan mudah terpengaruh dengan teman-teman sebayanya.

Dahulu anak-anak hanya mengenal permainan tradisional yang bisasanya dimainkan bersama dengan anak-anak yang lain secara langsung seperti petak umpet dan permainan masak-masakan. Mainan yang di buat sendiri oleh anak-anak bisa mariam bambu, layang-layang dan mobil-mobilan. Tetapi sekarang anak-anak tidak lagi mau bermain tradisional karena telah di anggap ketinggalan mereka telah mengenal permainan elektronik yang lebih menantang yaitu *game online* tersebut.

Masa sekolah Dasar terutama di usia 7-12 tahun anak-anak lebih memahami dan masih sangat suka bermain, bergerak dan menyukai permainan yang mempunyai peraturan dan bernuansa persaingan, sehingga membuat

---

[4] Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta : Prenada Media Grup 2010), h. 206

permainannya akan dilakukan terus-menerus tanpa memperdulikan berapa lama waktu yang dipergunakan. Pada usia sekolah ini biasanya anak menyukai permainan kelompok atau tim yang mana permainan ini sangat terorganisasi dan mempunyai peraturan dan bernuansa persaingan yang kuat.

Permaian *game online* akan mengurangi aktivitas positive yang seharusnya dijalani oleh anak pada usia perkembangan mereka. Anak yang mengalami ketergantungan pada aktivitas games, akan mempengaruhi dan mengurangi minat belajarnya sehingga waktu belajar dan waktu untuk bersosialisai dengan teman sebayanya, jika hal ini berlangsung terus-menerus dalam maka, di perkirakan anak akan menarik pada pergaulan sosialnya, tidak lagi peka terhadap lingkungan, bahkan bisa membentuk kepribadian asocial, dimana anak tidak mempunyai kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sosial.

Selama tahun terakhir ini, pengaruh dari *game* telah terlihat nyata di kehidupan anak-anak muda kita, karena *game-game* itu telah mempengaruhi pemahaman mereka mengenai agama mereka, ketaatan terhadap ajarannya, dan rasa cinta terhadapnya.

Pengaruh negatif *game online* terhadap tugas agama salah satunya adalah sholat. *Game-game* ini menarik para pemain untuk duduk di depan layar selama berjam-jam. Setiap kali mereka menuntaskan level, mereka melanjutkan level berikutnya yang lebih mengasikkan dan menarik. Akibatnya. Akan sulit bagi pemain untuk meninggalkan *game-game* ini dan bangkit

bahkan untuk sholat sehingga, mereka menunda sholat hingga waktunya habis dan bahkan dapat menyebabkan mereka meninggalkan sholat sama sekali.

Allah berfirman:

۞ فَخَلَفَ مِنْ بَعْدِهِمْ خَلْفٌ أَضَاعُوا الصَّلَاةَ وَاتَّبَعُوا الشَّهَوَاتِ ۖ فَسَوْفَ يَلْقَوْنَ غَيًّا

Artinya:

"kemudian datnglah setelah mereka pengganti yang mengabaikan sholat dan mengikuti keinginannya, maka mereka kelak tersesat" **(Al-Maryam: 59)**

Terlebih lagi, *game-game* ini mengonsumsi waktu dan kesehatan mereka, dan telah menyebabkan melemahnya syaraf mereka. Kebanyakan dari hal-hal yang kita biarkan mengelilingi anak-anak kita adalah, dalam pandangan kita, tidak lebih dari aktivitas yang santai.[5]

Berdasarkan opservasi awal yang di lakukan peneliti pada tanggal 05 November 2018 peneliti menemukan berbagai masalah yang ada di lingkungan tersebut lantaran fasilitas yang mendukung anak-anak untuk bermain *game online* sangat memfasilitasi contohnya di berbagai kantor desa banyak peneliti temukan jaringan internet salah satunya adalah jaringan wifi sehingga anak dengan mudah memainkan *gadgetnya*, Sehingga anak lupa waktu dalam segala hal terutama belajar dan minat belajarnya pun anak menurun.

Sehubungan dengan permaslahan yang banyak terjadi akibat pengaruh *game online* tersebut penulis tertarik untuk melakukan penelitian di Sekolah Dasar Negeri 156 Benkulu Utara karena beberapa dari siswa di sekolah ini mengalami perubahan sikap dan minat belajarnya drastis, ini bisa di lihat dari

[5] Muhammad Shalih Al-Munajjid, *Bahaya Game* (Solo : Aqwam 2016), h. 14-49

hasil observasi awal yang di lakukan, peneliti melihat bahwa ketika anak belajar dikelas merasa lebih suka sibuk sendiri, berbicara dengan temannya, dan sering merasa melawan bila ditegur, dan tidak fokus dalam belajar, bahkan nilai-nilai pelajaran yang mereka pelajari mengalami penurunan, ini bisa di lihat dari banyaknya siswa yang nilai pelajarannya tidak memenuhi standar yang telah di tentukan, penyebabnya adalah anak terpengaruh oleh *game online* yang mereka mainkan.

Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh *Game Online* Melalui Pengguna HP Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Negeri (SDN) 156 Bengkulu Utara di Desa Taba Padang R Kec. Hulu Palik Kab. Bengkulu Utara".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka identifikasi masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kurang patuhnya siswa terhadap guru akibat permainan *game online.*
2. Kurangnya minat belajar siswa di sekolah.
3. Kurangnya sarana dan prasarana terutama perpustakaan mengakibatkan siswa kurang minat belajar.
4. Permainan *game online* memiliki dampak negatif, khususnya terhadap minat belajar siswa di sekolah.
5. Siswa kurang bergaul dengan lingkungan akibat permainan *game online.*
6. Siswa mengalami kesulitan dalam membangun minat belajar.

7. Pengaruh *game online* secara berlebihan dapat berpengaruh terhadap minat belajar siswa di sekolah.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah diatas, maka ruang lingkup penelitian ini dibatasi masalahnya pada:

1. Penggunaan *game online* melalui HP di Sekolah Dasar Negeri 156 Bengkulu Utara Di Desa Taba Padang R Kec. Hulu Palik Kab. Bengkulu Utara.
2. Minat belajar siswa Sekolah Dasar Negeri 156 Bengkulu Utara Di Desa Taba Padang R Kec. Hulu Palik Kab. Bengkulu Utara.
3. Pengaruh *game online* Sekolah Dasar Negeri 156 Bengkulu Utara Di Desa Taba Padang R Kec. Hulu Palik Kab. Bengkulu Utara.

D. Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitin ini yaitu:

1. Apakah ada pengaruh *game online* melalui penggunaan HP terhadap minat belajar siswa Sekolah Dasar Negeri 156 Bengkulu Utara Di Desa Taba Padang R Kec. Hulu Palik Kab. Bengkulu Utara.
2. Berapa besar pengaruh *game online* melalui penggunaan hp terhadap minat belajar siswa di Sekolah Dasar Negeri 156 Bengkulu Utara Di Desa Taba Padang R Kec. Hulu Palik Kab. Bengkulu Utara.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah: Untuk mengtahui pengaruh game online melalui penggunaan HP terhadap minat belajar siswa Sekolah Dasar Negeri 156 Desa Taba Padang R Bengkulu Utara.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik yang bermanfaat teoritis maupun praktis, yaitu sebagai berikut:

1. Secara teoritis

   Secara umum penelitian ini di harapkan dapat memberikan sumbangsih kepada kualitas pembelajaran di Sekolah Dasar, terutama pada Pengaruh *Game Online* Melalui Pengguna HP Terhadap Minat Belajar Siswa.

   Secara khusus penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi wawasan dan penambahan bagi guru di Selolah Dasar Negeri 156 Bengkulu Utara tentang Pengaruh Game Online Melalui Pengguna HP terhadap Minta Belajar Siswa.

2. Secara praktis

   a. Bagi Sekolah

      1) Memberikan sumbangan positif dalam Pengaruh *Game Online* Melalui Pengguna Hp Terhadap Minat Belajar.

      2) Dapat digunakan sebagai masukan dalam meningkatkan minat belajar di Sekolah Dasar Negeri 156 Bengkulu Utara.

   b. Bagi Guru

      1) Dapat membantu tugas guru dalam miningkatkan Minat Belajar siswa.

2) Dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan terhadap penyelesaian masalah-masalah yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa.

c. Bagi Siswa

1) Dapat memberi masukan dan informasi mengenai game online yang edukatif dan interaktif, sehingga mampu menarik minat belajar siswa.

2) Dapat memberikan pengertian dan pemahaman bagi siswa untuk lebih mengutamakan pelajaran dan pentingnya pendidikan untuk bekal masa depan.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Game Online

a. Pengertian *Game*

Bermain merupakan dunia anak-anak. Dengan bermain, anak-anak belajar banyak hal,baik tentang dirinya maupun tentang lingkungan sekitarnya. Untuk itu, bermain merupakan bagian penting dalam perkembangan anak-anak usia dini. Bermain merupakan bagian penting dalam perkembangan anak. Menurut Johnonson bermain merupakan cara anak-anak belajar tentang diri sendiri dan dunia di mana mereka berada. Dalam proses bermain, anak-anak akan menguasai situasi secara akrap dan mereka berkembang, begitu pula fisiknya. Sedangkan menurut Abidin mengemukakan bahwa bermain merupakan dunia anak-anak, tempat mereka beraktivitas dan berkreativitas. Bagi seorang anak, bermain merupakan hal yang sangat mengasyikan, dan bermain merupakan kebutuhan pokok seperti makan dan minum.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, ada dasarnya bermain merupakan aktivitas yang di lakukan anak untuk bereksplorasi dalam mengenal berbagai hal yang ada di sekitarnya. Bermain merupakan aktivitas yang membuat anak dapat mengaktualisasikan diri. Jika anak-anak mempunyai banyak kesempatan untuk bermain atas kemauannya sendiri dan menjadi minatnya dengan berbagai hal yang ada di seitarnya

(yang tidak membahayakannya), maka aktivitas bermain dapat melejitkan semua potensinya.[6]

Sedangkan menurut Huizinga permainan adalah suatu perbuatan atau kegiatan sukarela, yang dilakukan dalam batas-batas ruang dan waktu tertentu yang sudah di tetapkan, menurut aturan yang telah diterima secara sukarela tapi mengikat sepenuhnya, dengan tujuan dalam dirinya sendiri disertai oleh prasaan tegang dan gembira.[7] Dari berbagai pengertian game dapat di simpulkan bahwa game adalah perbuatan atau aktivitas sukarela yang di dalamnya terdapat aturan yang bertujuan untuk hiburan.

b. Pengertian *Game Online*

1) Pengertian *Game Online*

Semua permainan mengharuskan di tempuhnya proses belajar yang sungguh-sungguh untuk mengenal tokoh dan keanehan pemainnya, selain peraturannya. Hampir semua permainan sangat menimbulkan kecanduan, beberapa pemainnya dapat menghabiskan waktu berjam-jam, bahkan seharian penuh untuk memainkannya dan ada orang yang menghabiskan seluruh waktunya untuk melakukan permainan ini. *Game Online* adalah game yang berbasis elektronik dan visual. *Game online* dimainkan dengan memanfatkan media

---

[6] Leli Halimah, *pengembangan kurikulum pendidikan anak usia dini inspirasi untuk pelaksanaan kurikulum*, h. 84

[7] Mardiana, "*Pengaruh Game Online Terhadap Mina Siswa SDN 08 Air Napal desa Pukur Bengkulu Utara"*, (Skripsi S1 Fakultas Tarbiyah Dan Tadris, Institut Agama Islam Negeri Bengkulu, 2017), h. 23

visual elektronik yang biasanya menyebabkan radiasi pada mata, sehingga matapun lelh dan biasanya diiringi dengan sakit kepala.

2) Kebiasaan Bermain *Game Online*

Kebiasaan adalah kegiatan yang di lakukan oleh seseorang secara terus menerus dan dalam waktu yang konstan atau stabil, dan biasanya dilakukan dengan kurangnya kesadaran. Kebiasaan adalah bagian dari perilaku dan kegiatan sehari-hari. Bermain tidak akan lepas dari kehidupan manusia. Setiap hari manusia akan melakukan bermain untuk menghilangkan rasa bosan dan penat ketika belajar dan bekerja permainan selain media penghilang rasa bosan dan fungsi lain, yaitu sebagai media belajar, baik belajar mengembangkan secara fisik, akademis, maupun sosial dengan teman.

