

**PENGARUH *GAME ONLINE* DAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS *GAME* TERHADAP MINAT BELAJAR
SISWA SMAN 3 REJANG LEBONG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S-1)
Dalam Ilmu Tarbiyah



DISUSUN OLEH:

**SISKA NOVITA
NIM. 21531150**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
2025**

Hal: Pengajuan Skripsi

Kepada

Yth. Bapak Rektor IAIN Curup

Di Curup

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah dilaksanakan pemeriksaan dan perbaikan dari pembimbing terhadap skripsi ini, maka kami berpendapat bahwa skripsi atas nama:

Nama : Siska Novita

Nim : 21531150

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Agama Islam (PAI)

Judul : Pengaruh Game Online dan Media Pembelajaran Berbasis

Game Terhadap Minat Belajar Siswa SMAN 3 Rejang
Lebong

Sudah dapat diajukan dalam sidang munaqosah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup. Demikianlah permohonan ini kami ajukan, atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Curup 30 Juli 2025

Mengetahui

Pembimbing I



Dr. H. Saidil Mustar, M. Pd.

NIP. 196202042000031004

Pembimbing II



Mega Selvi Maharani, M. Pd

NIP. 199505062022032007

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siska Novita
Nim : 21531150
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Judul : **Pengaruh Game Online dan Media Pembelajaran
Berbasis Game Terhadap Minat Belajar Siswa SMAN 3
Rejang Lebong**

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis atau dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi.

Apabila di kemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman atau sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan seperlunya

Curup, 30 Juli 2025

Penulis



Siska Novita

NIM. 21531150



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBIYAH**

Jl. Dr. Ak Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 2101102179 Fax
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Pos 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor: 579 /In.34/F.T/1/PP.00.9/08 /2025

Nama : Siska Novita
NIM : 21531150
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Judul : Pengaruh Game Online Dan Media Pembelajaran Berbasis Game Terhadap Minat Belajar Siswa SMAN 3 Rejang Lebong

Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup pada:

Hari/ Tanggal : Rabu, 20 Agustus 2025
Pukul : 09.30 s/d 11.30 WIB
Tempat : Ruang 01 Gedung Munaqasyah Fakultas Tarbiyah

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Bidang Ilmu Tarbiyah.

TIM PENGUJI

Ketua,

Dr. H. Saidil Mustar, M.Pd
NIP 196202042000031004

Sekretaris,

Mega Selvi Maharani, M.Pd
NIP 199505062022032007

Penguji I,

Dr. Syaiful Bahri, M.Pd
NIP 196410111992031002

Penguji II,

Dr. Sagiman, M.kom
NIP 197905012009011007

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Tarbiyah



Dr. Sutarto, S.Ag., M. Pd
NIP 19740921 200003 1 003

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT karena berkat Rahmat, Hidayah-Nya. Sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dan penulisan skripsi dengan judul **“Pengaruh Game Online dan Media Pembelajaran Berbasis Game Terhadap Minat Belajar Siswa SMAN 3 Rejang Lebong”**. Tidak lupa juga sholawat beserta salam selalu tercurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad Saw sebagai suri teladan hingga akhir zaman nanti.

Adapun skripsi ini penulis susun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi Strata-1 (S1) DI Prodi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah, IAIN Curup. Penulis menyadari skripsi ini tidak luput dari berbagai kekurangan dan dalam penyusunan skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, pada kesempatan ini izinkanlah penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Idi Warsah, M. Pd. I selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup
2. Bapak Prof. Dr. H Yusefri, M.Ag selaku Wakil Rektor I, Bapak Prof. Dr. Muhammad Istan , S.E. M. Pd. MM selaku Wakil Rektor II, dan Bapak Dr. Nelson, M.Pd.I selaku Wakil Rektor III Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
3. Bapak Dr. Sutarto, S. Ag, M. Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Istitut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

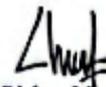
4. Bapak Siswanto, M. Pd. I selaku Ketua Prodi Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
5. Bapak Dr. Mirzon Daheri, S. Pd. I, MA. Pd selaku Dosen Pembimbing Akademik.
6. Bapak Dr. H. Saidil Mustar, M. Pd selaku Pembimbing I dan Ibu Mega Selvi Maharani, M. Pd selaku Pembimbing II.
7. Bapak dan Ibu Dosen yang telah memberikan ilmu dan bimbingan sejak awal hingga akhir perkuliahan di Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
8. Kepala Sekolah dan dewan guru SMAN 3 Rejang Lebong yang telah memberikan informasi kepada penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi.
9. Kedua orang tua penulis yang selalu memberikan dukungan serta do'a yang terbaik demi kelancaran penulis dalam pendidikan.

Demikian ucapan terimakasih dari penulis, semoga sumbangan pemikiran ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Curup, 30 Juli 2015

Penulis



Siska Novita

NIM. 2153150

MOTTO

“ Keberhasilan Adalah Perjalanan, Bukan Tujuan, Setiap Langkah Kecil Adalah Bagian Dari Perjalanan Menuju Kesuksesan, Karena Usaha dan Do’a Adalah Kunci Keberhasilan”

(Siska Novita)

PERSEMBAHAN

Pertama saya ucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala nikmat berupa kesehatan, kekuatan, dan inspirasi yang sangat banyak dalam proses penyelesaian skripsi ini. Shalawat serta salam selalu terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Skripsi ini saya persembahkan sebagai bukti semangat usahaku serta cinta dan kasih sayangku kepada orang-orang yang sangat berharga dalam hidupku.

Untuk karya yang sederhana ini, maka penulis persembahkan untuk:

1. Kedua orang tuaku yang paling kucintai, Bapak Yanto dan Ibu Elya Sukeisih. Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai ke bangku perkuliahan, namun beliau dapat mendidik, mendoakan memberikan semangat dan motivasi tiada henti kepada penulis. Terimakasih yang sebesar-besarnya atas segala bentuk bantuan, dukungan, semangat dan doa yang diberikan selama ini. Terimakasih atas nasihat yang selalu diberikan meski terkadang pemikiran kita tidak sejalan, terimakasih atas kesabaran dan kebesaran hati menghadapi penulis yang sangat keras kepala. Bapak dan Ibu menjadi penguat dan pengingat paling hebat.
2. Kepada kakak saya Edi Irawan dan kakak ipar saya Cica Sartika terimakasih banyak atas dukungannya , terimakasih juga atas motivasi yang diberikan kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.

3. Kepada adik saya Miharto yang memberikan semangat dan dukungan serta menjadi penghibur dikala penat dan lelah.
4. Keponakan penulis (Almahyra) terimakasih atas kelucuan-kelucuan yang membuat penulis semangat dan selalu membuat penulis senang, sehingga penulis semangat untuk mengerjakan skripsi ini sampai selesai.
5. Kepada kakekku (alm. Sudirman) dan nenek Rosna, terimakasih atas semangat dan dukungannya selama ini sehingga penulis bisa menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Seluruh keluarga tercinta, yang tidak bisa penulis sebut satu per satu yang selalu memberi doa dan menyayangi penulis dengan tulus.
7. Sahabat penulis dibangku perkuliahan yang selalu kebersamai dalam suka dan duka yaitu, Sindi Nindya Putri yang tak pernah henti saling menyemangati dan tidak pernah meninggalkan penulis sendirian.
8. Terimakasih kepada teman-teman seperjuangan PAI lokal F 2021, Fakultas Tarbiyah, Istitut Agama Islam Negeri Curup, terimakasih atas pelajaran berharganya dan telah banyak memberikan informasi selama menempuh pendidikan sampai akhirnya berpisah seiring berjalannya waktu.
9. Dan terakhir untuk Siska Novita, ya! Diri saya sendiri. Apresiasi sebesar-besarnya karena telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terimakasih karena terus berusaha keras walaupun sering merasa putus asa atas apa yang telah diusahakan selama ini, namun terimakasih masih menjadi manusia yang selalu mau berusaha dan tidak lelah mencoba, serta senantiasa menikmati prosesnya. Terimakasih sudah bertahan sampai sejauh

ini, walaupun proses penyusunan skripsi ini tidak mudah, tapi kamu tidak pernah menyerah mau sesulit apapun jalannya sehingga kamu bisa menyelesaikannya dengan baik dan semaksimal mungkin serta membuktikan bahwa kamu bisa melewati semuanya.

ABSTRAK

Siska Novita, NIM. 21531150 “**Pengaruh Game Online Dan Media Pembelajaran Berbasis Game Terhadap Minat Belajar Siswa SMAN 3 Rejang Lebong**”, Skripsi pada Program Studi Pendidikan Guru Agama Islam IAIN Curup

Penelitian ini penting dilakukan agar dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai pengaruh antara game online dan media pembelajaran game dengan minat belajar siswa. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan strategi yang tepat dalam memanfaatkan media game sebagai alat pembelajaran yang efektif serta memberikan solusi dalam mengatasi dampak negatif dari game online yang berlebihan. Penelitian ini bertujuan untuk: Untuk mengetahui pengaruh game online terhadap minat belajar siswa SMAN 3 Rejang Lebong. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis game terhadap minat belajar siswa SMAN 3 Rejang Lebong. Untuk mengetahui pengaruh game online dan media pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan jenis korelasional (correlational studies). Sampel penelitian berjumlah 25 siswa SMAN 3 Rejang Lebong. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ialah skala liker. Validitas instrumen yang digunakan rumus product moment dan uji reliabilitas dengan rumus cronbach alpha.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Game online berpengaruh terhadap minat belajar siswa menunjukkan variabel game online (X1) berpengaruh secara signifikan yang ditunjukkan dengan nilai Sig. 2-tailed $0,035 < 0,05$ dan t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu $3,481 > 1,717$. 2) Media pembelajaran berbasis game berpengaruh terhadap minat belajar siswa menunjukkan variabel media pembelajaran berbasis game (X2) berpengaruh secara signifikan yang ditunjukkan dengan nilai Sig. 2 tailed $0,08 < 0,05$ dan t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu $2,169 > 1,717$. 3) Game online dan media pembelajaran berbasis game secara bersama-sama berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa di SMAN 3 Rejang Lebong menunjukkan variabel game online (X1) dan media pembelajaran berbasis game (X2) berpengaruh secara signifikan yang ditunjukkan dengan nilai Sig. (2 tailed) $0,000 < 0,05$ dan t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu $7,439 > 2,048$. Hasil dari analisis korelasi memiliki Adjusted R Square sebesar 0,794. Hal itu menunjukkan bahwa ada pengaruh game online dan media pembelajaran berbasis game terhadap minat belajar siswa sebanyak 79,4 % dan 20,6% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti oleh peneliti.