Permainan pada saat ini sudah menyesuaikan dengan peralatan menggunakan teknologi. Perkembangan permainan dengan teknologi adalah game online. *Game Online* adalah salah satu jenis bentuk permainan yang menggunakan jaringan internet sebagai media pemainnya. Kebiasaan bermain game online oleh seseorang secara terus menerus dalam waktu yang relative lama.[8]

c. Kriteria Kecanduan *Game Online*

1) *Compulsion* (kompulsif atau dorongan untuk melakukan secara terus menerus)

[8] Mardiana, "*Pengarug Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa SDN 08 Air Napal desa Pukur Bengkulu Utara"*, h. 23-28

Merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan sesuatu hal secara terus menerus, dimana dalam hal ini merupakan dari dalam diri untuk terus menerus bermain *game online.*

2) *Withdrawal* (penarikan diri)

Merupakan suatu upaya untuk menarik dari atau menjauhkan diri dari suatu hal. Seorang yang kecanduan game online merasa tidak mampu untuk menarik atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan *game online,* seperti halnaya seorang perokok yang tidak bisa lepas dari rokok.

3) *Tolerance* (toleransi)

Toleransi dalam hal ini di artikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan sesuatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain game online. Dan kebanyakan permainan game online tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas.

4) Interpersonal and *health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan)

Merupakan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu *game online* cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya terfokus pada

game online saja. Begitu pula dengan masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang, tidak menjadi kebersihan badan dan pola makan yang tidak teratur.[9]

d. Pengaruh dari Bermain *Game*

Bagian sebelumnya terfokus kepada isi dari *game* yang berkontadiksi dengan agama islam. Ini adalah kejahatan dan bahaya yang lebih besar dari *game-game* ini, yang memiliki dampak yang buruk kepada perilaku anak-anak yang mempengaruhi mereka baik besar maupun kecil.

Akan tetapi, ada pengaruh negatif terhadap perilaku lain yang didaptkan oleh seorang akibat bermain terlalu banyak *game*, meskipun kita berpura-pura tidak melihat isi game yang bertentangan dengan agama islam.

Pengaruh Negatif ini Terdiri dari Tiga Macam:

a) Pengaruh yang spesifik kepada kita para muslim, karena menyebabkan kelalaian terhadap tugas agama kita atau jatuh ke hal-hal yang dilarang.

b) Pengaruh yang diperingatkan oleh para muslim dan juga para intelek Barat. Ini adalah dampak yang berhubungan dengan moralitas sosial.

---

[9] Hardiyansyah Masya dan Dian Adi Candra, "*Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih*", http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/konseli, dilihat pada (16 april 2019) : h.158-159

c) Pengaruh yang umum untuk semua orang di muka bumi, karena berhubungan dengan kesehatan psikologis dan fisik, serta masalah ekonomi.[10]

e. Waktu Bermain *Game*

1) Pada hari libur
2) Pada saat pekerjaan rumah dan tugas-tugas sekolah sudah selesai dikerjakan
3) Di luar waktu belajar
4) Tentukan jadwal bermain game sendiri
5) Tidak sampai larut malam.[11]

f. Panduan Untuk Orang Tua

1) Dampingi Anak Ketika Memilih dan Memainkan Sebuah *Game* atau Permainan.

Untuk anak yang lebih kecil masih dibutuhkan bimbingan untuk mengikuti seluruh petunjuk yang ada.

2) Terapkan Jadwal Bermain.

Seorang anak akan kebablasan apabila tidak dapat mengatur waktunya dengan baik. Di perlukan disiplin dan bimbingan orang tua agar anak dapat mematuhi jadwal bermain yang sudah disepakati.

3) Awasi Penggunaan Akses Internet.

---

[10] Muhammad Shalih Al-Munajjid, *Bahaya Game*, (Solo: Aqwam, 2016), h. 48

[11] Iwok Abqary, *Nge-Game Di Facebook For Kids*, (Bandung: PT Mizan Pustaka, 2010), h. 6-7

Jangan berikan akses internet apabila belum waktunya bermain sehingga anak tidak akan mencuri-curi kesempatan untuk bermain.

4) Berikan Punishment Untuk Setiap Pelanggara.

Jangan segan memberikan punishment apabila anak melanggar jadwal bermain tanpa seizin orang tua, misalnya dengan pengurangan waktu bermain untuk jadwal selanjutnya. Biasakan anak disiplin dan menghargai setiap jadwal yang disepakati.[12]

g. Alasan yang Membuat Anak Mudah Tertarik Pada Game

1) Grafik Yang Luar Biasa

Ini adalah hasil dari anggaran yang besar yang memiliki oleh para perusahaan game, sehingga mereka dapat menarik profesional dan inovator dari seluruh bidang. Mereka memanfaatkan pada ahli dalam marketing yang mempelajari dan menganalisis isi dari *game*. Perusahaan-perusahaan ini berusaha dengan konstan untuk menghasilkan kemajuan dan inovasi yang lebih besar dalam memproduksi *game-game* ini.

2) Faktor Kesenangan

Game-game ini mencapai puncak kesenian di dalam gambar, warna, imajinasi, petualangan, dan presisi dari grafik dan animasi.

3) Elemen Kompetisi

Jiwa dan elemen atraksi dalam *game,* seperti balapan mobil dan motor. Beberapa game menampilkan beberapa seorang pahlawan yang

[12] Iwok Abqary, *Nge-Game Di Facebook For Kids*, h. 9-10

berusaha menyelamatkan orang-orang lain dari sekelompok orang jahat, seorang kriminal yang berusaha kabur dari polisi, atau seorang yang tersesat di hutan melawan binatang buas. Sehingga, pemain berada dalam posisi berkompetisi melawan musuh dan elemen-elemennya, yang menjadi sebab mereka sangat terlarutdalam skenario.

4) Realisme Atas Dasar Sugesti

Ini terjadi melalui gambar-gambar dari tempat-tempat yang memiliki detil yang sangat tepat. Terkadang mereka hidup di dalam hutan, terkadang di tepi gunung, dan terkadang diluar angkasa. *Game* ini membawa pemain dari realitasnya ke realitas virtual. *Game* ini menggerakan hati dan pikiran mereka, sehingga mereka kehilangan seluruh kesadaran mengenai siapa yang bersama mereka.

5) Karakter Pahlawan

Game merepresentasikan pahlawan dalam bentuk cerita, sehingga pemain, mempertahankan diri dengan mereka dan mewakili mereka. Karakteristik pahlawan dan kekuatan, atau memberinya selera humor, para pemain akan berinteraksi dengannya dan tidak ingin meninggalkannya.[13]

2. Minat Belajar

a. Pengertian Minat

Kata minat secara etimologi berasal dari bahasa inggris "*interensi"*yang berarti kesukaan, perhatian(kecenderungan hati pada

[13] Muhammad Shalih Al-Munajjid, *Bahaya Game*, h.16-18

sesuatu), keinginan. Jadi dalam proses belajar belajar siswa harus mempunyi minat atau kesukaan untuk mengikuti kegiatan belajar yang berlangsung, karena dengan adanya minat akan mendorong siswa untuk menujukan perhatian, aktivitasnya dan partisipasinya dalam mengikuti belajar yang menyenangkan.

Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minatnya. Crow and Crow mengatakan bahwa minat berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong seseorang untuk menghadapi atau berurusan dengan orang, benda, kegiatan, pengalaman yang di rangsang oleh kegiatan itu sendiri. Jadi, minat dapat di ekspresikan melalui pernyataan yang menujukan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal dari pada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Minat tidak dibawa sejak lahir, melainkan di peroleh kemudian.[14]

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterkaitan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat.

Minat tidak di bawa sejak lahir, melainkan diperoleh kemudian. Minat terhadap sesuatu di pelajari dan mempengaruhi belajar selanjutnya

[14] Mardiana, *Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Sdn 08 Air Napal Desa Pikur Bengkulu Utara*, h. 11

serta mempengaruhi penerimaan minat-minat baru. Jadi minat terhadap sesuatu merupakan hasil belajar dan menyokong belajar selanjutnya.[15]

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterkaitan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat.

Suatu minat dapat di ekspresikan melalui suatu pernyataan yang menujukan bahwa anak didik lebih menyukai suatu hal dari pada hal lainnya, dapat pula dimmanifestasikan melalui partisipasi dalam suatau aktivitas. Timbulnya minat belajar disebabkan berbagai hal, antara lain karena keinginan yang kuat untuk menaikan martabat atau memperoleh pekerjaan yang baik serta ingin hidup senang dan bahagia. Minat belajar yang besar cenderung menghasilkan prestasi yang tinggi. Sedangkan minat kurang akan menghasilkan prestasi yang rendah.[16]

Hilgard memberi rumusan tentang minat adalah sebagai berikut: "*Interest is persisting tendency to pay attention to and enjoy some activity or content".*

Minat adalah kecendrungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus-menerus yang di sertai dengan rasa senang. Jadi

---

[15] Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), h. 180

[16] Deni Febriani, *Psikologi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), h. 94

berbeda dengan perhatian, karena perhatian sifatnya sementara (tidak dalam waktu yang lama) dan belum tentu di ikuti dengan perasaan senang, sedangkan minat selalu di ikuti dengan perasaan senang dan dari situ diperoleh kepuasan.

Minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak adanya daya tarik batinnya. Ia segan untuk belajar, ia tidak memperoleh kepuasan dari pelajaran itu. Bahan pelajaran yang menarik minat siswa, lebih mudah di pelajari dan disimpan, karena minat menambah kegiatan-kegiatan belajar.

Jika terdapat siswa kurang berminat terhadap belajar, dapatlah diusahakan agar ia mempunyai minat yang lebih besar dengan cara menjelaskan hal-hal yang menarik dan berguna bagi kehidupan serta hal-hal yang berhubungan dengan cita-cita serta kaitannya dengan pelajaran yang di pelajari.[17]

Sifat-sifat atau faktor-faktor minat:

1) Minat bersifat pribadi (individual), ada perbedaan antara minat seseorang dan orang lain.
2) Minat menimbulkan efek diskriminatif.
3) Erat hubungannya dengan motivasi, mempengaruhi, dan dipengaruhi oleh motivasi.

[17] Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, h. 57

4) Minat merupakan sesuatu yang dipelajari, bukan bawaan lahir dan dapat berubah tergantung pada kebutuhan, pengalaman dan mode.

Adapun faktor-faktor yang meliputi minat, sebagai berikut:

1) Kebutuhan fisik, sosial,dan egoistis
2) pengalaman[18]

b. Belajar

1) Pengertian belajar

Belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu siswa. Belajar dapat di pandang sebagai proses yang diarahkan kepada pencapaian tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman yang diciptakan guru. Belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu. Sebagian tebesar perkembangan individu berlangsung melalui kegiatan belajar.

Belajar merupakan suatu aktivitas yang dapat dilakukan secara psikologis maupun secara fisikologis. Aktivitas yang bersifat psikologis yaitu aktivitas yang merupakan proses mental, misalnya aktivitas berfikir, memahami, menyimpulkan, menyimak, menelaah, membandingkan, membedakan, mengungkapkan, dan menganalisis. Adapun aktivitas bersifat fisikologis yaitu aktifitas yag merupakan proses penerapan atau praktik, misalnya melakukan eksperimen atau

[18] Yudrik, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Prenada Media Grup, 2011), h. 63-64

percoban, latihan, kegiatan praktik membuat karya (produk), dan apersiasi.[19]

Perkembangan global saat ini menurut dunia pendidikan untuk selalu mengubah konsep berfikirnya. Konsep lama mungkin sudah tidak sesuai dengan perkembangan saat ini, lebih-lebih yang akan datang.

Dalam pengertia luas, belajar dapat diartikan sebagai kegiatan psiko-fisik menuju ke perkembangan pribadi seutuhnya. Kemudian dalam arti sempit, belajar dimaksudkan sebagai sebagai usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan yang merupakan sebagai kegiatan menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya. Relevan dengan ini, ada pengertian bahwa belajar adalah "penambahan pengetahuan". Definisi atau konsep ini dalam prakteknya banyak dianut di sekolah-sekolah. Para guru berusaha memberikan ilmu pengetahuan sebanyak-banyaknya dan siswa giat untuk mengumpulkan atau menerimanya.[20]

Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkukangan.

---

[19] Rusman, *Belajar Dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2017), h. 75-76

[20] Sadirman, *Interaksi Dan Motivasi Belajar-Mengajar* (Jakarta: PT Raja Garfindo, 2014), h. 20-21

Belajar adalah suatu adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif. Ada beberapa elemen penting yang mencirikan belajar yang dilakukan siswa yaitu:

a) Belajar merupakan suatu perubahan dalam tingkah laku,
b) Belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi melalui latihan atau pengalaman,
c) Untuk dapat disebut belajar, maka perubahan itu harus relatif mantap,
d) Tingkah laku yang mengalami perubahan karena belajar menyangkut berbagai aspek.