Kata kunci: *Game Onlne, Media Pembelajaran Bebasis Game, Minat Belajar*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR	iv
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	viii
ABSTRAK	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat Penelitian.....	9
G. Kajian Terdahulu	11
BAB II LANDASAN TEORI	16
A. Minat Belajar siswa (Variabel Y)	16
1. Pengertian Minat Belajar	16
2. Unsur-unsur Minat Belajar	18

3.	Macam-macam Minat Belajar	20
4.	Fungsi Minat Belajar	23
5.	Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar	23
6.	Indikator Minat Belajar	24
B.	Game Online (Variabel X1).....	27
1.	Pengertian Game Online.....	27
2.	Jenis-jenis Game Online	28
3.	Dampak Game Online	29
4.	Indikator Game Online	31
C.	Media Pembelajaran Berbasis Game (Variabel X2).....	32
1.	Pengertian Media Pembelajaran Game	32
2.	Macam-macam Media Pembelajaran Game.....	33
3.	Ciri-ciri Media Pembelajaran Game.....	36
4.	Fungsi Media Pembelajaran Game.....	36
5.	Indikator Media Pembelajaran Game	37
D.	Kerangka Berfikir.....	40
E.	Hipotesis Penelitian.....	41
BAB III	METODELOGI PENELITIAN	43
A.	Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	43
B.	Tempat dan Waktu Penelitian	44
C.	Populasi dan Sampel Penelitian	44
1.	Populasi Penelitian	44
2.	Sampel Penelitian	44
D.	Variabel Penelitian.....	45
E.	Definisi Operasional dan Konseptual.....	45

F. Teknik dan Instrument Pengumpulan Data	48
G. Uji Coba Instrumen	51
H. Teknik Analisis Data	59
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	65
A. Gambaran Objek Wilayah Penelitian	65
B. Hasil Penelitian	69
C. Pembahasan.....	85
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	96
A. Kesimpulan.....	96
B. Saran.....	97
DAFTAR PUSTAKA.....	98
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Alternatif Jawaban	50
Tabel 3.2 Hasil Uji Validitas X1	54
Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas X2.....	55
Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas Y	56
Tabel 3.5 Interpretasi Reabilitas Data.....	58
Tabel 3.6 Hasil Uji Coba Reabilitas	58
Tabel 4.1 Keadaan Guru SMA N 3 Rejang Lebong.....	67
Tabel 4.2 Keadaan Peserta Didik SMA N 3 Rejang Lebong.....	67
Tabel 4.3 Keadaan Sarana dan Prasarana SMA N 3 Rejang Lebong.....	68
Tabel 4.4 Hasil Olah Data Kuesioner Variabel X1.....	70
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Variabel X1	70
Tabel 4.6 Distribusi Kategori Kecenderungan Variabel X1	71
Tabel 4.7 Hasil Olah Data Kuesioner Variabel X2.....	72
Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi Variabel X2	73
Tabel 4.9 Distribusi Kategori Kecenderungan Variabel X2.....	74
Tabel 4.10 Hasil Olah Data Kuesioner Variabel Y.....	75
Tabel 4.11 Distribusi Frekuensi Variabel Y.....	75
Tabel 4.12 Distribusi Kategori Kecenderungan Variabel Y	76
Tabel 4.13 Hasil Uji Normalitas.....	77
Tabel 4.14 Hasil Uji Heteroskedestisitas.....	78
Tabel 4.15 Hasil Uji Multikolinieritas.....	79
Tabel 4.16 Hasil Uji Regresi Linear Berganda	80
Tabel 4.17 Hasil Uji Korelasi Berganda	82
Tabel 4.18 Hasil Uji t Parsial.....	83
Tabel 4.19 Hasil Uji F Simultan.....	84
Tabel 4.20 Hasil Uji Koefisien Determinasi.....	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian... ..	40
---	----

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses pembelajaran atau bimbingan yang dilakukan oleh seseorang untuk memberikan nilai-nilai moral, intelektual, serta keterampilan. Pendidikan dapat diberikan secara formal ataupun non-formal. Pendidikan formal didapatkan dari lingkungan sekolah maupun perguruan tinggi, sedangkan pendidikan non-formal diperoleh dari lingkungan keluarga maupun masyarakat. Melalui pendidikan, individu akan dapat mempelajari banyak hal. Hal ini sejalan dengan amanat dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Selain itu, Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan juga menegaskan pentingnya standar pendidikan dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia.¹

Salah satu aspek penting dalam pendidikan adalah proses belajar. Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan individu dengan sengaja untuk memperoleh pengetahuan, sehingga terbentuknya individu baru

¹ Galuh Surya Permana, "Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tematik," *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan* 7, no. 3 (2023): 494, <https://doi.org/10.26858/jkp.v7i3.51959>.

yang berkualitas, baik dengan lingkungan maupun dengan individu lainnya. Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan individu untuk dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas yang didalam diri. Hal ini juga sesuai dengan tujuan pendidikan nasional sebagaimana yang diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 yang menitik beratkan pada pengembangan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.²

Di era digital saat ini, individu yang tumbuh dengan kemudahan dalam mengakses informasi dan teknologi memiliki keterikatan yang kuat dengan perkembangan teknologi digital. Interaksi yang terus-menerus dengan teknologi membuat mereka terbiasa dan merasa nyaman menggunakannya, bahkan menganggapnya sebagai kebutuhan pokok. Paparan ini juga menjadikan generasi digital lebih mahir dalam memanfaatkan teknologi dibandingkan generasi sebelumnya. Salah satu karakteristik generasi ini adalah kecenderungan untuk menggunakan jaringan internet secara intensif, termasuk dalam penggunaan media sosial dan permainan game online.³

² Fania Isnani and Nanang Khoirul Umam, "Pengaruh Game Online Terhadap Minat Baca Siswa Sekolah Dasar," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 5, no. 1 (2023): 682–90, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i1.4784>.

³ Maurice Andrew Suplig, "Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar," *JURNAL JAFFRAY* 15, no. 2 (2017).

Perkembangan teknologi internet yang cepat ini juga diikuti oleh berkembangnya game online. Game online telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan siswa, terutama di tingkat sekolah menengah. Kemajuan teknologi dan kemudahan akses internet memungkinkan siswa untuk menghabiskan banyak waktu bermain game online melalui perangkat seperti smartphone, komputer, dan tablet. Popularitas game online meningkat pesat sejak era digital berkembang pesat, terutama setelah internet menjadi lebih terjangkau dan tersedia secara luas. Game online sering digunakan karena sifatnya yang interaktif, kompetitif, dan memberikan pengalaman hiburan yang menarik bagi penggunanya.

Bermain merupakan cara untuk mengatasi rasa bosan dan penat yang timbul karena rutinitas sehari-hari. Keinginan untuk bermain merupakan fitrah yang dimiliki oleh setiap manusia. Bahkan dalam al-Qur'an dijelaskan bahwa kehidupan dunia tidak lain hanyalah permainan dan hiburan, sebagaimana firman Allah SWT.

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

Artinya: "Sesungguhnya kehidupan dunia hanyalah permainan dan senda gurau. Dan jika kamu beriman serta bertakwa, Allah akan memberikan pahala kepadamu dan Dia tidak akan meminta harta-hartamu". (Q.S. Muhammad:36).⁴

⁴ Al-Qur'an dan Terjemahan (Bandung: CV Diponegoro, 2010)

Ayat tersebut, jelaslah bahwa manusia pada dasarnya senang akan permainan. Tidak terkecuali dengan bermain game online yang dinikmati sebagian masyarakat. Banyak orang-orang yang tertarik pada permainan secara online ini mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Masa anak-anak adalah masa yang begitu unik sehingga sulit untuk kita bayangkan. Namun saat ini, banyak anak-anak yang kehilangan waktu untuk melakukan kegiatan lain karena terlalu sering bermain game online. Meskipun internet memiliki potensi besar dalam mendukung peningkatan pengetahuan, di sisi lain, internet juga menyimpan berbagai risiko dan keterbatasan. Salah satunya adalah penggunaan game online, yang menjadi bagian dari perubahan besar akibat revolusi teknologi yang tengah dialami oleh anak-anak masa kini seiring dengan meningkatnya akses internet.

Berdasarkan uraian di atas kondisi ini menyebabkan berkurangnya kegiatan positif yang seharusnya dilakukan anak-anak di usia pertumbuhan mereka. Ketika anak mulai kecanduan bermain game, minat belajar pun dapat menurun, hingga akhirnya menyebabkan mereka menjadi malas untuk belajar.