Selanjutnya ada, yang mendefinisikan "belajar adalah berubah". Dalam hal ini yang di maksudkan adalah belajar berarti usha mengubah tingkah laku. Jadi belajar akan membawa suatu perubahan pada individu-individu yang belajar. Perbuatan tidak hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan, tetapi juga berbentuk kecakapan, keterampilan, sikap, pengetahuan harga diri, minat, watak, penyesuaian diri. Dengan demikian dapatlah di katakan belajar itu sebagai rangkaian kegiatan jiwa raga. Belajar juga merupakan komponen ilmu pendidikan yang berkaitan dengan tujuan dan bahan acuan interaksi, baik yang bersifat eksplisit maupun implisit (tersembunyi).[21]

[21] Kompri, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), h. 217-218

Jenis-jenis Belajar adalah sebagai beritut:

a) Belajar Bagian

Umumnya belajar dilakukan oleh seorang bila ia dihadapkan pada materi belajar yang bersifat luas atau efektensif, misalnya mempeljari sajak ataupun gerakan-gerakan motoris seperti bermain silat. Dalam hal ini individumemecah seluruh materi pelajaran menjadi bagian-bagian yang satu sama lain berdiri sendiri. Sebagian lawan dari cara belajar bagian adalah cara belajar keseluruhan atau belajar global.

b) Belajar dengan Wawasan

Wawasan merupakan kreasi dari “rencana penyelesaian” (meta program) yang mengontrol rencana-rencana subordinasi lain (pola tingkah laku) yang telah terbentuk.

c) Belajar Diskriminatif

Belajar diskriminatif diartikan sebagai usaha untuk memilih beberapa sifat situasi/stimulusdan kemudian menjadikannya sebagai pedoman dalam bertingkah laku. Dengan pengertian ini maka dalam eksperimen, subjek diminta untuk berespon secara beda-beda terhadap stimulus yang berlainan.

d) Belajar Global atau Keseluruhan

Di sini bahan pelajaran dipelajari secara keseluruhan berulang sampai pelajar menguasainya, lawan dari belajar bagian. Metode belajar ini sering juga di sebut metode Gestalt.

e) Belajar Intensional

Belajar dalam arah tujuan, merupakan lawan dari belajar insidental, yang akan dibahas lebih luas pada berikutnya.

f) Belajar Mental

Perubahan kemungkinan tingkah laku yang terjadi di sisni tidak nyata terlihat, melainkan hanya berupa perubahan proses kognitif karena ada bahan yang dipelajari. Ada tidaknya belajar mental ini sangat jelas terlihat pada tugas-tugas yang bersifatnya motoris. Sehingga perumusan operasional juga menjadi sangat berbeda. Ada yang mengartikan belajar mental sebagai belajar dengan cara melakukan observasi dari tingkah laku orang lain, membayangkan gerakan-gerakan orang lain dan lain-lain.

j) Belajar Produktif

Arti belajar produktif sebagai belajar dengan transfer yang maksimum. Belajar adalah mengatur kemungkinan untuk melakukan transfer tingkah laku dari satu situasi ke situasi lain. Belajar disebut produktif bila individu mampu mentransfer prinsip menyelesaikan satu persoalan dalam satu situasi ke situasi lain.[22]

2) Prinsip-prinsip Umum Belajar

Sebagai simpulannya terhadap berbagai prinsip belajar baik menurut konsep behaviorisme, kognitifisme maupun konstruktivisme, menyampaikan prinsip umum belajar adalah sebagai berikut:

[22] Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, h. 5-8

a) Belajar merupakan bagian dari perkembangan. Belajar dan berkembang merupakan dua hal yang berbeda, tetapi erat hubungannya.
b) Belajar berlangsung seumur hidup. Hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran sepanjang hayat (*lifelong learning*)
c) Keberhasilan belajar di pengaruhi oleh faktor-faktor bawaan, lingkungan, kematangan, serta usaha dari individu secara aktif.
d) Belajar mencangkup semua aspek kehidupan. Oleh sebab itu belajar harus menggabungkan aspek kognitif, afektif dan psikomotor dan keterampilan hidup (*life skill*). Menurut Ki Hajar Dewantara belajar harus mengembangkan cipta (kognitif), rasa (afektif), karsa (motivasi), dan karya (psikomotor).
e) Belajar berlangsung baik dengan guru maupun tanpa guru. Berlangsung dalam situasi formal, informal, dannonformal.
f) Perbuatan belajar bervariasi dari yang paling sederhana sampai dengan yang amat kompleks.
g) Dalam hal tertentu belajar merupakan adanya bantuan dan bimbingan dari orang lain. Orang lain itu dapat guru, orang tua, teman sebaya yang kompeten dan lainnya.[23]

[23] Suyono dan Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), h. 128

3) Ciri-ciri Belajar

Jika hakikat belajar adalah perubahan tingkah laku, maka ada beberapa perubahan tertentu yang dimasukkan ke dalam ciri-ciri belajar di antara ciri-ciri belajar tersebut adalah:

a) Perubahan yang terjadi secara sadar

Ini berarti individu yang belajar akan menyadari terjadinya perubahan itu atau sekurang-kurangnya individu merasakan telah terjadi adanya suatu perubahan dalam dirinya.

b) Perubahan dalam belajar bersifat fungsional

Sebagai hasil belajar, perubahan yang terjadi dalam diri individu berlangsung terus menerus dan tidak statis.

c) Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif

Dalam perbuatan belajar, perubahan-perubahan itu selalu bertambah dan tertuju untuk memperoleh satu yang lebih baik dari sebelumnya.

d) Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara

Perubahan bersifat sementara (temporer) yang terjadi hanya untuk beberapa saat saja, seperti berkeringat, keluar air mata, menangis, dan sebagainya tidak dapat di artikan sebagai perubahan belajar.[24]

[24] Deni Febriani, *Psikologi Pembelajaran*, h. 83-85

Adapun ciri-ciri perubahan khas yang menjadi karakteristik perilaku belajar yang penting adalah :

a) Perubahan intensional dalam arti bukan pengalaman atau praktek yang dilakukan dengan sengaja dan disadari, atau dengan kata lain bukan kebetulan;
b) Perubahan positif dan aktif dalam arti baik, bermanfaat, serta sesuai dengan harapan. Adapun perubahan aktif artinya tidak terjadi dengan sendirinya seperti karena proses kematangan, tetapi karena usaha siswa itu sendiri;
c) Perubahan edukatif dan fungsional dalam arti perubahan tersebut membawa pengaruh, makna, dan manfaat tertentu bagi siswa perubahan proses belajar fungsional dalam arti bahwa ia relatif menetap dan setiap saat apabila dibutuhkan, perubahan tersebut dapat di produksi dan dimanfaatkan.[25]

4) Unsur-unsur Belajar

Sebagai aktivitas yang berkesinmbungan belajar memiliki beberapa unsur yang perlu di perhatikan oleh pendidik. Adapun unsur-unsur belajar tersebut adalah sebagai berikut:

a) Tujuan Belajar

Belajar akan terjadi jika ada tujuan yang ingin dicapai. Terpenuhnya tujjuan belajar diharapkan dapat memenuhi kebutuhan peserta didik.

[25] Asep Jihad, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta : Multi Presendo, 2013), h. 6

b) Kesiapan Belajar

Proses belajar bermakna jika pebelajar telah memiliki kesiapan secara fisik, psikis, dan kesiapan lain berupa pengetahuan dan kemampuan untuk melakukan sesuatu.

c) Situasi Pendukung

Belajar harus berlangsung dalam kondisi yang mendukung terjadinya kegiatan belajar. Termasuk ke dalam unsur ini adalah tempat, alat, bahan dan sumber-sumber belajar.

d) Interpretasi

Dalam menghadapi situasi belajar, maka peserta didik akan mengadakan interpretasi yakni menemukan hubungan antara komponen-komponen situasi belajar, menemukan makna dari hubungan antar komponen dan menghubungkannya dengan kemungkinan untuk mencapai tujuan yang menjadi kebutuhannya.

e) Respons atau Tanggapan

Berdasarkan hasil interpretasi yang di lakukan, maka peserta disik akan merespons stimulus yang dihadapinya sehingga memberikan gambaran apakah akan berhasil mencapai tujuan yang diharapkan atau tidak berhasil.

f) Konsekuensi

Jika peserta didik berhasil dalam memenuhi kebutuhan belajarnya, maka dia akan senang atau merasa puas. Sebaliknya jika gagal maka mereka akan merasa sedih dan tidak puas. Inilah

yang dimaksud dengan konsekuensi. Dengn kata lain belajar akan memberikan konsekuensi-konsekuensi tertentu bagi peserta didik.[26]

5) Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar

a) Faktor-faktor Interm

Didalam membicarakan faktor intern ini, akan di bahas menjadi tiga faktor, yaitu: faktor jasmani, faktor psikologis, dan faktor kelelahan.

b) Faktor-faktor Ekstern

Faktor ekstern yang berpengaruh terhadap belajar, dapatlah dikelompokan menjadi 3 bagian, yaitu: faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.[27]

6) Tujuan Belajar

Dalam usaha pencapaian tujuan belajar perlu diciptakan adanya sistem lingkungan (kondisi) belajar yang kondusif. Hal ini akan berkaitan dengan mengajar. Tujuan belajar secara umum ada tiga jenis:

a) Untuk Mendapatkan Pengetahuan

Hal ini ditandai dengan kemampuan berfiir. Pemikiran pengetahuan dan kemampuan berfikir sebagai yang tidak dapat di pisahkan. Dengan kata lain, tidak dapat mengembangkan kemampuan berfikir tanpa bahan pengetahuan, sebaliknya

---

[26] A Wahab Jufri, *Belajar Dan Pembelajaran Sains Modal Dasar Menjadi Guru Profesional* (Bandung: Pustaka Rineka Cipta, 2017), h. 46-47

[27] Slameto,*Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, h. 54-60

kemampuan berfikir akan memperkaya pengetahuan. Tujuan inilah yang memiliki kecenderungan lebih besar perkembangannya di dalam kegiatan belajar. Dalam hal ini peranan guru sebagai pengajar lebih menonjol.

b) Penanaman konsep dan keterampilan

Penanaman konsep atau merumuskan konsep, juga memerlukan suatu keterampilan. Jadi soal keterampilan yang bersifat jasmani maupun rohani. Karena lebih abstark, menangkut persoalan-persoalan penghayatan, dan keterampilan berfikir serta kreativitas untuk menyelesaikan dan merumuskan suatu masalah konsep. Jadi semata-mata bukan soal "pengulangan", tetapi mencari jawab yang cepat dan tepat.

c) Pembentukan Sikap

Dalam menumbuhkan sikap mental, perilaku dan pribadi anak didik, guru harus lebih bijak dan hati-hati dalam pendekatannya. Untuk ini dibutuhkan kecakapan dalam mengarahkan motivasi dan berfikir dengan tidak lupa menggunakan pribadi guru itu sendiri sebagai contoh atau model.

Jadi pada intinya tujuan belajar ini adalah ingin mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan penanaman sikap mental atau nilai-nilai. Pencapaian tujuan belajar berarti akan menghasilkan, hasil belajar.[28]

[28] Sadirman, *Interaksi Dan Motivasi Belajar-Mengajar*, h. 25-28

7) Gaya Belajar dan Upaya Peningkatan Prestasi Belajar

Prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh siswa atau mahasiswa setelah melakukan aktivitas belajarnya yang dinyatakan dalam bentuk nilai angka atau huruf. Untuk menengetahui seberapa jauh prstasi akademik tersebut, maka di perlukan pengukuran dan penilaian hasil belajar.[29]

8) Penyebab Kesulitan Belajar

Prestasi belajar dipengaruhi oleh dua faktor, internal dan eksternal. Penyebab utama kesulitan belajar (*learning disabilitas*) adalah faktor internal, yaitu kemungkinan adanya disfungsi neurologis, sedangkan penyebab utama problem belajar (*leraning problems*) adalah faktor eksternal, yaitu antara lain berupa stategi pembelajaran yang keliru, pengelolaan kegiatan belajar yang tidak membangkitkan motivasi belajar anak, dan pemberian ulangan penguatan (*reinforcement*) yang tidak tepat.

Disfungsi neurologis sering tidak hanya menyebabkan kesulitan belajar tetapi juga dapat menyebabkan tunagrahita dan gangguan emosional.

Berbagai faktor yang dapat menyebabkan disfungsi neurologis yang pada gilirannya dapat menyebabkan kesulitan belajar antara lain adalah :

a) faktor genetik

[29] Nur Gufron dan Rini Risnawati, *Gaya Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), h. 9

b) Luka pada otak karena trauma fisik atau karena kekurangan oksigen
c) Biokimia yang hilang (misalnya biokimia yang di perlukan untuk memfungsikan saraf pusat)
d) Biokimia yang dapat merusak otak (misalnya zat pewarna pada makanan)
e) Gizi yang tidak memadai
f) Pengaruh-pengaruh psikologi dan sosial yang merugikan perkembangan anak (deprivasi lingkungan).