Game online memiliki fungsi tertentu, namun penggunaannya yang tidak terkontrol dapat menyebabkan dampak negatif seperti kecanduan, kurangnya disiplin belajar, dan gangguan dalam kehidupan sosial siswa. Data Badan Pusat Statistik (2023) menunjukkan bahwa hampir 46,2% pengguna game online di Indonesia berasal dari anak usia sekolah (0–18 tahun), bahkan Indonesia tercatat sebagai negara dengan proporsi

pengguna internet yang bermain video game tertinggi kedua di dunia dengan angka sekitar 95%. Kondisi ini juga dirasakan di lingkungan SMAN 3 Rejang Lebong, di mana sebagian besar siswa mengaku aktif bermain game online sebagai hiburan sehari-hari.⁵

Hasil pra-survei terhadap seluruh siswa kelas XI menunjukkan bahwa 63 siswa (60%) menyatakan bermain game online.

Sebaliknya, media pembelajaran berbasis game hadir sebagai solusi inovatif dalam dunia pendidikan. Konsep gamifikasi telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, membuat pembelajaran lebih menarik, serta membantu siswa memahami materi dengan lebih baik melalui mekanisme permainan yang interaktif. Penelitian terbaru melalui program *Nusantara Bermain Bermakna (NBB)* di Indonesia menunjukkan bahwa 90% guru melaporkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa, serta 93,8% guru merasa lebih menikmati proses mengajar ketika menggunakan media pembelajaran berbasis game. Fakta ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis game tidak hanya efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga relevan untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di SMAN 3 Rejang Lebong.⁶

SMAN 3 Rejang Lebong sebagai salah satu institusi pendidikan tingkat menengah juga mengalami fenomena ini. Banyak siswa yang menghabiskan waktu mereka untuk bermain game online, namun pada saat

⁵ Badan Pusat Statistik, *Anak Usia 0–18 Tahun Mendominasi Pasar Game Online di Indonesia*, 2023.

⁶ Ludenara, *Game-Based Learning: A Game Changer in Indonesian Education*, 2023.

yang sama, beberapa guru mulai mengadopsi media pembelajaran berbasis game dalam proses pengajaran. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian untuk menganalisis bagaimana pengaruh game online dan media pembelajaran berbasis game terhadap minat belajar siswa di sekolah ini.

Penelitian ini penting dilakukan agar dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai hubungan antara game online dan media pembelajaran game dengan minat belajar siswa. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan strategi yang tepat dalam memanfaatkan media game sebagai alat pembelajaran yang efektif serta memberikan solusi dalam mengatasi dampak negatif dari game online yang berlebihan.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa minat belajar siswa di SMAN 3 Rejang Lebong, cenderung mengalami penurunan. Banyak siswa merasa pembelajaran di kelas kurang menarik, monoton, dan tidak sesuai dengan gaya belajar generasi digital saat ini. Hal ini sejalan dengan timbulnya rasa malas belajar, cepat bosan.

Di SMAN 3 Rejang Lebong sendiri, guru mengamati adanya variasi dalam tingkat minat belajar siswa. Sebagian siswa menunjukkan antusiasme tinggi dalam mengikuti pelajaran, namun sebagian lainnya cenderung pasif dan kurang fokus. Faktor penyebabnya antara lain pengaruh game online yang mengalihkan perhatian, metode pembelajaran yang masih konvensional, serta rendahnya motivasi intrinsik siswa. Oleh

karena itu, pendekatan pembelajaran inovatif seperti media berbasis game dipandang penting untuk membangkitkan kembali minat belajar siswa agar mereka lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana game online dan media pembelajaran berbasis game dapat mempengaruhi minat belajar siswa di SMAN 3 Rejang Lebong. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi para pendidik dalam merancang metode pembelajaran yang inovatif serta membantu siswa dalam mengembangkan kebiasaan belajar yang lebih baik di era digital ini.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan langkah awal dalam merumuskan berbagai persoalan yang akan menjadi fokus penelitian. Proses ini bertujuan untuk mengenali dan mencatat berbagai faktor yang dianggap sebagai masalah. Dengan demikian, identifikasi masalah dapat diartikan sebagai upaya untuk menemukan pokok persoalan yang perlu diteliti lebih lanjut.

Berdasarkan latar belakang masalah yang diatas, maka dapat diidentifikasi variabel-variabel yang mempengaruhi game online dan media pembelajaran berbasis game terhadap minat belajar siswa kelas XII SMAN 3 REJANG LEBONG sevagai berikut:

1. Game Online diduga berpengaruh terhadap minat belajar siswa
2. Media Pembelajaran Berbasis Game diduga berpengaruh terhadap minat belajar siswa
3. Lingkungan diduga berpengaruh terhadap minat belajar siswa
4. Orang tua diduga berpengaruh terhadap minat belajar siswa
5. Sekolah diduga berpengaruh terhadap minat belajar siswa
6. Motivasi belajar anak diduga berpengaruh terhadap minat belajar siswa
7. Metode mengajar guru diduga berpengaruh terhadap minat belajar siswa

C. Batasan Masalah

Mengingat banyaknya variabel-variabel yang mempengaruhi variabel minat belajar (Y) dan karena keterbatasan dari peneliti baik dilihat dari segi dana, tenaga, dan kemampuan akademik peneliti, maka peneliti batasi masalahnya sebagai berikut: Minat belajar siswa, game online dan media pembelajaran berbasis game dengan judul penelitian **“Pengaruh Game Online dan Media Pembelajaran Berbasis Game Terhadap Minat Belajar Siswa SMAN 3 REJANG LEBONG”**

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan batasan masalah tersebut, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah game online berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa?
2. Apakah media pembelajaran berbasis game berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa?
3. Apakah game online dan media pembelajaran berbasis game secara bersama-sama berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa di SMAN 3 Rejang Lebong?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan utama dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh game online terhadap minat belajar siswa SMAN 3 Rejang Lebong.
2. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis game terhadap minat belajar siswa SMAN 3 Rejang Lebong.
3. Untuk mengetahui pengaruh game online dan media pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan minat belajar siswa.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, baik secara teoritis maupun praktis.

a. Manfaat Teoritis

Dapat dijadikan sebagai acuan atau tambahan referensi bacaan serta dapat dijadikan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan bidang pendidikan yang khususnya untuk meningkatkan prestasi belajar dan hasil penelitian dapat juga digunakan sebagai pedoman dalam mengadakan

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

- a. Membantu siswa memahami dampak penggunaan game online terhadap kebiasaan belajar mereka.
- b. Memberikan alternatif pembelajaran yang lebih menarik melalui media berbasis game.
- c. Mendorong siswa untuk lebih bijak dalam mengatur waktu antara bermain game dan belajar.

2. Bagi Guru

- a. Memberikan informasi mengenai efektivitas media pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan minat belajar siswa.
- b. Membantu guru dalam merancang metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.
- c. Menyediakan strategi dalam mengurangi dampak negatif game online terhadap prestasi akademik siswa.

3. Bagi Orang Tua

- a. Memberikan pemahaman mengenai pengaruh game online terhadap minat belajar anak.
- b. Memberikan wawasan dalam mengarahkan anak agar lebih memanfaatkan game sebagai media belajar yang positif.

4. Bagi Sekolah dan Pemerintah

- a. Memberikan dasar dalam menyusun kebijakan mengenai penggunaan teknologi dalam pembelajaran.
- b. Mendorong sekolah untuk lebih mengembangkan media pembelajaran berbasis game sebagai metode pembelajaran alternatif.
- c. Membantu pemerintah dalam menentukan kebijakan edukatif terkait penggunaan game dalam dunia pendidikan.

G. Kajian Terdahulu

Dalam penelitian ini, kajian terdahulu digunakan sebagai dasar teoritis untuk memahami fenomena yang diteliti serta membandingkan hasil penelitian sebelumnya. Beberapa penelitian yang relevan dengan topik ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Maftuh Bastul Birri, Muhajir, dan Ikha Listyarini berjudul *Pengaruh Game Online terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 11 Semarang* menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Teknik pengumpulan data

meliputi observasi, angket, dan wawancara dengan sampel sebanyak sepuluh siswa kelas V SD Muhammadiyah 11 Semarang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain game online berdampak negatif terhadap minat belajar siswa, di mana siswa lebih banyak membicarakan game daripada memperhatikan pelajaran. Kondisi ini menyebabkan kurangnya konsentrasi dalam pembelajaran. Peneliti menyarankan agar guru berperan dalam meningkatkan minat belajar siswa, penyedia layanan internet memberikan batasan waktu bermain bagi anak-anak, serta siswa dengan bimbingan orang dewasa dapat mengatur waktu bermain game dengan lebih baik⁷.

Penelitian penulis dan penelitian Maftuh Bastul Birri sama-sama meneliti pengaruh game online terhadap minat belajar siswa. Keduanya menunjukkan bahwa game online dapat menyebabkan penurunan konsentrasi dan perhatian siswa dalam pembelajaran. Selain itu, kedua penelitian ini juga menekankan pentingnya peran guru dan orang tua dalam mengontrol serta membimbing siswa agar penggunaan game online tidak menghambat proses belajar mereka.

Perbedaan utama antara kedua penelitian terletak pada metode penelitian dan cakupan variabel. Penelitian Maftuh Bastul Birri menggunakan pendekatan kualitatif dengan studi kasus pada siswa SD, sedangkan penelitian penulis lebih berfokus pada siswa SMA dengan

⁷ Maftuh Bastul Birri, Muhajir Muhajir, and Ikha Listyarini, "Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Sd Muhammadiyah 11 Semarang," *DwijaJaloka Jurnal Pendidikan Dasar & Menengah* 3, no. 2 (2022): 239–43, <http://jurnal.unw.ac.id/index.php/dwijaJaloka/index>.

pendekatan yang berbeda. Selain itu, penelitian penulis tidak hanya membahas dampak negatif game online tetapi juga membandingkannya dengan media pembelajaran berbasis game sebagai faktor yang dapat meningkatkan minat belajar siswa.