Dari berbagai penyebab tersebut dapat menimbulkan gangguan dari tarafnya ringan hingga yang tarafnya berat.[30]

c. Pengertian Minat Belajar

1) Pengertian minat belajar

Dari beberapa pendapat minat di atas dapat di ketahui bahwa yang di maksud dengan minat belajar adalah aspek psikologis seseorang yang menampakan diri dalam beberapa gejala, seperti: gairah keinginan, perasaan suka untuk melakukan proses perubahan tingkah laku, melalui berbagai keinginan yang meliputi pengetahuan. Serta kecendrungan individu untuk memiliki rasa senang tanpa ada paksaan sehingga dapat menyebabkan perubahan pengetahuan, keterampilan dan tingkah laku.

---

[30] Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta : PT Rineka Cipta, 2003), h.13

2) Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar

Faktor yang mempengaruhi minat ada dua yaitu pertama faktor internal diantaranya pemusatan perhatian, keinginan, motivasi dan kebutuhan.[31]

Kedua faktor eksternal diantaranya faktor lingkungan sosial dan non sosial berikut ini adalah:

1. Faktor Internal

a) Pemusatan Perhatian

Siswa yang berminat pada mata pelajaran tertentu misalnya ilmu tajwid maka siswa itu akan memusatkan perhatian yang lebih banyak pada mata pelajaran tersebut dari pada siswa yang tidak berminat kemudian karena pemusatan perhatian yang intensifterhadap materi itulah yang mungkinkan ia dapat belajar lebih giat dan akhirnya memperoleh prestasi yang baik.

b) Keingintahuan

Keingintahuan bisa membuat minat yang sudah ada pada siswa bisa bertambah besar karena siswa merasa bahwa apa yang diminatinya justru tidak diketahuinya sebagai contoh siswa akan berminat pada pelajaran ahlak tercela yaitu hasad, siswa akan cenderung memperhatikan penjelasan tentang hasad karena

[31] Ilia Fuspita, *Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Sekolah Dasar Negeri 85 Seluma Kec. Ilir Talo Kab. Seluma*, (Skripsi S1 fakultas tarbiyah dan tadris, institut agama islam negeri bengkulu, 2016), h. 137

siswa tersebut belum tahu sikap hasad dibanding siswa yang sudah tau perilaku sikap hasad.

c) Motivasi

Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang di tandai dengan munculnya "feeling" dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.[32] Motivasi adalah daya penggerak/pendorong untuk melakukan sesuatu pekerjaan yang berasal dari dalam diri dan juga dari luar. Motivasi yang berasal dari dalam diri disebut instrinsik, motivasi yang berasal dari luar disebut ekstrinsik.[33]

2. Faktor Eksternal

Sebagaimana sudah disebutkan diatas bahwa minat dipengaruhi juga oleh faktor eksternal yaitu faktor yang datang dari luar individu. Faktor ini terbagi menjadi dua yaitu : faktor lingkungan sosial dan nonsosial.Untuk lebih jelasnya dapat dilihat sebagai berikut:

a) Faktor sosial

Adapun faktor lingkungan sosial keluarga yang mempengaruhinya adalah ayah, ibu, kakek, nenk, kakak dan juga adik. Sedangkan lingkungan sosial sekolah yang

[32] Sadirman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, h. 73

[33] Ilia Fuspita, *Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Sekolah Dasar Negeri 85 Seluma Kec. Ilir Talo Kab. Seluma*, h. 10-11

mempengaruhinya. Faktor sosial yang meliputi pendidik, dan metede pengajaran.

b) Faktor Nonsosial

Faktor non sosial adalah gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga siswa dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang di gunakan siswa. Faktor non sosial meliputi keadaan udara, waktu, tempat dan alat-alat yang di pakai dalam pembelajaran.

c) Pembentukan Minat Belajar

Setiap minat berpengaruh dan berfungsi dalam pemenuhan kebutuhan, sehingga maka kuat terhadap kebutuhan sesuatu, makin besar dalam minat kebutuhan tersebut. Dalam kaitan ini, slameto, menyebutkan bahwa intensitas yang dilakukan oleh individu akan berpengaruh secara signifikan terhadap individu yang bersangkutan. Jadi, seorang siswa akan berminat mempelajari masalah-masalah sosial, bila mana intelegensinya telah berkembang sampai pada taraf yang diperlukan untuk memahami dan menganalisis fakta dan segala sosial dalam kehidupan sehari-hari. Adapun menurut Sukartini perkembangan minat tergantung pada kesempatan belajar yang di miliki seseorang.

3) Unsur-Unsur Minat Belajar

Minat besar pengaruhnya terhadap aktifitas belajar siswa. Minat salah satu faktor yang dapat mempengaruhi usaha yang dilakukan seseorang minat yang kuat akan menimbulkan usaha yang gigih, serius, dan tidak mudah putus asa dalam menghadapi tantangan.[34]

B. Kajian Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh Cynthia Octaviana Soebastian (2010) dengan judul "Dampak Psikologis Negatif Kecanduan Permainan *Online* Pada Mahasiswa". penelititan ini bertujuan untuk mengetahui dampak psikologis negatif negatif dari kecanduan permainan *online* pada mahasiswa.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Agung Salim (2016) dengan judul "Pengaruh *Game Online* Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Makasar". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak game online dalam perilaku belajar.
3. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Mardiana (2017) dengan judul "Pengaruh *Game Online* Terhadap Minat Belajar Siswa Sdn 08 Air Napal Desa Pukur Bengkulu Utara" penelitian ini bertujuan untuk mengetahui minat belajar yang di pengaruhi oleh *game online.*

---

[34] Rili Wahyuni Sari. *"Pengaruh Media Visual Kartu Pintar Terhadap Minat Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Pada Kelas III SD Negeri 63 Bengkulu Selatan",* Jurnal IAIN Bengkulu. (Januari 2019), h. 22 dari http://.repository.iainbengkulu.ac.id/id/eprint/2661, dilihat pada 16 Desember 2019. Jam 19:14

C. Kerangka Pikir

Kerangka berpikir merupakan landasan dari keseluruhan proses penelitian. Secara logis mengembangkan, menguraikan, dan menjelaskan hubungan yang tejadi antara variabel yang diperlukan untuk menjawab masalah penelitian.

Kerangka berpikir/teoretik menjelaskan hubungan antar variabel, menjelaskan teori yang melandasi hubungan-hubungan tersebut, serta menjelaskan karakteristik serta arah dari hubungan-hubungan tersebut.

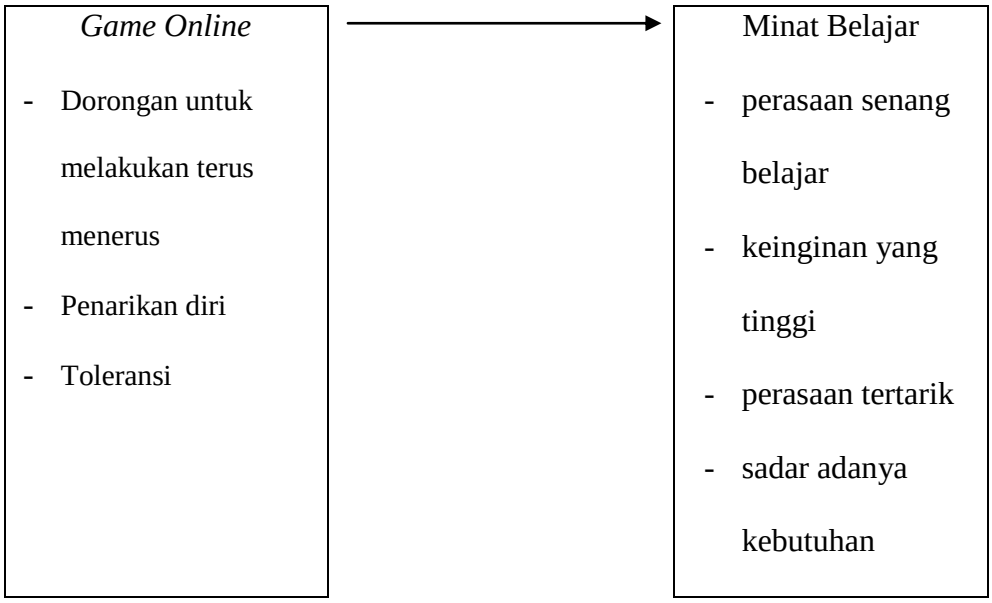
Terdapat empat hal yang perlu ada dalam setiap kerangka berpikir/teoretik:

1. Variabel yang dianggap relevan harus dengan jelas di identifikasi dan ditentukan dalam pembahasan.
2. Pembahasan harus menyatakan bagaimana dua variabel atau lebih berhubungan satu sama lain.
3. Jika karakteristik dan arah hubungan dapat dijelaskan secara teoretik berdasarka hasil-hasil penelitian sebelumnya, maka dalam pembahasan dapat ditentukan apakah hubungan yang terjadi positif aau negatif.
4. Seharusnya ada penjelasan mengenai mengapa kita menduga hubungan-hubungan itu terjadi.[35]

Maka dapat digambarkan kerangka pikir penelitian tentang pengaruh *game online* melaui pengguna HP terhadap minat belajar siswa di Sekolah

[35]Sudaryono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), h. 53-54

Dasar Negeri 156 Bengkulu Utara di Desa Taba Padang R Kec. Hulu Palik Kab. Bengkulu Utara, seperti pada gambar berikut ini :



Berdasarkan kerangka berfikir diatas peneliti ingin melihat sejauh mana pengaruh *game online* melalui penggunaan HP terhadap minat belajar siswa di Sekolah Dasar Negeri 156 Bengkulu Utara di Desa Taba Padang R Kec. Hulu Palik Kab. Bengkulu Utara.

D. Hipotesis

Hipotesis merupakan proposisi yang akan diuji keberlakuannya, atau merupakan suatu jawaban sementara atas pertanyaan penelitian. Hipotesis dalam penelitian kuantitatif dapat berupa hipotesis satu variabel dan hipotesis dua atau lebih variabel yang dikenal sebagai hipotesis kasual.[36] Hipotesis dapat juga dikatakan kesimpulan sementara, merupakan suatu konstruk yang masih perlu dibuktikan, suatu kesimpulan yang belum teruji kebenarannya. Dari sisi

[36] Bambang Praseyo dan Lina Miftahul Jannah, *Metode Penelitian Kuantitatif Teori dan Aplikasi*, (Jakarta : Rajawali Pers 2014), h. 76

lain dapat pula dikatakan bahwa hipotesis dalam penelitian merupakan jawaban sementara atas pertanyaan atau masalah yang diujikan dalam penelitian.[37]

Dari pengertian Hipotesis yang terdapat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hipotesis kerja (Ha): Ada pengaruh *game online* melaui penggunaan HP terhadap minat belajar siswa Sekolah Dasar Negeri 156 Bengkulu Utara di Desa Taba Padang R Kec. Hulu Palik Kab. Bengkulu Utara.
2. Hipotesis nihil (Ho): tidak terdapat pengaruh *game online* melalui penggunaan HP terhadap minat belajar siswa Sekolah Dasar Negeri 156 Bengkulu Utara di Desa Taba Padang R Kec. Hulu Palik Kab. Bengkulu Utara.

[37] A Muri yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan,* (Jakarta: Prenada Media Group 2014). 130

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan peneliti yaitu pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakanmetode untuk menguji teori-teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antar variabel. Variabel-variabel ini diukur (biasanya dengan instrument penelitian) sehingga data yag terdiri dari angka-angka dapat dianalisis berdasarkan proses statistik.

Metode penelitian kuantitatif dapat diartika sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umunya dilakukansecara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotests yang telah ditetapkan.[38]

Penelitian kuantitatif korelasional adalah penelitian yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui tingkat hubungan antara dua variabel atau lebih, tanpa melakukan perubahan, tambahan, atau manipulasi terhadap data yang memang sudah ada.[39] Pada penelitian ini peneliti mencoba untuk meneliti hubungan antarvariabel, yaitu variabel *game online*(X) terhadap minat belajar (Y).

---

[38] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendekatan* (*Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D),* (Bandung: Alfabeta CV, 2013), h. 14

[39] Endang Widi Winarni, *Penelitian Pendidikan,* (Bengkulu: Unit Penerbitan FKIP UNIB, 2011), h. 46

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian di laksanakan diSekolah Dasar Negeri 156 Bengkulu Utara di Desa Taba Padang R Kec. Hulu Palik Kab. Bengkulu Utara pada tanggal 15 Juli 2019.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian[40]. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.[41] Berangkat dari pengertian tersebut, dapatlah dipahami bahwa populasi merupakan individu-individu atau kelompok atau keseluruhan subyek yang akan diteliti dalam suatu penelitian. Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah Siswa Sekolah Dasar Negeri 156 Bengkulu Utara di Desa Taba Padang R Kecamatan Hulu Palik Kab. Bengkulu Utara berjumlah 76 siswa.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang mempunyai ciri-ciri atau keadaan tertentu yang akan diteliti[42]. Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti[43].

---

[40] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 173

[41] Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R& D*, h. 80

[42] Riduwan, *Dasar-Dasar Statistika*, (Bandung: Alfabeta,2013), h. 11

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam Penelitian ini adalah teknik *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* merupakan teknik sampel yang digunakan peneliti jika peneliti mempunyai pertimbangan tertentu di dalam pengambilan sampelnya atau penentuan sampel untuk tujuan tertentu.[44]Adapun pertimbangan pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah siswa Sekolah Dasar Negeri 156 Bengkulu Utara yang memiliki *hand phone* (HP) dan aktif bermain *game* yang berjumlah 76 siswa.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Kuesioner (Angket)

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Selain itu, kuiseoner juga cocok digunakan bila jumlah responden cukup besar dan terbesar di wilayah yang luas. Kuesioner dapat berupa pertanyaan/pernyataan tertutup atau terbuka, dapat diberikan kepada responden secra langsung atau dikirim melalui pos, atau internet.[45]

---

[43] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, h. 174

[44] Muhammad Ali Gunawan. *Statistik Penelitian Bidang Pendidikan Psikologi dan Sosial*. (Parama Publishing: Yogyakarta, 2015), h. 99

[45]Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, h. 199

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film dokumenter, data yang elevan penelitian. Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan, cerita, biografi, peraturan dan lain-lain. Dokumen yang berbentuk gambar, misalnya foto, gambar hidup, sketsa, dan lain-lain. Dokumen yang berbentuk karya misalnya seni, yang terdapat berupa gambar, patung, film, dan lain-lain.[46]

E. Instrumen Pengumpulan Data

1. Definisi Operasional Variabel

Dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu: variabel bebas *(independent variabel)* dan variabel terikat *(dependent variabel).*

a. *Variabel Independent* (Variabel Bebas)

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (dependen)". Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu *game online*(X).

[46] Sudaryono, *Metode Penelitiasan Pendidikan*, h. 90-91

b. *Variabel Dependent* (Variabel Terikat)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadiakibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu minat belajar (Y).[47]

2. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

Pada penelitian ini, instrumen yang digunakan ialah angket atau kuisioner dengan skala liker. Skala liker dengan tipe ini, akan di dapat jawaban yang tegas yaitu, Sangat Setuju (SS), Tidak Setuju (TS), Netral (N), Setuju (S), dan Sangat Setuju (SS). Skor yang diberikan bergerak dari skor 0 sampai dengan 4 dengan pemberian skor 4 untuk jawaban Sangat Setuju (SS), skor 3 untuk jawaban Setuju (S), skor 2 untuk jawaban netral (N), skor 1 untuk jawaban tidak setuju (TS) dan skor 0 untuk jawaban Sangat Tidak Setuju (STS).

3. Uji Coba instrumen

a. Validitas

Validitas yang akan digunakan untuk penelitian adalah pengujian validitas konstruks (*construct validity).* Instrumen tersebut dicobakan pada sampel dari mana populasi di ambil (Pengujian pengalaman empiris ditunjukkan pada pengujian validitas external) jumlah anggota sampel yang digunakan sekitar 76 orang. Setelah data di tabulasikan, maka pengujian validitas konstruksi dilakukan dengan analisis faktor, yaitu dengan mengkorelasikan antar skor item

[47] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan,* h. 61

instrumen dalam suatu faktor, dan mengkorelasikan skor faktor dengan skor total. [48]

Langkah pengujian *uji validitas* dilakukan menggunakan SPSS 25 dengan melihat hasil output dari *uji validitas* dengan taraf signifikasi 5%.

1) Hasil Uji Coba Validitas Variabel *Game Online* (X)

Berdasarkan hasil uji coba, diperoleh hasil bahwa variabel *Game Online* (X) yang terdiri dari 25 butir item, terdapat 19 butir item yang valid sedangkan 6 butir item lainnya tidak valid (gugur). Item dinyatakan valid dalam variabel *Game Online* (X) koefisien validitas > 0,374 taraf signifikansi 5% dengan ketentuan bila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka item dinyatakan valid. Hasil uji oba skala kecenderungan perilaku Minat Belajar dapat dilihat dalam tabel:

Tabel 3.1
Uji Validitas Variabel *Game Online* (X)

No	Item	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	X.1	0,308	0,374	Tidak Valid
2	X.2	0,416	0,374	Valid
3	X.3	0,505	0,374	Valid
4	X.4	0,611	0,374	Valid
5	X.5	0,671	0,374	Valid
6	X.6	0,518	0,374	Valid
7	X.7	0,463	0,374	Valid
8	X.8	0,627	0,374	Valid
9	X.9	0,607	0,374	Valid
10	X.10	0,664	0,374	Valid
11	X.11	0,782	0,374	Valid
12	X.12	0,688	0,374	Valid
13	X.13	0,778	0,374	Valid
14	X.14	0,529	0,374	Valid
15	X.15	0,831	0,374	Valid
16	X.16	0,561	0,374	Valid

[48] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, h. 177

17	X.17	0,432	0,374	Valid
18	X.18	0,349	0,374	Tidak Valid
19	X.19	0,406	0,374	Valid
20	X.20	-0,209	0,374	Tidak Valid
21	X.21	0,349	0,374	Tidak Valid
22	X.22	0,577	0,374	Valid
23	X.23	0,339	0,374	Tidak Valid
24	X.24	0,539	0,374	Valid
25	X.25	0,113	0,374	Tidak Valid

2) Hasil Uji Coba Validitas Variabel Minat Belajar (Y)

Berdasarkan hasil uji coba, diperoleh hasil bahwa skala minat belajar (Y) yang terdiri dari 25 butir item, terdapat 24 butir item yang valid sedangkan 1 butir item lainnya tidak valid (gugur). Item dinyatakan valid dalam variabel minat belajar (Y) koefisien validitas > 0,374 taraf signifikansi 5% dengan ketentuan bila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka item dinyatakan valid. Hasil uji oba skala kecenderungan perilaku Minat Belajar dapat dilihat dalam tabel:

Tabel 3.2
Uji Validitas Variabel *Game Online* (X)

No	Item	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	Y.1	0,146	0,374	Tidak Valid
2	Y.2	0,541	0,374	Valid
3	Y.3	0,526	0,374	Valid
4	Y.4	0,400	0,374	Valid
5	Y.5	0,588	0,374	Valid
6	Y.6	0,500	0,374	Valid
7	Y.7	0,544	0,374	Valid
8	Y.8	0,633	0,374	Valid
9	Y.9	0,615	0,374	Valid
10	Y.10	0,495	0,374	Valid
11	Y.11	0,495	0,374	Valid
12	Y.12	0,638	0,374	Valid
13	Y.13	0,469	0,374	Valid
14	Y.14	0,396	0,374	Valid
15	Y.15	0,815	0,374	Valid
16	Y.16	0,686	0,374	Valid

17	Y.17	0,635	0,374	Valid
18	Y.18	0,458	0,374	Valid
19	Y.19	0,727	0,374	Valid
20	Y.20	0,860	0,374	Valid
21	Y.21	0,570	0,374	Valid
22	Y.22	0,696	0,374	Valid
23	Y.23	0,807	0,374	Valid
24	Y.24	0,656	0,374	Valid
25	Y.25	0,582	0,374	Valid

b. Uji reliabilitas

Reliabilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa suatu instrument cukup atau dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrument tersebut sudah baik.

Untuk menginterprestasikan koefesien alpha Cronbach digunakan kategori sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1}\right)\left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2}\right)$$

Dimana:

r_{11} = reliabilitas instrumen

σ_t^2 = varians total

$\sum \sigma_b^2$ = jumlah varians butir

Untuk menginterprestasikan koefesien alpha digunakan kategori sebagai berikut:

Tabel 3.3
Interprestasi Koefesien Korelasi

0,000 – 0,199	Sangat Rendah
0,200 – 0,399	Rendah
0,400 – 0,599	Sedang
0,600 – 0,799	Tinggi
0,800 – 0,999	Sangat Tinggi

Langkah pengujian *uji reliabilitas* dilakukan menggunakan SPSS 25 dengan melihat hasil output dari *uji reliabilitas* dengan taraf signifikasi 5%.[49]

1) Uji reliabilitas variabel *Game Online* (X)

Berdasarkan analisis menggunakan rumus Alpha Cronbach dengan bantuan SPSS versi 25 for Windows, diperoleh hasil untuk reliabilitas skala *Game Online* dengan koefisien sebesar 0,901.

Tabel 3.4
Realibilitas Variabel *Game Online* (X)

Cronbach's Alpha	N of Items
0,901	19

Berdasarkan asumsi dasar suatu konstruk atau variabel dikatakan reliabilitas dinyatakan reabel jika memberikan nilai Cronbach Alpa > 0,70.[50] Skala tersebut dinyatakan reliabel dalam kategori sangat tinggi.

2) Uji reliabilitas variabel Minat Belajar (Y)

Berdasarkan analisis menggunakan rumus Alpha Cronbach dengan bantuan SPSS versi 25 for Windows, diperoleh hasil untuk reliabilitas skala Minat Belajar dengan koefisien sebesar 0,944.

---

[49] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 86

[50] Imam Ghozali. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 19. (*Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponorogo, 2011), h. 48

Tabel 3.5
Realibilitas Variabel Minat Belajar (Y)

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
0,918	24

Berdasarkan asumsi dasar suatu konstruk atau variabel dikatakan reliabilitas dinyatakan reabel jika memberikan nilai Cronbach Alpa > 0,70.[51] Skala tersebut dinyatakan reliabel dalam kategori sangat tinggi interpretasi reliabilitas.

F. Teknik Analisis Data

Untuk menganalisa data pada permasalahan dan untuk membuktikan hasil penelitian tentang "Pengaruh game online melalui pengguna HP terhadap minat belajar siswa Sekolah Dasar Negeri 156 Bengkulu Utara di Desa Taba Padang R Kec. Hulu Palik Kabupaten Bengkulu Utara". Maka peneliti menggunakan teknik analisa sebagai berikut:

1. Uji prasyarat analisis data
   a. Uji normalitas

      Uji normalitas merupakan salah satu bagian dari uji persyaratan analisis data atau uji asumsi klasik, artinya sebelum kita melakukan analisis yang sesungguhnya, data penelitian tersebut harus di uji kenormalan distribusinya. Uji normalitas yang digunakan dengan teknik Kolmogorov-Smirnov.

[51] Imam Ghozali. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 19*, h. 48

Langkah pengujian *kolmogorov-smirnov* dilakukan menggunakan SPSS 25 dengan melihat hasil output dari uji normalitas dengan taraf signifikasi 5%. Data berditribusi normal jika probabilitas atau P > 0,05.[52]

b. Uji linearitas regresi

Untuk menguji linearitas regresi digunakan rumus-rumus berikut[53]:

JK (T) $=\sum Y^2$

$$JK_{reg}(A) = \frac{(\sum Y^2)}{n}$$

$$JK(b|\alpha) = b\left\{\sum XY - \frac{(\sum X)\ (\sum Y)}{n}\right\}$$

JK_{Reg} = JK(T) - JK(A) – JK (b|α)

Keterangan :
JK (T) = Jumlah kuadrat total
$JK_{reg}(A)$ = jumlah kuadrat koefisien a
JK_{reg} (b|α) = jumlah kuadrat regresi
JK_{Res} = jumlah kuadrat sisa

Setelah itu untuk menguji signifikansi menggunakan rumus berikut ini:

$$F_{\text{hitung}} = \frac{RJK_{reg}(b|\alpha)}{RJK_{res}}$$

Keterangan :
$RJK_{(reg)}$ = Rata-rata jumlah kuadrat regresi
RJK_{Res} = Rata-rata jumlah kuadrat Residu

Langkah selanjutnya dilakukan dengan menggunakan SPSS 25 dengan melihat hasil output dari uji linearitas dengan taraf signifikasi 5%.