2. Penelitian Afrizawati dan Afriani dalam studinya yang berjudul *Pengaruh Game Online dan Media Sosial terhadap Minat Belajar Siswa* menggunakan pendekatan kuantitatif dengan analisis regresi berganda. Sampel penelitian terdiri dari 63 siswa SMP Integral Lukman Al-Hakim Batam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game online dan media sosial secara bersama-sama memiliki pengaruh terhadap minat belajar siswa, meskipun tidak terlalu signifikan, yaitu sebesar 28,7%. Game online berpotensi menyebabkan kecanduan karena sifatnya yang adiktif, sementara media sosial lebih berpengaruh pada proses belajar siswa daripada secara langsung memengaruhi minat belajar. Oleh karena itu, penting bagi siswa untuk mengelola waktu dengan baik agar aktivitas bermain game dan penggunaan media sosial tidak mengganggu minat dan prestasi belajar mereka ⁸.

Penelitian penulis dan penelitian Afrizawati sama-sama mengkaji pengaruh game online terhadap minat belajar siswa. Kedua penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan game online dapat berdampak negatif jika tidak dikontrol dengan baik, terutama dalam hal kecanduan dan pengalihan fokus belajar siswa. Selain itu,

⁸ Afrizawati and Afriani, "Pengaruh Game Online Dan Media Sosial Terhadap Minat Belajar Siswa," *Ta'Limuna : Jurnal Pendidikan* 1, no. 1 (2022): 56–65.

keduanya menyoroti pentingnya manajemen waktu yang baik agar aktivitas bermain game tidak menghambat prestasi akademik siswa.

Penelitian Afrizawati tidak hanya berfokus pada game online tetapi juga memasukkan media sosial sebagai variabel yang mempengaruhi minat belajar siswa, sedangkan penelitian penulis lebih spesifik membandingkan dampak game online dengan media pembelajaran berbasis game. Selain itu, penelitian Afrizawati menggunakan pendekatan kuantitatif dengan analisis regresi berganda, sedangkan penelitian penulis dapat menggunakan metode yang berbeda untuk memahami hubungan antara kedua variabel dengan minat belajar siswa.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Galuh Surya Permana dan timnya berjudul *Pengaruh Game Online terhadap Minat Belajar Siswa di SMP Pramadina Ciseeng, Bogor* menggunakan metode survei dan wawancara. Penelitian ini membandingkan siswa yang aktif bermain game online dengan mereka yang jarang bermain untuk mengukur dampaknya terhadap minat belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang terlalu sering bermain game online cenderung mengalami penurunan minat belajar dan kesulitan dalam berkonsentrasi pada tugas sekolah. Namun, terdapat variasi dampak tergantung pada faktor individu seperti dukungan keluarga, pola penggunaan game, dan tingkat harga diri siswa.⁹
-

Persamaan penelitian penulis dengan penelitian Galuh Surya Permana terletak pada kajian terhadap dampak game online terhadap minat belajar siswa. Kedua penelitian ini juga membandingkan siswa yang sering bermain game dengan mereka yang jarang bermain untuk melihat perbedaan dalam minat belajar. Selain itu, keduanya menyoroti bahwa penggunaan game online yang tidak terkendali dapat menyebabkan penurunan fokus dan kesulitan dalam mengerjakan tugas akademik.

Penelitian Galuh Surya Permana lebih menyoroti faktor individu seperti dukungan keluarga dan pola penggunaan game dalam menentukan dampak game online terhadap siswa. Sementara itu, penelitian penulis membandingkan pengaruh game online dengan media pembelajaran berbasis game untuk melihat apakah penggunaan elemen game dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa dibandingkan hanya bermain game online secara bebas.

⁹ Galuh Surya Permana. "Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tematik." *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan* 7, no. 3 (2023):

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Minat Belajar Siswa (Variabel Y)

1. Pengertian Minat Belajar

Minat belajar merupakan salah satu faktor yang berperan penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Hilgart mendefinisikan minat sebagai kecenderungan yang terus-menerus untuk memberikan perhatian dan menikmati suatu aktivitas atau materi tertentu. Minat bukan sekadar perhatian sesaat, tetapi merupakan dorongan yang konsisten untuk berfokus pada suatu aktivitas yang memberikan rasa kesenangan dan kepuasan bagi individu.¹⁰

Jadi peneliti berpendapat, minat belajar sangat penting dalam menentukan keberhasilan seseorang dalam belajar. Minat bukan sekadar perhatian sesaat, melainkan dorongan yang terus-menerus untuk terlibat dalam aktivitas yang menyenangkan dan memuaskan. Dengan minat, proses belajar jadi lebih efektif dan menyenangkan. Adapun Minat belajar menurut beberapa ahli diantaranya:

Menurut Slameto minat belajar adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat belajar pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan

¹⁰ Andi Achru, "Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran," *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan* 3, no. 2 (2019): 205, <https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10012>.

antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minatnya.¹¹

Selain itu Muhibbin Syah mendefinisikan bahwa minat (interest) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.¹²

Sementara itu Zakiah Darajat minat belajar adalah suatu keadaan dimana seseorang mempunyai perhatian terhadap sesuatu yang disertai dengan keinginan untuk mengetahui dan mempelajari maupun membuktikan lebih lanjut.¹³

Sedangkan menurut Abdul haris dan Nurhayati, minat belajar diartikan sebagai rasa tertarik yang ditunjukkan oleh peserta didik dalam melakukan aktivitas belajar, baik dirumah, disekolah, dan dimasyarakat.¹⁴

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa minat belajar perlu dikembangkan pada diri siswa. Hal ini penting karena dengan adanya minat, siswa akan lebih terlibat secara aktif dalam menerima materi pelajaran dari guru. Minat juga merupakan komponen krusial dalam proses pembelajaran; tanpa minat, kegiatan belajar mengajar tidak akan berjalan secara optimal dan efisien.

¹¹ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), 180

¹² Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2013), 136

¹³ Zakiyah Darajat, dkk, "Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam", (Jakarta: Bumi aksara, 2014), 305.

¹⁴ Abdul Haris dan Nurhayati, "*Psikologi Dalam Pendidikan*", (Bandung: Alfabeta, 2014), 44

2. Unsur-unsur Minat Belajar

Seseorang yang dikatakan memiliki minat belajar apabila terdapat unsur-unsur dari minat belajar, yaitu:

a. Perasaan

Perasaan berperan penting dalam membentuk minat belajar, khususnya perasaan senang dan tertarik. Rasa senang mendorong munculnya minat yang positif terhadap pelajaran, sedangkan rasa tidak senang cenderung menjadi penghambat. Ketertarikan timbul ketika materi pelajaran sesuai dengan pengalaman atau relevan dengan diri siswa. Sebaliknya, ketidaksesuaian materi dapat menimbulkan ketidaktertarikan, yang membuat siswa cenderung menghindari pelajaran. Oleh karena itu, perasaan positif perlu ditumbuhkan agar siswa terdorong mengikuti pelajaran dengan antusias.¹⁵

b. Perhatian

Perhatian adalah suatu bentuk pemusatan pikiran yang diarahkan pada suatu objek atau sekelompok objek tertentu. Dalam proses belajar, perhatian memiliki peran yang cukup penting. Menurut Slameto, minat berada pada tingkat yang lebih tinggi dibandingkan perhatian. Keduanya merupakan kondisi psikologis yang saling berkaitan—siswa yang memiliki minat belajar biasanya juga akan menunjukkan perhatian terhadap pembelajaran.¹⁶

Terdapat tiga prinsip utama terkait perhatian dalam belajar:

1. Perhatian sebaiknya difokuskan pada hal-hal baru, yaitu sesuatu yang berbeda dari pengalaman sebelumnya.

¹⁵ Baharuddin, *Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta: Ar-ruzz Media Group, 2010) , 135

¹⁶ Sumardi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Press, 1998), 14

2. Perhatian idealnya diarahkan pada hal-hal yang menantang, namun masih sesuai dengan batas kemampuan individu
3. Perhatian perlu difokuskan pada hal-hal yang diinginkan oleh individu, yakni yang sesuai dengan minat, kebutuhan, dan pengalaman yang dimiliki.¹⁷

c. Motivasi

Motivasi dari asal kata “motif” yang memiliki arti sebagai kekuatan penggerak yang berada pada diri seseorang yang mendorong individu untuk melakukan kegiatan-kegiatan tertentu guna terwujudnya suatu tujuan tertentu.¹⁸ “*Motivation means all inner state of human soul which initiated him/her; or sets him/her in motivation*” atau motivasi diartikan sebagai keadaan jiwa seseorang yang memrakarsai dia atau menemukannya didalam gerak.¹⁹ Seseorang melakukan aktivitas belajar karena adanya dorongan. Motivasi menjadi dasar penggerak yang menyebabkan seseorang untuk belajar. Motivasi sangat dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran, karena orang yang tidak mempunyai motivasi untuk belajar maka dia tidak akan melakukan kegiatan belajar. Atmaja

¹⁷ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhi*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2019), 106

¹⁸ W.S. Winkel, *Psikologi Pengajaran*. (Jakarta: PT Gramedia, 1989), 93

¹⁹ Martina Blaskova and Vladimiras Grazulis, *Motivasion of Human ontential: Theory and Practice*, (Vinius: Monograh, 2009), 59

mengemukakan “*Someone who has the motivation means he/she has had the power to get success in life*”.²⁰

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat dipahami bahwa unsur-unsur minat belajar meliputi. Perasaan, perasaan senang dan tertarik terhadap pelajaran mendorong munculnya minat belajar, sedangkan perasaan negatif dapat menghambatnya. Perhatian, fokus pikiran terhadap hal-hal yang baru, menantang, dan sesuai minat akan meningkatkan minat belajar. Motivasi, dorongan dari dalam diri untuk mencapai tujuan, menjadi penggerak utama dalam proses belajar. Jadi, minat belajar terbentuk dari perasaan positif, perhatian yang terarah, dan motivasi yang kuat.