---

[52] Muhammad Ali Gunawan. *Statistik Penelitian Bidang Pendidikan Psikologi dan Sosial*, h. 72

[53] Riduwan, *Dasar-Dasar Statistika*, h. 244-245

2. Teknik analisis

Untuk mengetahui pengaruh *game online* melalui pengguna HP terhadap minat belajar siswa Sekolah Dasar Negeri 156 Bengkulu Utara di Desa Taba Padang R Kec. Hulu Palik Kabupaten Bengkulu Utara. Maka peneliti menggunakan teknik analisa sebagai berikut:

1) Analisis Unit

a. Mencari Mean dengan rumus sebagai berikut:

$$M = \frac{\sum FX}{N}$$

Keterangan :

M = Mean atau nilai rata-rata

$\sum fx$ = Jumlah hasil perkalian antara frekuensi masing-masing dengan X

N = Jumlah sampel

b. Mencari nilai standar deviasi, dengan rumus sebagai berikut:

$$SD = \frac{1}{N}\sqrt{(N)(\sum fx^2)\ (\sum fx^2)}$$

Keterangan :

SD = Standar Deviasi

$\sum fx^2$ = Jumlah hasil perkalian antara frekuensi masing-masing interval dengan x^2

N = Jumlah seluruh sampel

2) Analisis Data

Peneliti menggunakan regresi linier sederhana. Analisis regresi didasarkan pada fungsional ataupun kausal suatu variabel independen dengan satu variabel dependen. Persamaan umum regresi linear sederhana adalah:

$\hat{Y} = a + b\ (X)$

Keterangan :

$\hat{Y}$ = Nilai yang diprediksikan.

a = Konstant

b = Koefisien regresi

X = Nilai Variabel independen

Harga a dan b dapat dicari dengan persamaan berikut ini[54]:

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

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

Langkah selanjutnya dilakukandengan menggunakan SPSS 25 dengan melihat hasil output dari uji regresi sederhana dengan taraf signifikasi 5%.

[54] Muhammad Ali Gunawan. *Statistik Penelitian Bidang Pendidikan Psikologi dan Sosial*, h. 178

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian

1. Profil SDN 156 Bengkulu Utara

Sekolah Dasar Negeri 156 Bengkulu Utara yang beralamat di Jalan Argamakmur- Lubuk Durian Desa Taba Padang R Kecamatan Hulu Palik Kabupaten Bengkulu Utara. Sekolah Dasar Negeri 156 pada awalnya bernama Sekolah Dasar Negeri 01 Hulu Palik dan pada akhirnya pada tahun 2016, sekolah tersebut resmi menjasi Sekolah Dasar Negeri 156 Bengkulu Utara sampai saat ini.[55]

2. Keadaan Guru SDN 156 Bengkulu Utara

Tabel 4.1
Daftar Guru dan Staf Administrasi
Sekolah Dasar Negeri 156 Bengkulu Utara
Tahun Ajaran 2019/2020

Nomor	NAMA	NIP	SATATUS PEGAWAI
1.	Khadir, S.Pd	196902021994051001	PNS
2.	Sri Hartini,A.Ma.Pd	196609151986042001	PNS
3.	Tiolan Pasaribu,A.Ma.Pd	196403071989122002	PNS
4.	Mulyono,S.Pd	196707282007011018	PNS
5.	Salihin	196605251988031006	PNS
6.	Wulandari Puspita,S.Pd	-	-
7.	Zasmita Neri,S.Pd	-	-
8.	Santi Wulandari,S.Pd	-	-
9.	Nova Yanti	-	-

[55] Sumber: *Arsip* SDN 156 Bengkulu Utara 2019

	Pakpahan,S.A.P		

3. Keadaan Siswa SDN 156 Bengkulu Utara

Tabel 4.2
Daftar Absensi Siswa-Siswi SDN 156 Bengkulu Utara
Tahun Ajaran 2019/2020

Nomor	Kelas	Nama	Jenis Kelamin
1	1	Adellia Hanifa Muslima	P
2	1	Andrian Aji Muhammad	L
3	1	Egi Saputra	L
4	1	Jesika Nabila	P
5	1	Muhammad Gibran Pratama	L
6	1	Natasya Aprilia Putri	P
7	1	Olivia Chasanah Zilvilia	P
8	1	Salsabila Ryvina	P
9	1	Sela Apita Sari	P
10	1	Tegar	L
11	1	Zelna Alzhera	P
12	2	Damar Abdalas	L
13	2	Deli Pratama Sari	P
14	2	Diva Oktavia Lestari	P
15	2	Fahri Candra Winata	L
16	2	Lexzy Pratama	L
17	2	Nadia Aini Tri Elyopa	P
18	2	Olvia Ravelica	P
19	2	Yuda Apriyansyah	L
20	2	Nur Aini Tri	P
21	3	Agus Farelion Pakpaham	L
22	3	Akbar Tanjung	L
23	3	Greta Aulia	P
24	3	Lestari	P
25	3	Lira Mey Friska	P
26	3	Marcelino Aprianto	L
27	3	Repalso Saputra	L
28	3	Reyhan Aqillah	L
29	3	Siska Aretra	P
30	3	Wildan Fahrizi	L
31	3	Ziko Daburka	L
32	4	Alpin Injaki	L
33	4	Ariel Rahmadan	L

34	4	Aresti Mawar Rammadhani	P
35	4	Aufal Asyfah	L
36	4	Bunga Silpa	P
37	4	Dimas Ade Saputra	L
38	4	Dinda Kirey Ramadani	L
39	4	Erlan Dwi Pratama	P
40	4	Farel Pratama	L
41	4	Fasha Fadil Zulpah	L
42	4	Lia Sapitri	P
43	4	Muhammad Sidiq	L
44	4	Remon Ronaldo	P
45	4	Ripka Falentin	P
46	4	Sandra Puspita Sari	P
47	4	Sarafal Rahmad Ilahi	L
48	4	Sela Wati	P
49	4	Sepi Puspita Sari	P
50	4	Suryan Hariantoni	L
51	4	Winka Adi Pratama	L
52	4	Yuda Pranata	L
53	5	Abel Carnoza	L
54	5	Ahmad Basir H	L
55	5	Andini Dwi Putri Ananda	P
56	5	Ayu Lestari	P
57	5	Dafit Wira Pratama	P
58	5	Eni Alni	L
59	5	Grasela	P
60	5	Levita Dwi Safitri	P
61	5	Meki Saputra	P
62	5	Moni Pitaloka	L
63	5	Muhammad Bastian Ilham	P
64	5	Muhammad Jopal Efendi	L
65	5	Nia Ramadani	L
66	5	Piore Mimiopi	P
67	5	Rafli Adevio	L
68	6	Riko Saputra	L
69	6	Selma Dwi Rianti	L
70	6	Sherla Aulia Fitri	P
71	6	Vhinesta Naila	P
72	6	Yana Aulia	P
73	6	Yunila Saputri	P
74	6	Yogi Adi Pratama	L
75	6	Zilva Afriani	P
76	6	Zigo Adiputra	L

4. Sarana dan Prasarana SDN 156 Bengkulu Utara

Tabel 4.3
Data Sarana dan Prasarana SDN 156 Bengkulu Utara
Tahun Ajaran 2019/2020

No	Jenis Ruangan	Jumlah	Keterangan
1	Ruang Kepala Sekolah	1 ruang	Baik
2	Ruang Dewan Guru	1 ruang	Baik
3	Ruang Guru Olahraga	1 ruang	Baik
4	Ruang Perpustakaan	1 ruang	Baik
5	Ruang Labolatorium	1 ruang	Baik
6	Ruang UKS	1 ruang	Baik
7	Ruang Mushola	1 ruang	Baik
8	Jumlah Ruang Kelas	6 ruang	Baik

5. Visi, Misi dan tujuan SDN 156 Bengkulu Utara

a. Visi

Terwujutnya sekolah sebagi tempat persemaian kader pembangunan bangsa yang cerdas, terampil berbudi luhur, cinta tanah air dengan dilandasi IPTEK dan IMTAQ.

b. Misi

1) Melaksanakan pembelajaran yang aktif,kreatif, inovatif dan bervariasi dengan penuh kedisiplinan.
2) Mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan teknologi dan mempertebal iman dan taqwa.
3) Mengoptimalisasi potensi yang terdapat di lingkungan sekolah.
4) Meningkatkan kerjasama berbagai pihak untuk kepentingan kependidikan.
5) Menciptakan lingkungan sekolah yang serasi, bersih, indah,aman dan nyaman.

c. Tujuan

1) Dapat menciptakan lulusan yang berprestasi berbudi luhur dan memiliki keterampilan.

2) Tercapainya lingkungan yang harmonis aman dan nyaman.

3) Terciptanya kerja sama antar sesama warga sekolah, komite, masyarakat dan pemerintah.

4) Meningkatkan potensi guru yang profesional.

B. Penyajian Data Hasil Penelitian

Untuk mengetahui data pengaruh *game online* melalui pengguna HP terhadap minat belajar siswa Sekolah Dasar Negeri 156 Bengkulu Utara di Desa Taba Padang R Kec. Hulu Palik Kab. Bengkulu Utara. Adapun langkah-langkah untuk membuat distribusi tersebut adalah sebagai berikut:

1. Deskripsi Data

Berdasarkan data penelitan yang telah dikumpulkan dari masing – masing variabel, yaitu variabel *Game Online* sebagai data variabel X dan minat belajar sebagai variabel Y, kemudian data yang terkumpul dibuat tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

a. Data Variabel *Game Online* (X)

1) Tabel Distribusi Frekuensi

Game Online					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	10	1	1.3	1.3	1.3
	17	1	1.3	1.3	2.6
	18	1	1.3	1.3	3.9
	21	1	1.3	1.3	5.3

	22	1	1.3	1.3	6.6
	23	6	7.9	7.9	14.5
	24	2	2.6	2.6	17.1
	25	4	5.3	5.3	22.4
	26	4	5.3	5.3	27.6
	27	2	2.6	2.6	30.3
	28	1	1.3	1.3	31.6
	29	2	2.6	2.6	34.2
	30	5	6.6	6.6	40.8
	31	4	5.3	5.3	46.1
	32	1	1.3	1.3	47.4
	33	2	2.6	2.6	50.0
	34	3	3.9	3.9	53.9
	35	4	5.3	5.3	59.2
	38	3	3.9	3.9	63.2
	39	2	2.6	2.6	65.8
	41	2	2.6	2.6	68.4
	42	1	1.3	1.3	69.7
	43	1	1.3	1.3	71.1
	44	1	1.3	1.3	72.4
	47	2	2.6	2.6	75.0
	48	1	1.3	1.3	76.3
	50	1	1.3	1.3	77.6
	51	3	3.9	3.9	81.6
	52	1	1.3	1.3	82.9
	53	2	2.6	2.6	85.5
	55	4	5.3	5.3	90.8
	56	3	3.9	3.9	94.7
	58	3	3.9	3.9	98.7
	60	1	1.3	1.3	100.0
	Total	76	100.0	100.0	

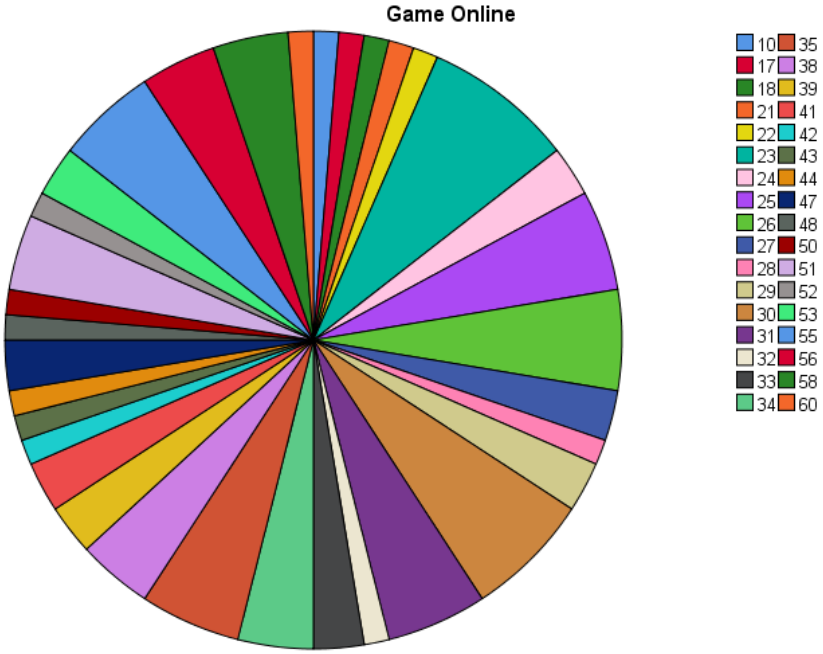
2) Frekuensi dan Grafik Variabel *Game Online* (X)

a) Frekuensi

Statistics	
Game Online	
Valid	76
Missing	0
Mean	36.32
Median	33.50
Mode	23
Std. Deviation	12.440
Variance	154.752

Range	50
Minimum	10
Maximum	60
Sum	2760

b) Grafik



b. Deskripsi Data Variabel Minat Belajar (Y)

1) Tabel Distribusi Frekuensi

Prestasi					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	13	1	1.3	1.3	1.3
	15	2	2.6	2.6	3.9
	17	2	2.6	2.6	6.6
	18	1	1.3	1.3	7.9
	19	2	2.6	2.6	10.5
	20	1	1.3	1.3	11.8
	21	2	2.6	2.6	14.5
	22	4	5.3	5.3	19.7
	23	2	2.6	2.6	22.4
	24	2	2.6	2.6	25.0
	25	1	1.3	1.3	26.3
	26	1	1.3	1.3	27.6
	27	1	1.3	1.3	28.9

	29	4	5.3	5.3	34.2
	31	2	2.6	2.6	36.8
	32	3	3.9	3.9	40.8
	34	6	7.9	7.9	48.7
	35	2	2.6	2.6	51.3
	40	1	1.3	1.3	52.6
	41	3	3.9	3.9	56.6
	42	2	2.6	2.6	59.2
	43	1	1.3	1.3	60.5
	44	3	3.9	3.9	64.5
	46	2	2.6	2.6	67.1
	49	1	1.3	1.3	68.4
	51	3	3.9	3.9	72.4
	53	1	1.3	1.3	73.7
	54	1	1.3	1.3	75.0
	55	2	2.6	2.6	77.6
	60	1	1.3	1.3	78.9
	62	3	3.9	3.9	82.9
	64	1	1.3	1.3	84.2
	65	1	1.3	1.3	85.5
	66	1	1.3	1.3	86.8
	67	3	3.9	3.9	90.8
	68	2	2.6	2.6	93.4
	69	3	3.9	3.9	97.4
	70	1	1.3	1.3	98.7
	71	1	1.3	1.3	100.0
	Total	76	100.0	100.0	

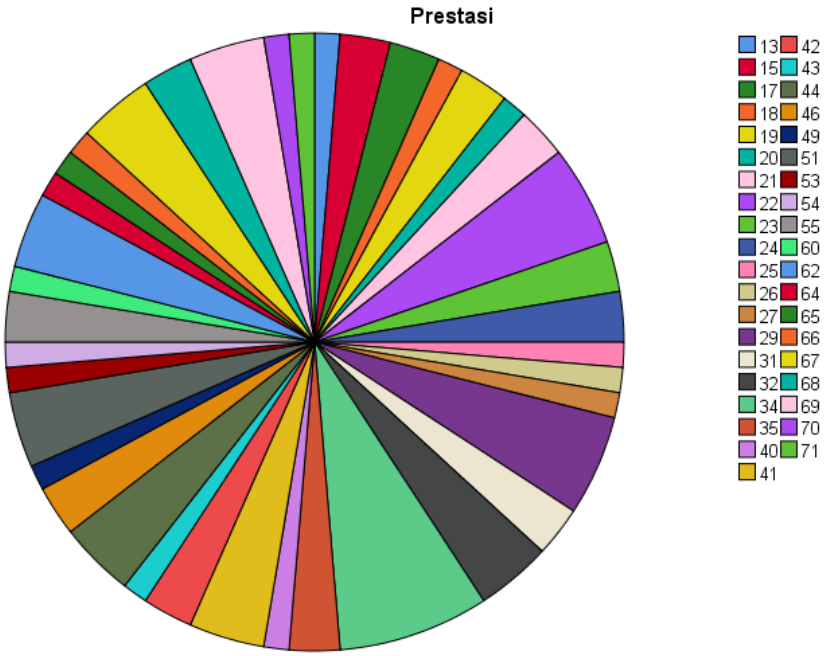
2) Frekuensi dan Grafik Variabel Minat Belajar (Y)

a) Frekuensi

Statistics		
Prestasi		
N	Valid	76
	Missing	0
Mean		40.29
Median		35.00
Mode		34
Std. Deviation		17.461
Variance		304.875
Range		58
Minimum		13
Maximum		71

Sum	3062

b) Grafik



2. Pengujian Prasyarat Penelitian

Sebelum diadakan pengujian analisis data lebih lanjut, data harus memenuhi beberapa persyaratan uji analisis yaitu:

a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas berguna untuk menentukan data yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau diambil dari populasi normal. Namun untuk memberikan kepastian, data yang dimiliki berdistribusi normal atau tidak, sebaiknya digunakan uji statistik normalitas, untuk itu perlu suatu pembuktian. uji statistik normalitas yang dapat digunakan dalam penelitian ini adalah Kolmogorov Smirnov.

Adapun hasil yang didapat dengan bantuan komputer progam SPSS 25 adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4
Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		76
Normal Parameters[a,b]	Mean	.0000000
	Std. Deviation	9.95898569
Most Extreme Differences	Absolute	.127
	Positive	.072
	Negative	-.127
Test Statistic		.127
Asymp. Sig. (2-tailed)		.08[c]
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		

Adapun hasil hasil keputusan uji :

Dasar pengambilan keputusan adalah berdasarkan probabilitas Jika nilai probabilitas > 0,05 maka Ho diterima dan Jika nilai probabilitas <= 0,05 maka Ho ditolak.Sehingga dari hasil Kolmogorov-Smirnov diatas maka:

Signifikasi = 0,082 yang artinya > 0,05 maka populasi berdistribusi normal.

b. Uji Linearitas Data

Uji linieritas merupakan suatu prosedur yang digunakan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan linier suatu distribusi data penelitian.

Uji linearitas diketahui dengan menggunakan uji F, kriterianya adalah apabila nilai sig > 0,05 maka hubungan variabel bebas dengan variabel terikat linear. Setelah dilakukan perhitungan dengan bantuan komputer program SPSS 25, hasil pengujian linearitas terangkum dalam tabel berikut:

Tabel 4.5
Uji Linearitas

			df	Mean Square	F	Sig.
Prestasi * Game Online	Between Groups	(Combined)	33	584.670	6.876	.000
		Linearity	1	15427.027	181.417	.000
		Deviation from Linearity	**32**	120.846	**1.421**	.142
	Within Groups		**42**	85.037		
	Total		75			

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa $F_{hitung}(1,42)$ lebih kecil dari $F_{tabel}(1,79)$dengan taraf signifikan 5%. Hal ini berlaku variabel bebes terhadap variabel terikat, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel bebas memiliki hubungan yang linear dengan variabel terikat, maka analisis regresi dapat dilanjutkan ke statistika parameteris regresi linear sederhana.

3. Pengujian Hipotesis

Tabel 4.6
Variabel *Game Online* (X) dan Minat belajar (Y)

N	**X**	**Y**	X2	Y2	X.Y
1	34	23	1156	529	782
2	31	21	961	441	651
3	38	51	1444	2601	1938
4	28	20	784	400	560

5	18	17	324	289	306
6	25	44	625	1936	1100
7	17	15	289	225	255
8	26	35	676	1225	910
9	32	34	1024	1156	1088
10	41	42	1681	1764	1722
11	29	41	841	1681	1189
12	27	29	729	841	783
13	23	42	529	1764	966
14	27	44	729	1936	1188
15	25	34	625	1156	850
16	23	41	529	1681	943
17	42	34	1764	1156	1428
18	23	29	529	841	667
19	26	32	676	1024	832
20	30	15	900	225	450
21	55	67	3025	4489	3685
22	23	18	529	324	414
23	55	68	3025	4624	3740
24	44	29	1936	841	1276
25	30	17	900	289	510
26	23	22	529	484	506
27	25	46	625	2116	1150
28	58	71	3364	5041	4118
29	26	34	676	1156	884
30	24	19	576	361	456
31	58	66	3364	4356	3828
32	39	51	1521	2601	1989
33	60	69	3600	4761	4140
34	56	70	3136	4900	3920
35	35	32	1225	1024	1120
36	30	40	900	1600	1200
37	35	34	1225	1156	1190
38	38	24	1444	576	912
39	47	55	2209	3025	2585
40	52	55	2704	3025	2860
41	41	35	1681	1225	1435
42	21	32	441	1024	672
43	30	41	900	1681	1230

44	29	23	841	529	667
45	51	64	2601	4096	3264
46	43	53	1849	2809	2279
47	22	26	484	676	572
48	30	44	900	1936	1320
49	55	69	3025	4761	3795
50	33	25	1089	625	825
51	26	19	676	361	494
52	38	51	1444	2601	1938
53	51	67	2601	4489	3417
54	39	49	1521	2401	1911
55	31	21	961	441	651
56	10	22	100	484	220
57	58	46	3364	2116	2668
58	55	68	3025	4624	3740
59	34	43	1156	1849	1462
60	50	62	2500	3844	3100
61	35	22	1225	484	770
62	35	24	1225	576	840
63	33	31	1089	961	1023
64	56	65	3136	4225	3640
65	48	54	2304	2916	2592
66	51	60	2601	3600	3060
67	24	29	576	841	696
68	31	13	961	169	403
69	56	69	3136	4761	3864
70	31	34	961	1156	1054
71	25	27	625	729	675
72	47	62	2209	3844	2914
73	23	31	529	961	713
74	34	22	1156	484	748
75	53	67	2809	4489	3551
76	53	62	2809	3844	3286
∑	**2760**	**3062**	**111838**	**146232**	**124580**
N	**76**				

1) Model Regresi Sederhana

Untuk menganalisis *Game Online* (X) yang mempengaruhi kecenderungan minat belajar (Y) maka digunakan uji regresi linier sederhana, untuk lebih jelasnya dapat dilihat perhitungan di bawah ini:

a. Kontanta b

$$b = \frac{n.\sum XY - \sum X.\sum Y}{n.\sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$= \frac{76.124580\text{-}2780.3062}{76.111838\text{-}(2760)^2}$$

$$= \frac{9468080 - 8451120}{8499688 - 7617600}$$

$$= \frac{1016960}{882088} = 1.15$$

b. Konstanta

$$a = \frac{\sum Y - b.\sum X}{n}$$

$$= \frac{3062 - 1.15.2760}{76}$$

$$= \frac{3062 - 3182}{76}$$

$$= \frac{-120{,}01}{76} = -1.58$$

Berdasarkan perhitungan diatas maka dapat dibuat persamaan regresi linear sederhana sebagai berikut:

Y = a + b.X

= -1,58 + 1.15X

Angka tersebut masing-masing dapat dijelaskan sebagai berikut :

a. Nilai konstanta (a) -1,58 mempunyai arti bahwa apabila variabel *game online* (X) sama dengan nol, maka variabel kecenderungan

minat belajar -1,58, Hal ini berlaku saat dilaksanakannya penelitian pengaruh *game online* melalui pengguna HP terhadap minat belajar siswa Sekolah Dasar Negeri 156 Bengkulu Utara.

b. Koefisien regresi (b) variabel *Game Online* (X) sebesar 1,15 mempunyai makna bahwa apabila *Game Online* (X) ditingkatkan satu satuan, maka akan meningkatkan minat belajar terhadap anak sebesar 1,15.

2) Uji Koefisien Determinasi

Untuk mengetahui besarnya persentase sumbangan pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat maka digunakan uji koefisien korelasi sebagai berikut:

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

$$r_{xy} = \frac{76.124580 - (2760)(3062)}{\sqrt{(76.(111838) - (2760)^2 .76(146232) - (3062)^2}}$$

$$r_{xy} = \frac{99468080 - 8451120}{\sqrt{(8451120) - (7617600)(11113632)} - (9275844)}$$

$$r_{xy} = \frac{1016960}{\sqrt{(882088)(1737788)}}$$

$$r_{xy} = \frac{1016960}{\sqrt{1,53288}}$$

$$r_{xy} = \frac{1016960}{1,238}$$

$$r_{xy} = 0,82$$

Untuk mengetahui seberapa besar sumbangan (konstribusi) yang diberikan antara variabel X (*game online*) dan variabel Y (minat belajar) maka dilakukan penghitungan koefesien determinasi (KP).

KP $= (r)^2$ v X 100%

$= (0{,}82)^2$ x 100% $= 0.675 = 67{,}5\%$

Berdasarkan perhitungan di atas dapat diketahui nilai koefisien korelasi r =0,675. Nilai ini mempunyai arti bahwa variabel *Game Online* (X) mempengaruhi variabel minat belajar (Y) sebesar 67,5%, memberikan sumbangan sebesar R Square = 0,675 atau 67,5 % dalam mempengaruhi minat belajar sedangkan sisanya dipengaruh oleh variabel-variabel lain sebesar 32,5% yang tidak diteliti.

3) Analisis Pengujian Hipotesis Uji t (t-test)

Untuk menguji pengaruh variabel bebas secara parsial terhadap variabel terikat digunakan uji t sebagai berikut:

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

$$t = \frac{0{,}675\sqrt{76-2}}{\sqrt{1-0{,}675^2}}$$

$$t = \frac{0{,}675\sqrt{74}}{\sqrt{1-0{,}675^2}}$$

$$t = \frac{0{,}675\ .\ 8{,}602}{\sqrt{1-0.675^2}}$$

$$t = \frac{7{,}066}{\sqrt{0{,}325}}$$

$$t = \frac{7,066}{0,570}$$

$$t = 12,388$$

Hasil uji signifikansi dengan menerapkan uji-t, diperoleh t_{hitung} = 12,38 dan t_{tabel} pada taraf uji 95 % (0,05) dengan dk = 74 diperoleh sebesar 1,66 Ini berarti bahwa nilai t hitung jauh lebih besar dari nilai t_{table}, kriteria pengujian untuk uji statistik t adalah diterima yang berarti ada pengaruh yang signifikan antara variabel *game online* (X) dengan minat belajar terhadap anak (Y).