3. Macam-macam Minat Belajar

Setiap siswa mempunyai minat dan potensi yang berbeda-beda. Dalam pendekatan konseptual, minat belajar dibedakan menjadi tiga dimensi besar:

1. Minat personal, yaitu minat yang berasal dari dalam diri siswa, terkait dengan ketertarikan dan motivasinya terhadap suatu mata pelajaran. Jika seorang siswa merasa senang dan terdorong untuk menguasai pelajaran tertentu, itu merupakan bentuk minat personal

²⁰ Atmadja, Anantawikrama Tungga dan Komang Adi Kumiawan Saputra, 2014. *The Effect Of Emotional Spiritual Quotient (ESQ) To Ethical Behavior In Accounting Profession With Tri Hita Karana Culture's As A Moderating Variable*. Research Journal of Finance and Accounting. Vol. 5, No 7. Tahun 2014

yang berkaitan dengan minat terhadap bidang seperti musik, komputer, atau ilmu sosial.

2. Minat situasional, yang muncul akibat pengaruh dari lingkungan sekitar dan bersifat sementara. Faktor seperti metode mengajar guru, suasana kelas, atau dukungan keluarga sangat memengaruhi munculnya minat ini.
3. Minat psikologikal, yaitu minat yang terbentuk dari perpaduan antara minat personal dan situasional yang terus berkembang. Apabila siswa memiliki pengetahuan awal, kesempatan yang cukup untuk eksplorasi, serta pandangan positif terhadap pelajaran, maka ia dapat dikatakan memiliki minat psikologikal.²¹

Menurut Abd. Rahman Shaleh, minat belajar siswa dapat dibedakan menjadi dua jenis berdasarkan arahnya, yaitu: (a). Minat intrinsik, yaitu minat yang muncul secara langsung dari keterlibatan individu dalam aktivitas itu sendiri, ini merupakan minat yang lebih mendasar atau minat asli. Misalnya seseorang belajar yang dilakukan karena kecintaan terhadap ilmu atau karena kegemaran membaca, bukan karena ingin dipuji atau memperoleh penghargaan, termasuk dalam minat intrinsik. (b). Minat ekstrinsik merujuk pada minat yang berkaitan dengan hasil atau tujuan akhir dari suatu aktivitas. Ketika tujuan tersebut tercapai, minatnya bisa saja menghilang. Contohnya

²¹ Euis Karwari dan Donni Juni Priansa, "Manajemen Kelas", (Bandung: Alfabeta, 2014), 149-150

adalah siswa yang belajar semata-mata agar bisa lulus ujian atau menjadi juara.²²

Menurut Mochammad Surya, minat belajar dapat dibedakan menjadi tiga, yaitu:

- a) Minat *Volunter*, yakni minat yang murni berasal dari dalam diri siswa sendiri.
- b) Minat *Involunter*, yaitu minat yang dipengaruhi oleh kondisi atau situasi yang dirancang oleh guru.
- c) Minat *Nonvolunter*, yaitu minat yang terbentuk karena adanya tekanan atau paksaan dari luar, atau bahkan karena keinginan tersebut ditekan hingga hilang.²³

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa minat belajar pada diri siswa perlu ditumbuhkan dari dalam dirinya sendiri. Pihak lain hanya berperan dalam memperkuat, menumbuhkan kembali, atau menjaga minat yang sudah dimiliki oleh siswa tersebut.

²² Abd. Rahman Shaleh, “*Psikologi Suatu Pengantar dalam Perspektif Islam*”, (Jakarta: PT. Prenada Media, 2004), 265

²³ Mochammad Surya, *Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran*, (Bandung: Pustaka Bani Qurais, 2012), 122

4. Fungsi Minat Belajar

Minat belajar merupakan faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam memahami, menguasai, dan menerapkan ilmu yang dipelajari. Fungsi minat belajar diantaranya:

- 1) Meningkatkan Daya Konsentrasi.
- 2) Mempermudah Pemahaman Materi: Siswa yang memiliki minat belajar tinggi akan lebih mudah memahami konsep-konsep yang diajarkan.
- 3) Meningkatkan Motivasi untuk Belajar.
- 4) Membantu Pengembangan Keterampilan Berpikir.
- 5) Meningkatkan Kemandirian dalam Belajar.²⁴

Minat belajar mendorong siswa untuk lebih mandiri dalam mencari informasi dan mengembangkan pemahamannya. Mereka tidak hanya mengandalkan pengajaran dari guru, tetapi juga aktif mencari sumber belajar lain seperti buku, jurnal, atau media digital.

5. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar

Menurut Taufani, terdapat tiga faktor yang melatarbelakangi munculnya minat, salah satunya adalah:

- 1) Faktor dorongan dari dalam, yaitu motivasi yang berasal dari diri individu sendiri, yang kemudian mendorongnya untuk melakukan suatu aktivitas atau tindakan guna memenuhi dorongan tersebut.

²⁴Andi Achru. "Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran." *Idarah: Jurnal Manajemen Pendidikan* 3, no. 2 (2019): 205.

Contohnya adalah dorongan untuk belajar yang menimbulkan minat dalam kegiatan belajar.

- 2) Faktor motivasi sosial adalah dorongan untuk melakukan suatu kegiatan dengan tujuan agar diterima serta diakui oleh lingkungan sekitarnya. Minat yang muncul dari faktor ini merupakan bentuk penyesuaian antara individu dengan lingkungan sosialnya. Contohnya, seseorang yang memiliki minat belajar karena ingin mendapatkan penghargaan dari orang tuanya.
- 3) Faktor emosional berkaitan erat dengan perasaan, karena emosi selalu terlibat dalam hubungan seseorang dengan objek yang diminatinya. Ketika suatu aktivitas memberikan rasa senang atau kepuasan, maka seseorang cenderung berhasil dan minatnya bertambah. Sebaliknya, kegagalan akan menimbulkan rasa tidak nyaman yang dapat mengurangi minat terhadap aktivitas tersebut.²⁵

6. Indikator Minat Belajar

Menurut Abdul Haris dan Nurhayati menjelaskan bahwa minat belajar siswa dapat dikenali melalui beberapa indikator utama, yaitu:

- 1) Siswa terlihat sangat bersemangat dalam mengikuti proses belajar.
- 2) Menunjukkan ketekunan dalam belajar meskipun harus dilakukan dalam waktu panjang.
- 3) Mengalami rasa senang dan ketertarikan dalam proses belajar.

²⁵ Taufani. Minat," *Faktor-faktor Yang Mempengaruhi*" . (Jakarta: Rineka Cipta. 2008),

- 4) Tidak mudah merasa jenuh dalam belajar.
- 5) Terlibat aktif dalam menyelesaikan berbagai tugas pembelajaran.²⁶

Sedangkan menurut Slameto, indikator minat belajar ditandai dengan:

- 1) Kecenderungan yang konsisten untuk terus memperhatikan serta mengingat materi yang dipelajari.
- 2) Terdapat rasa senang terhadap pelajaran tertentu yang dipelajarinya.
- 3) Memperoleh suatu kebanggaan dan kepuasan pada sesuatu yang diminati dan ada rasa keterikatan pada sesuatu aktivitas-aktivitas yang diminati.
- 4) Lebih menyukai suatu hal yang menjadi minatnya daripada yang lainnya.
- 5) Dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan.²⁷

Ciri-ciri siswa yang memiliki minat dapat dikenali melalui analisis terhadap aktivitas yang sering mereka lakukan atau objek yang menarik perhatian mereka. Minat sendiri merupakan dorongan yang dipelajari dan membuat seseorang aktif dalam kegiatan tertentu.

Menurut Suhartini, terdapat beberapa indikator yang mencerminkan adanya minat dalam diri individu, yaitu:

²⁶ Abdul Haris dan Nurhayati, "*Psikologi Dalam Pendidikan*", (Bandung: Alfabeta, 2014), 44

²⁷ Slameto, "*Belajar dan faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*", (Jakarta: Rineka Cipta, 2019), 180

1. Adanya keinginan untuk mengetahui atau memiliki sesuatu
2. Ketertarikan terhadap objek atau aktivitas tertentu
3. Kecenderungan melakukan aktivitas yang berkaitan dengan hal yang disukai
4. Adanya usaha untuk mewujudkan keinginan atau ketertarikan terhadap sesuatu.²⁸

Menurut Syaiful Bahri Djamarah, minat yang dimiliki oleh siswa tidak hanya terlihat dari ungkapan atau pernyataan yang menunjukkan bahwa mereka lebih menyukai suatu hal dibandingkan dengan yang lain, tetapi juga dapat tercermin dari keterlibatan aktif mereka dalam berbagai kegiatan.²⁹

Berdasarkan indikator-indikator yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa tampak melalui beberapa tanda, seperti: adanya perhatian dan kemampuan mengingat materi pembelajaran secara konsisten, perasaan senang terhadap pelajaran yang diminatinya, serta adanya kecenderungan untuk lebih memilih sesuatu yang disukai dan diwujudkan dalam bentuk keterlibatan dalam berbagai aktivitas belajar.

²⁸ Suhartini, "Pengaruh Minat Siswa Terhadap Topik-topik Mata Pelajaran Sejarah dan Beberapa Faktor Yang Membekalinya", (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2001), 24

²⁹ Syaiful Bahri Djamarah, "Psikologi Belajar", (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), 166

B. Game Online (Variabel X1)

1. Pengertian Game Online

Istilah "game" memiliki arti dasar sebagai bentuk hiburan yang memberikan kepuasan bagi pemainnya. Secara linguistik, game merujuk pada aktivitas yang dilakukan secara sukarela dan bebas dari paksaan, dengan tujuan utama memperoleh kesenangan selama berlangsungnya permainan.³⁰

Jadi peneliti berpendapat, bahwa game adalah aktivitas interaktif yang menantang dan menyenangkan, dilakukan secara bebas untuk mencapai kepuasan dan pengalaman unik.

Menurut Rupita Wulan *game online* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh internet.³¹

Menurut Chandra Zebah Aji, game online merupakan jenis permainan yang dimainkan melalui jaringan internet. Permainan ini tidak dibatasi oleh jenis perangkat, karena dapat diakses melalui komputer, laptop, maupun perangkat lainnya selama terhubung dengan internet.³²

Menurut Young bahwa game online adalah permainan yang dimainkan secara online via internet.³³

³⁰ M. Misbachul Rizal and Hendro Aryato, "Perancang Game Sebagai Media Interaktif Bernilai Budaya," *Jurnal Pendidikan Seni Rupa* 05, no. 01 (2017): 79–86.

³¹ Rupita Wulan, "Hubungan Antara Kontrol Diri dan Kecanduan Game Online Pada Remaja di Warnet Lorong Cempaka Dalam Kelurahan 26 Ilir Palembang," (2016):1

³² Aji Chandra Zebah, "Berburu Rupiah Lewat Game Online" (Yogyakarta: Bounabooks, 2012), 2

³³ K. S. Young, "Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents," *The American Journal of Family Therapy* 37, no 5 (2009)

Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan game online adalah permainan yang berbasis pada jaringan internet dimana para pemain bisa bermain secara online dan dapat diakses oleh banyak orang dan bisa menggunakan perangkat komputer, laptop, smartphone dan tablet.

2. Jenis-jenis Game Online

Didalam dunia permainan terdapat banyak jenis-jenis game online yang bisa dimainkan oleh anak. Tipe/jenis game online antara lain yaitu:

(a). *First Person Shooter (FPS)*: Game yang menggunakan perspektif orang pertama biasanya berfokus pada pertempuran dengan senjata. Adapun contoh yang populer di perangkat mobile dari jenis game ini ialah Caunter Strike: Global Offensive dan Valorant.³⁴

(b). *Real-time strategy (RTS)* Merupakan game strategi yang mana menuntut para pemain untuk mengelola sumber daya, membangun basis, dan mengalahkan lawan. Clash Of Clans salah satu game yang populer di mobile dan ada juga Age Of Empires Series untuk perangkat PC.³⁵

(c). *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)*: Game ini adalah pertandingan antara dua tim yang berusaha menghancurkan markas lawan. Contoh dari game ini termasuk Mobile Legends, Dota 2, League Of Legends, dll. MOBA adalah game yang menuntut pemainnya untuk bekerja sama dengan baik.³⁶

(d). *Battle Royale*: yang menggabungkan

³⁴ R Johnson, "First-Person Shooters in the Age of Esports: Trends and Challenges," *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations* 14, no. 3 (2022): 45–62.

³⁵ L Zhang and Y Liu, "Real-Time Strategy Games: Cognitive Benefits and Educational Potential," *Games and Culture* 17, no. 6 (2022): 789–805.

³⁶ V. N Silva, "The Evolution of MOBAs: A Comprehensive Review," *Journal of Game Studies* 14, no. 3 (2023): 45–62.

antara eksplorasi, survival dan pertarungan terakhir. Pemain saling mempertahankan kehidupan mereka sampai dengan akhir permainan. Contoh game yang terkenal termasuk PUBG dan Fortnite.³⁷(e). *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games* (MMORPG): Dalam game ini, ribuan pemain dapat berinteraksi satu sama lain dalam dunia virtual yang luas, dan mereka memiliki kemampuan untuk mengembangkan karakter mereka sendiri, menyelesaikan misi, dan berinteraksi satu sama lain. Contohnya seperti World of Warcraft dan Final Fantasy XIV.³⁸

Menurut peneliti, masih terdapat jenis game online lain yang belum disebutkan sebelumnya, yaitu game MOBA, yang saat ini menjadi salah satu genre paling digemari. Game MOBA memiliki kesamaan dengan jenis game lainnya, di mana pemain mengendalikan satu karakter atau tokoh utama yang memiliki kemampuan serta atribut khusus, dengan tujuan utama memenangkan pertandingan. Beberapa contoh dari genre ini antara lain Mobile Legends, Arena of Valor (AOV), Bug Heroes, dan Marvel Super WAR.

3. Dampak Game Online

Dapat dijelaskan bahwa para pemain game cenderung mengalami ketergantungan, sehingga sulit untuk melepaskan diri dari aktivitas tersebut. Kecenderungan ini terlihat dari lamanya waktu bermain dalam

³⁷ J Lee and S Park, "The Rise of Battle Royale Games: Impact on the Gaming Industry and Player Behavior," *Computers in Human Behavior*, 2024.

³⁸ P García-Sánchez, "MMORPG Evolution: From Virtual Worlds to Social Platforms," *IEEE Transactions on Games* 15, no. 1 (2023): 78–91.

sehari maupun selama seminggu. Selain itu, dampak negative juga muncul secara psikologis, seperti gangguan emosi yang ditandai dengan sikap mudah marah, memaki, dan mengejek lawan main. Tidak hanya memengaruhi kondisi mental, kebiasaan bermain game hingga larut malam juga berdampak pada kesehatan fisik, seperti terganggunya pola tidur, sulit bangun pagi, hilangnya konsentrasi, dan rasa kantuk berlebihan saat mengikuti perkuliahan atau proses pembelajaran berlangsung.³⁹

Jadi peneliti berpendapat bahwa game online bisa berdampak baik maupun buruk. Jika dimainkan dengan bijak, game bisa melatih fokus dan kerja sama. Namun, jika berlebihan, bisa mengganggu belajar dan kesehatan. Penting untuk mengatur waktu bermain dengan baik. Jadi dampak game online adalah sebagai berikut: Dampak positif game online. (a). Meningkatkan kemampuan konsentrasi. (b). Meningkatkan kemampuan motoric siswa. (c). Meningkatkan kemampuan membaca. (d). Melatih kemampuan bekerjasama. Adapun dampak negatif game online. (a). Menimbulkan adiksi atau kecanduan yang kuat. (b). Berbicara kasar dan kotor. (c). Perubahan pola istirahat dan pola makan.⁴⁰

Berdasarkan beberapa pendapat diatas maka dapat peneliti simpulkan sebagai berikut: Game online memberikan dampak yang bersifat positif maupun negatif, meskipun dampak negatifnya lebih sering

³⁹ Gilbert Luis Ondang, Benedicta J. Moku, Shirley Y. V. I Goni, " Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat." Jurnal Holistik , Vol. 13 No.2

⁴⁰ Trisnani, Wardani (2018) " Stop Kecanduan Game Online ", Jawa Timur, UNIPMA PRESS

terlihat. Manfaat positif dari game online termasuk mengasah kesabaran dan memperkuat kemampuan bekerja dalam tim. Namun, dampak negatifnya mencakup sifat emosional, egoisme, mudah marah, kurang fokus menjalani aktivitas harian, kehilangan kendali waktu, serta menurunnya kepekaan terhadap lingkungan sekitar.

4. Indikator Kebiasaan Bermain Game Online

Natalia dalam Lemmens menjelaskan ada beberapa indikator anak kebiasaan bermain dalam permainan online yaitu:

- 1) *Compulsion* (kompulsif atau dorongan untuk melakukan secara terus menerus).
- 2) *Withdrawal* (penarikan diri) Merupakan suatu upaya untuk menarik diri 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.
- 3) *Tolerance* (toleransi) Toleransi dalam hal ini di artikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita untuk 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 pemain game online tidak akan berhenti 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.⁴¹

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kecanduan game online ditandai oleh perilaku kompulsif, kesulitan menarik diri dari permainan, meningkatnya toleransi waktu bermain, serta munculnya dampak negatif terhadap hubungan sosial dan kesehatan. Oleh karena itu, penting bagi setiap individu untuk mengontrol waktu bermain agar tidak menimbulkan dampak buruk bagi kehidupan pribadi maupun sosial.

C. Media Pembelajaran Berbasis Game (Variabel X2)

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga terjadi proses belajar yang efektif. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi ajar agar lebih mudah dipahami, lebih menarik, serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.⁴²

Sedangkan Media pembelajaran berbasis game adalah platform atau perangkat lunak yang dirancang untuk mendukung proses belajar mengajar melalui elemen permainan. Game edukatif ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dengan cara

⁴¹ Frensisca Refeny Natalia, "Hubungan Antara Kompetensi Sosial Dengan Kecanduan Game Online Pada Remaja" Jurnal 03, no. 2 (2017), 33-34

⁴² Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers (2019)

yang interaktif dan menyenangkan. Biasanya, game pembelajaran memiliki unsur-unsur tantangan, skor, level, serta pengulangan yang memungkinkan siswa belajar sambil bermain, sehingga meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.⁴³

Game ini bisa beragam bentuknya, mulai dari game berbasis komputer, aplikasi mobile, hingga game online yang dapat diakses melalui internet. Media ini tidak hanya mengutamakan hiburan, tetapi juga bertujuan memberikan pelajaran yang mendalam dan mendukung penguasaan konsep yang lebih baik bagi siswa.