C. Hasil Penelitian

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh *game online* melalui penggunaan HP terhadap minat belajar siswa Sekolah Dasar Negeri 156 Bengkulu Utara, maka peneliti mengadakan penelitian terhadap siswa Sekolah Dasar Negeri 156 Bengkulu Utara, dengan cara menyebarkan angket siswa untuk mengetahui pengaruh *game online* melalui penggunaan HP terhadap minat belajar siswa kemudian disusun dan ditabulasikan oleh peneliti dalam sebuah laporan. Berikut adalah hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap sampel penelitian yaitu siswa Sekolah Dasar Negeri 156 Bengkulu Utara .

Setelah melakukan analisis deskriptif dan analisis regresi linear sederhana dan hasilnya menunjukkan nilai rata-rata (*mean*) dari variabel X tentang *game online* di kalangan siswa Sekolah Dasar Negeri 156 Bengkulu

Utara adalah 36,32 dengan kualifikasi Cukup Tinggi. Sedangkan nilai rata-rata (*mean*) untuk variabel Y tentang minat belajar siswa adalah 40,29 Tinggi.

Teori *game online* yang dikemukakan oleh Eddy Liem (Direktur Indonesia Games) sebuah komunitas pencinta games di Indonesia, mengemukakan bahwa game online adalah sebuah game atau permainan yang dimainkan secara online (via internet), bisa menggunakan PC (*Personal Computer*) atau konsol seperti PS2 dan sejenisnya. Berangkat dari sini, peneliti melakukan analisis terkait dengan hasil yang ditemukan di lapangan, bahwa *game online* adalah sebuah game atau permainan yang harus dimainkan secara online dengan bantuan jaringan internet sehingga game tersebut dapat dimainkan, baik menggunakan gadget/smartphone, konsol/PS4, PC (*Personal Computer*) maupun di game center itu sendiri yang mana dalam penelitian ini media yang digunakan *hanphone* (HP).

Dampak negatif yang ditimbulkan oleh game online berdasarkan analisis angket penelitian, yaitu sering mengalami mata kering, malas makan, mahasiswa merasakan pegal pada leher bagian belakang, dan siswa juga susah tidur/insomnia akibat kecanduannya/keasyikan bermain game online.

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah di uraikan di atas, diperoleh hasil bahwa variabel (X) *game online* berpengaruh signifikan terhadap variabel (Y) minat belajar siswa Sekolah Dasar Negeri 156 Bengkulu Utara. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil analisis koefisien determinasi 67,5% yang berarti memiliki pengaruh negatif signifikan. Hal ini

dibuktikan dengan hasil perhitungan uji t sebesar 12,38 sedangkan pada t_{tabel} adalah 1,66 pada taraf signifikansi 5% yang berarti bahwa Ha diterima yaitu: terdapat pengaruh *game online* melaui penggunaan HP terhadap minat belajar siswa sekolah dasar negeri 156 Bengkulu Utara kerah negatif, dan menolak Ho,dengan koefisien determinasi sebesar 0,675 atau 67,5% berpengaruh negatif, artinya jika semakin sering anak bermain *game online*maka minat belajar anak akan menurun. Sedangkan 67,5% merupakan faktor X yang mempengaruhi variabel Y,yang tidak diteliti diantaranya faktor kepribadian, faktor teman sebaya, faktor motivasi dan keluarga yang menyumbang sebesar 32,5%. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Susanto (dalam Simbolon) faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajarsiswa diantaranya: keluarga, peranan guru, sarana dan prasarana, teman pergaulan dan media massa/media elektronik. Saranan prasarana dan media massa/media elektronik merupakan beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa baik di lingkungan sekolah atau rumahnya.

Menurut Djamarah minat merupakan perasaan yang didapat karna berhubungan dengan sesuatu. Minat terhadap sesuatu itu di pelajari dan dapat mempengaruhi minat-minat baru. Dari yang dikemukakan oleh Djamarah, ini berarti ketika anak lebih meminati *game online* dari pada belajarnya, anak-anak akan lebih sering bermain game dari pada belajar. Hal ini dapat mempengaruhi minat dan waktu belajar anak, sehingga waktu belajar anak-anak di rumah akan berkurang karena dibagi dengan waktu

bermain *game online* yang lebih menyenangkan. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Siprianus Koi, dkk dengan analisis statistik uji t-test diperoleh bahwa terdapat pengaruh permainan *game online* terhadap aktivitas belajar pada anak usia sekolah kelas III dan Empat d SDN Merjosari 1 Jl. Joyo Utomo No. 2 Malang.[56]

Kecanduan dalam bermain *game online* dapat membahayakan bagi anak, diantaranya bahaya radiasi dari gadget, berpengaruh pada kinerja otak anak, minat dan prestasi belajar menurun. Setiap gadget atau perangkat elektronik memancarkan radiasi. Paparan radiasi dari perangkat elektronik ini dapat berakibat pada kelemahan kinerja otak anak. Masalah kinerja otak yang sering dijumpai pada anak pecandu game adalah masalah konsentrasi. Anak akan selalu merasa senang ketika *bermain game*, dan hal ini berakibat adanya perubahan struktur dendrite sel-sel di otak. Permasalahan sel ini pada akhirnya berpengaruh pada kemampuan anak dalam mengontrol perilaku dan kemampuan konsentrasinya dalam jangka panjang. Saat konsentrasi anak menurun, maka ia juga akan mudah lupa dan gagal fokus. Jika gangguan iniberlangsung selama proses pembelajaran di sekolah. Anak akan kesulitan memahami dan mengikuti pembelajaran yang diberikan oleh guru. Pada akhirnya minat belajar dan prestasi belajar anak akan menurun.

Sedangkan menurut Priska, anak yang kecanduan bermain *game online* dapat mengancam dirinya dan lingkungannya, tidak mau sekolah, ketika di rumah mengalami perubahan prilaku, lebih banyak berbohong

[56] Siprianus Koi, dkk. *Pengaruh Permainan Game Online Terhadap Aktivitas Belajar Pada Anak Usia Sekolah Kelas III dan IV SDN Mojorasari 1 Malang*. (Jurnal: Nursing News Volume 2, No. 1, 2017), h. 324

kepada orang tuanya, lebih banyak mengurung diri di dalam kamar, dan lebih sensitif kepada orangtuanyamenunjukan emosi yang tidak normal kepada orang tuanya.

Dengan demikian dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa intensitas penggunaan bermain *game online* merupakan salah satu faktor yang cukup kuat mempengaruhi minat belajar siswa. Dimana dengan rutinitas/keseringan penggunaan elektronik *game online* pada anak dapat menyebabkan minat belajar anak waktu di sekolah dan di rumah menjadi menurun, dan dampak penggunaan *game online* yang cukup lama juga dapat membahayakan kesehatan serta sosial anak. Hal ini di sebabkan karena kurangnya pengawasanoran tua terhadap anak-anaknya waktu anak bermain *game online* dan tidak membatasi waktu bermain anak-anaknya. Dari hasil penelitian ini, Intensitas bermain*game online* dapat memberikan sumbangan pengaruh sebesar 67.5% (cukup kuat) untuk mempengaruhi minat belajar siswa di Sekolah Dasar Negeri 156 Bengkulu Utara.

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukan bahwa ada pengaruh*game online* terhadap minat belajar siswaitu bisa di lihat dari hasil penelitian yang di lakukan oleh peneliti bahwasanya siswa cenderung lebih suka bermain *game online* sehingga minat belajar siswa menurun. Yangdi tunjukan dari koefisien determinasi sebesar 0,675, signifikan diuji melalui t_{hitung} sebesar 12,388 yang lebih besar dari t_{tabel} sebesar 1,66. Nilai r^2 (r square) sebesar 67.5% sedangkan sisanya sebesar 32.5% disebabkan oleh faktor lain yang tidak di teliti.

Dari hasil penelitian minat belajar di pengaruhi dua faktor yaitu faktor internal dan eksternal. Dimana faktor internal yang terdiri dari pemusatan perhatian, keinginan, motivasi dan kebutuhan. Sedangkan faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari lingkungan sosialdan non sosial.

B. Saran

Untuk mencegah terjadinya pengaruh *game online*, dapat dilakukan dengan cara berikut :

1. Mengatur waktu belajar dan waktu bermain.
2. Membuat perencanaan hidup kedepan.
3. Menyadari dampak negatif dari kecanduan *game online.*
4. Berteman dengan orang yang baik dan memiliki tujuan hidup.
5. Banyak melakukan ibadah.
6. Selalu berfikir positif dan menghindari malas-malasan.

DAFTAR PUSTAKA

Abdurrahman, Mulyono.2003. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta

Abqary, Iwok. 2010. *Nge-Game Di Facebook For Kids*. Bandung: PT Mizan Pustaka

Ali, Gunawan, Muhammad. 2015. *Statistik Penelitian Bidang Pendidikan Psikologi dan Sosial*. Yogyakarta: Parama Publisihing

Al-munajjid, Muhammad shalih. 2016. *Bahaya Game*. Solo: Aqwam

Arikunto, Suharsini. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta*: Rineka Cipta

Candra, Dian Adi Dan Hardiyansyah Masya. 2016. *Faktor-Faaktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al-Furqon Prabumuli Tahun Pelajran 2015/2016*. dari https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/konseli, dilihat Pada 16 April 2019. Jam 11.32

Chusna, Puji Asmaul. 2017. *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*. (Jurnal: Volume 17, No. 2, 2017)

Fakhrurroja, Hanif. 2019. *ICT Dari Masa Ke Masa*. Solo: Wangsa Jastra Lestari

Febrini, Deni. 2017. *Psikologi Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Fuspita Ilia. 2016. *Pengauh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Sekolah Dasar Negeri 85 Seluma Kecamatan Ilir Talo Kabupaten Seluma*. (Skripsi S1 Fakultas Tarbiyah dan Tadris, Institut Agama Islam Negeri Bengkulu)

Ghozali, Imam. 2011. *Aplikasi Analisis Multi Fariate Dengan Program IBM SPSS 19*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro

Halimah, Leli. 2016. *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini. Banduung*: PT Repika Aditama

Jahja Yudrik. 2011. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group

Janah, Miftahul Lina dan Bambang Prasetyo. 2014. *Metode Penelitian*

Kuantitatif Teori Dan Aplikasi. Jakarta: Rajawali Pers

Jihad, Asep. 2013. *Evaluasi Pembelajaran.* Yogyakarta: Multi Pressendo

Jufri, A Wahab. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Sains Modal Dasar Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Pustaka Rineka Cipta

Koi, Siprianus Dkk. 2017. *Pengaruh Permainan Game Online Terhadap Aktifitas Belajar Pada Anak Usia Sekolah Kelas III dan Iv Sdn Mojorasari Malang*. (Jurnal: Nursing News Volume 2, No. 1, 2017)

Kompri. 2016. *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya

Mardiana. 2017. *Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa SDN 08 Air Napal Desa Pukur Bengkulu Utara*(Skripsi S1 Fakultas Tarbiyah dan Tadris, Institut Agama Islam Negeri Bengkulu)

Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Group

Riduwan. 2013. *Dasar-Dasar Skatistika. Bandung*: Alfabeta

Rili, Wahyuni Sari. 2019. *"Pengaruh Media Visual Kartu Pintar Terhadap Minat Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Pada Kelas III SD Negeri 63 Bengkulu Selatan",* Jurnal IAIN Bengkulu. (Januari 2019), dari http://.repository.iainbengkulu.ac.id/id/eprint/2661, dilihat pada 16 Desember 2019. Jam 19:14

Risnawita, Rini dan M Nur Ghufron. 2014. *Gaya Bahasa*. Pustaka Pelajar

Rusman. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencna

Sardiman. 2014. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rajagapindo

Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta*: PT Rineka Cipta

Sudaryono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan (Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung Afabeta Cv

Sulhan, Najib. 2010. *Pembangunan Karakter Pada Anak Menejemen Pembelajaran Guru Menuju Sekolah Efektif*. Surabaya: Intelektual Clup

Suyono dan Hariyanto. 2012. *Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya

Winarni, Endang Widi. 2011. *Penelitian Pendidikan*. Bengkulu: Unit Penerbitan FKIP UNIB

Yudrik. 2011. *Psikologi Perkembangan.* Jakarta: Prenada Media Grup

Yusuf, Al Muri. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Prenada Media Group