Jadi peneliti berpendapat, media pembelajaran berbasis game adalah cara yang menarik untuk membantu proses belajar. Dengan elemen seperti tantangan dan skor, game membuat siswa lebih aktif dan senang belajar. Selain itu, game bisa diakses lewat komputer atau ponsel, sehingga belajar jadi lebih fleksibel dan menyenangkan.

2. Macam-macam Media Pembelajaran Game

Terdapat beberapa macam-macam media pembelajaran berbasis game:

1. Game Edukasi Digital

Game yang secara khusus dirancang untuk mendukung pembelajaran, baik dalam bentuk aplikasi komputer, web, maupun mobile. Game ini sering digunakan untuk meningkatkan motivasi dan

⁴³ Andista Mutia Candra and Theresia Sri Rahayu, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Tematik Di Sekolah Dasar*, Jurnal Basicedu 5, no. 4 (2021)

pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Contoh: Kahoot, Duolingo, Math Blaster.⁴⁴

2. Game Simulasi

Media pembelajaran yang mensimulasikan situasi nyata agar siswa dapat belajar melalui pengalaman langsung dalam lingkungan yang aman. Contoh: SimCityEDU, PhET Simulations.⁴⁵

3. Game Role Playing (RPG) Edukatif

Game yang memungkinkan siswa memainkan peran tertentu dan membuat keputusan yang berkaitan dengan pembelajaran. Contoh: Minecraft Education Edition, Classcraft.⁴⁶

4. Game Kuis Interaktif

Game berbasis soal-soal interaktif yang dirancang dalam bentuk kuis untuk menguji pemahaman siswa secara menyenangkan. Contoh: Quizizz, Socrative, Kahoot.⁴⁷

5. Game Board Digital

Permainan papan tradisional yang diadaptasi ke dalam format digital dengan muatan edukatif. Contoh: Monopoly Edukasi, Scrabble Online.⁴⁸

⁴⁴ A. Latif et al., “Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar,” Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran, 2021, 809-825

⁴⁵ Afrizawati dan Afriani, “Pengaruh Game Online Dan Media Sosial Terhadap Minat Belajar Siswa,” Ta’limuna: Jurnal Pendidikan, Vol. 1 No. 1 (2022): 56–65.

⁴⁶ Galuh Surya Permana, “Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tematik,” JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan, Vol. 7 No. 1 (2023).

⁴⁷ Hidayat, Dadan, “Pengaruh Media Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Siswa,” Jurnal EduTech, Vol. 5 No. 2 (2021).

⁴⁸ Wulandari, Novi, “Pemanfaatan Game Edukatif Digital dalam Meningkatkan Pembelajaran Siswa SD,” Jurnal Teknologi Pendidikan, Vol. 10 No. 3 (2020).

6. Game Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR)

Media berbasis teknologi AR/VR yang memungkinkan siswa belajar secara imersif dengan lingkungan virtual. Contoh: Google Expeditions, AR Flashcards.⁴⁹

7. Game Berbasis Web Interaktif

Game yang dapat dimainkan secara daring melalui browser tanpa perlu diunduh. Contoh: ABCya, Funbrain, Cool Math Games.⁵⁰

8. Game Mobile Edukatif

Aplikasi pembelajaran berbasis permainan yang tersedia di perangkat Android atau iOS. Contoh: Marbel, Rumah Belajar, Sekolahmu.⁵¹

Dari beberapa penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis game memiliki ragam bentuk seperti game edukasi digital, simulasi, role playing, kuis interaktif, hingga berbasis teknologi AR/VR. Setiap jenis media tersebut bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan menarik minat siswa. Dengan memanfaatkan karakteristik permainan, media ini dapat menjadi sarana yang efektif dalam meningkatkan minat belajar dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

⁴⁹ Prasetyo, Fajar, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Reality," Jurnal Inovasi Pendidikan, Vol. 12 No. 1 (2021).

⁵⁰ Rahmawati, Siti, "Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web," Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Vol. 9 No. 2 (2019).

⁵¹ Sari, Indah, "Efektivitas Aplikasi Marbel dalam Meningkatkan Literasi Anak Usia Dini," Jurnal Anak Cerdas, Vol. 4 No. 1 (2021).

3. Ciri-ciri Media Pembelajaran Game

Berikut adalah beberapa ciri-ciri dari media pembelajaran berbasis game:

1). Interaktif: Memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan elemen dalam game. 2). Menyenangkan dan Menarik: Menghadirkan suasana belajar yang tidak membosankan. 3). Menggunakan Elemen Permainan: Terdapat level, skor, tantangan, dan hadiah. 4). Umpan Balik Langsung: Memberikan respon cepat terhadap kinerja siswa. 5). Berbasis Tujuan: Memiliki sasaran pembelajaran yang jelas untuk dicapai. 6). Konteks yang Relevan: Disusun sesuai materi pelajaran dalam situasi nyata atau menarik.⁵²

4. Fungsi Media Pembelajaran Game

Media pembelajaran berbasis game memiliki beberapa fungsi utama dalam mendukung pembelajaran, antara lain:

- 1) Meningkatkan Keterlibatan Siswa: Game membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, sehingga siswa lebih fokus dan tidak mudah bosan.
- 2) Mendorong Pembelajaran Aktif: Siswa dituntut berpikir kritis dan menyelesaikan masalah, yang mengembangkan keterampilan kognitif.

⁵² Tanaya Eka Putri et al., "Media Pembelajaran Berbasis Game Untuk Meningkatkan Antusias Belajar Siswa Kelas Ix Di Salah Satu Smp Negeri Cimahi," *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika* 8, no. 1 (2024).

- 3) Memberikan Umpan Balik Secara Langsung: Skor atau peringkat dalam game membantu siswa mengetahui sejauh mana pemahaman mereka.
- 4) Meningkatkan Motivasi dan Prestasi: Unsur permainan seperti tantangan dan penghargaan memotivasi siswa untuk belajar lebih giat.
- 5) Fleksibel dan Mandiri: Game memungkinkan siswa belajar sesuai ritme masing-masing, baik di dalam maupun di luar kelas.⁵³

5. Indikator Media Pembelajaran Game

Menurut Putri, ada beberapa indikator media pembelajaran berbasis game, diantaranya:

- 1) Keterlibatan Siswa: Game yang baik harus dapat menarik perhatian dan mendorong partisipasi aktif siswa,. Indikator ini dapat dilihat dari tingkat partisipasi dan waktu bermain.
- 2) Pencapaian Tujuan Pembelajaran: Keberhasilan game diukur dari sejauh mana membantu siswa memahami materi dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Peningkatan Keterampilan Kognitif: Game efektif mendorong berpikir kritis, pemecahan masalah, dan analisis, yang tampak dari kemampuan siswa menyelesaikan tantangan game.
- 4) Umpan Balik Positif: Game perlu memberikan umpan balik yang cepat dan membangun agar siswa bias memperbaiki pemahamannya.

⁵³ A Latif et al., "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar," *SEMAI: Seminar ...*, 2021, 809–25.

- 5) Keterlibatan Sosial: Game yang memungkinkan interaksi social dapat meningkatkan kerja sama dan komunikasi antar siswa.
- 6) Fleksibilitas dan Aksesibilitas: Game harus mudah diakses dari berbagai perangkat dan oleh siswa dengan kemampuan teknologi yang berbeda.
- 7) Kesesuaian dengan Kurikulum: Game harus relevan dengan materi ajar dan mendukung pencapaian tujuan pendidikan.⁵⁴

Menurut Irwanto, terdapat dua indikator media pembelajaran berbasis game, yaitu:

- 1) Menarik dan Menyenangkan: Game edukasi yang baik harus mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa. Hal ini berkaitan erat dengan pencapaian kompetensi pembelajaran yang diharapkan.
- 2) Tantangan dan Penyesuaian: Game yang efektif harus memberikan tantangan yang kompleks namun tetap dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa. Tujuan dari aspek ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif peserta didik.⁵⁵

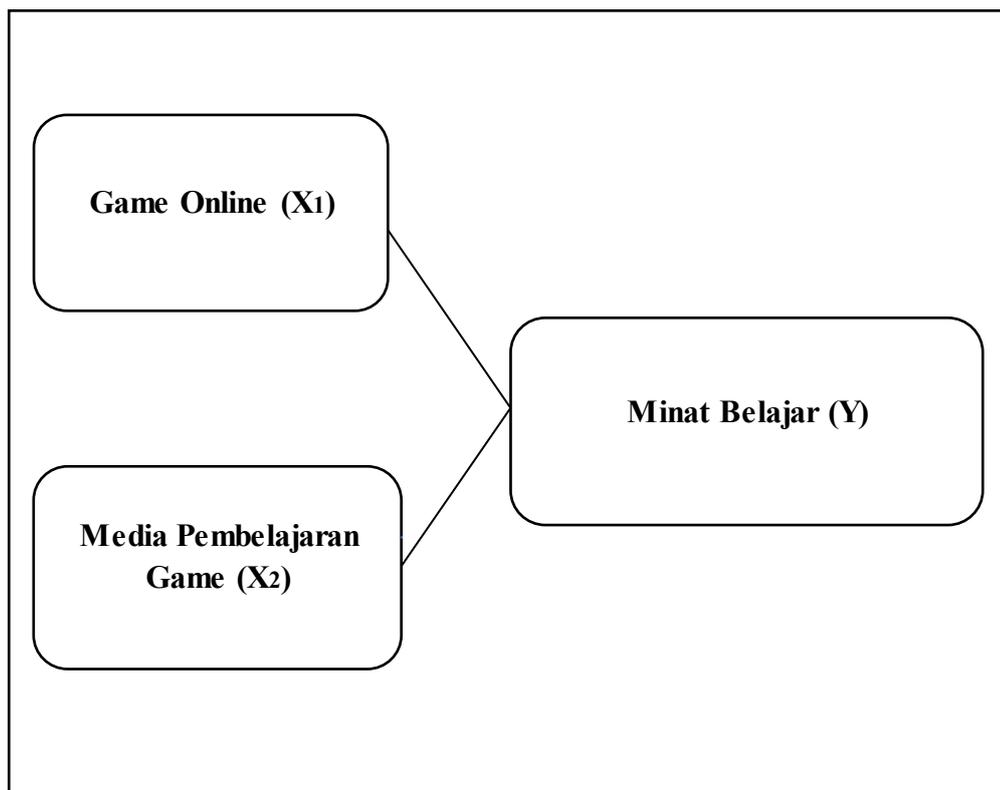
⁵⁴ Louyse Ariska Imanda Putri and Novi Trisnawati, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Educandy Game Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa SMK," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 6, no. 4 (2024)

⁵⁵ Irwanto. (2021). "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." Pacitan: STKIP PGRI Pacitan.

Dari beberapa teori diatas, dapat disimpulkan bahwa kedua teori menekankan bahwa edukatif yang efektif harus mampu menarik perhatian siswa, sesuai dengan materi pembelajaran, mudah diakses dan digunakan, memberikan tantangan yang mendorong pemikiran kritis, serta mendukung proses pembelajaran melalui interaksi dan umpan balik yang tepat.

D. Kerangka Berfikir

Berdasarkan tinjauan dari landasan teori, maka dapat disusun kerangka pemikiran dalam penelitian ini seperti yang disajikan dalam gambar kontakasi:



Gambar : 2.1 Pengaruh Variabel X1, X2, dan Variabel Y

Dari gambar diatas maka dapat disimpulkan bahwa:

- a. Jika Game Online baik maka minat belajar siswa juga baik
- b. Jika Media Pembelajaran Berbasis Game baik maka minat belajar siswa juga baik
- c. Jika Game Online dan Media Pembelajaran Berbasis Game baik maka minat belajar siswa juga baik

Kerangka ini menggambarkan hubungan antara variabel bebas, yaitu *Game Online* (X1) dan *Media Pembelajaran Berbasis Game* (X2), terhadap variabel terikat, yaitu *Minat Belajar Siswa* (Y). *Game Online* (X1) dapat memberikan dampak positif maupun negatif terhadap minat belajar, tergantung pada pola penggunaan dan pengaruhnya terhadap konsentrasi serta motivasi siswa. Sementara itu, *Media Pembelajaran Berbasis Game* (X2) diharapkan memberikan dampak positif dengan meningkatkan keterlibatan dan interaktivitas dalam pembelajaran. Selain itu, interaksi antara kedua variabel bebas ini juga berpotensi memberikan pengaruh gabungan terhadap minat belajar siswa, baik dalam bentuk sinergi yang memperkuat motivasi belajar maupun dampak negatif jika penggunaan game online tidak terkontrol.

E. Hipotesis Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto, hipotesis merupakan jawaban sementara atas permasalahan penelitian yang kebenarannya masih perlu dibuktikan melalui data yang dikumpulkan.⁵⁶ Sementara itu, Sugiyono menyatakan bahwa hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang telah diformulasikan dalam bentuk pernyataan. Disebut sementara karena jawaban tersebut masih bersumber pada teori yang relevan dan belum didasarkan pada data empiris yang dikumpulkan melalui penelitian.⁵⁷ Dalam penelitian ini, digunakan hipotesis deskriptif dengan analisis t-test serta hipotesis asosiatif dengan teknik korelasi *Product Moment*.

⁵⁶ Suharsimi Arikunto, "*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*," (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006), 71

⁵⁷ Sugiono, "*Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*," (Bandung: CV . Alfabeta, 2009), 64

Berdasarkan rumusan masalah, hipotesis pertama, kedua, dan ketiga dianalisis menggunakan hipotesis asosiatif. Setelah diuji dengan korelasi *Product Moment*, dilakukan analisis determinasi untuk mengetahui sejauh mana pengaruh variabel X terhadap variabel Y.

Sehubungan dengan rumusan masalah yang dikemukakan oleh peneliti, maka terdapat tiga hipotesis dalam penelitian ini yang perlu dibuktikan kebenarannya, yaitu:

1. Game Online berpengaruh baik terhadap minat belajar siswa dikelas XI SMAN 3 Rejang Lebong
2. Media pembelajaran berbasis game berpengaruh baik terhadap minat belajar siswa dikelas XI SMAN 3 Rejang Lebong
3. Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara pengaruh game online dan media pembelajaran berbasis game terhadap minat belajar siswa dikelas XI SMAN 3 Rejang Lebong

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yakni suatu jenis hasil penelitian yang disajikan dalam bentuk deskripsi dengan menggunakan angka statistik yang didapatkan dari perhitungan skor dalam angket yang sudah diisi oleh siswa. Menurut Sugiyono, metode kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang ditetapkan.⁵⁸

Jenis penelitian ini merupakan penelitian korelasional (*correlational studies*) yaitu penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara dua variabel atau lebih. Dalam penelitian ini terdapat tiga variabel yaitu *game online* (variabel X1), media pembelajaran berbasis *game* (variabel X2) dan minat belajar (variabel Y).

Peneliti memilih jenis penelitian studi korelasi karena dianggap sebagai jenis penelitian yang tepat, efektif, dan efisien untuk mendapatkan data atau informasi yang akurat tentang pengaruh game online dan media pembelajaran berbasis *game* terhadap minat belajar siswa kelas XI di SMAN 3 Rejang Lebong.

⁵⁸ Yunita Kumalasari, *Hubungan Intensitas Pergaulan Teman Sebaya dan Motivasi Belajar dengan Prestasi Belajar PKN Pada Siswa Kelas III SDN Se-Gugus 3 Kecamatan Prambanan Kabupaten Sleman* (Skripsi, UIN Yogyakarta, Yogyakarta, 2015), 54.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Adapun tempat penelitian akan dilakukan di SMAN 3 Curup Utara, kabupaten Rejang Lebong Provinsi Bengkulu.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 3 Curup Utara dan akan dilaksanakan pada Mei - Agustus 2025

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi dalam penelitian ini sebanyak 105 orang yang terdiri dari siswa kelas XI SMAN 3 Rejang Lebong.

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Jadi sampel dalam penelitian ini adalah sebagian yang mewakili dari siswa kelas XI SMAN 3 Rejang Lebong. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa yang berjumlah 25 orang siswa. Teknik yang digunakan dalam penarikan sampel dalam penelitian ini adalah *Simple Random Sampling* yang teknik pengambilan sampel di mana setiap anggota populasi memiliki peluang yang sama untuk dipilih menjadi sampel. penentuan sampelnya didasarkan pada pertimbangan peneliti mengenai sampel-sampel mana yang paling sesuai, bermanfaat, dan dianggap dapat mewakili suatu populasi (representative). berdasarkan hasil undi terpilih 25 orang menjadi sampel penelitian.

Penelitian ini menggunakan *Simple Random Sampling* dengan pemilihan melalui undian agar setiap kelas memiliki peluang yang

sama untuk terpilih. Berdasarkan undian, 25 orang ditetapkan sebagai sampel penelitian. Teknik ini dipilih karena siswa pada tingkat XI relatif homogen, sehingga siswa yang dipilih secara acak sudah cukup representatif untuk menggambarkan populasi.

D. Variabel Penelitian

1. Variabel bebas (*independent variable*), yaitu variabel yang mendahului atau mempengaruhi variabel terikat. Dalam penelitian ini, yang menjadi variabel bebas adalah *game online* (X1) dan media pembelajaran berbasis *game* (X2).
2. Variabel terikat (*dependent variable*), yaitu variabel yang bergantung pada variabel sebelumnya untuk menentukan hasilnya. Dalam penelitian ini, yang menjadi variabel terikat adalah minat belajar.

E. Definisi Operasional dan Konseptual

1. Definisi Operasional

Definisi operasional suatu variabel memberikan panduan tentang cara mengukurnya. Definisi operasional variabel adalah definisi yang karakteristiknya dapat diamati dan diukur.⁵⁹

a. *Game online*

Game online ialah suatu permainan yang dimainkan dengan jaringan internet. *Game online* merujuk pada bagaimana siswa kelas XI SMAN 3 Rejang Lebong menggunakan atau

⁵⁹ Sumadi Suryabata, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Raja Gafindo Persada, 2008), 29

memanfaatkan *game online* dalam kehidupan sehari-hari dan pengaruh *game online* dalam kegiatan pembelajaran.

b. Media pembelajaran berbasis *game*

Media pembelajaran berbasis *game* adalah metode pembelajaran yang menggunakan aplikasi permainan atau *game* yang dirancang khusus untuk membantu proses belajar. *Game* dalam konteks ini berbentuk kahoot.

c. Minat belajar

Minat belajar ialah keterarikan siswa kelas XI SMAN 3 Rejang Lebong dalam proses pembelajaran meliputi kecenderungan hati yang tinggi untuk mempelajari sesuatu yang baru, disertai dengan perasaan senang dan ketertarikan terhadap suatu objek atau aktivitas.

2. Definisi Konseptual

Definisi konseptual adalah unsur penelitian yang menjelaskan tentang karakteristik sesuatu masalah yang hendak diteliti. Berdasarkan landasan teori yang telah dipaparkan di atas, dapat dikemukakan definisi konseptual dari masing-masing variabel, sebagai berikut:

a. *Game online*

Game online ialah suatu permainan yang dimainkan dengan jaringan internet. *Game online* merujuk pada bagaimana siswa kelas XI SMAN 3 Rejang Lebong menggunakan atau

memanfaatkan *game online* dalam kehidupan sehari-hari dan pengaruh *game online* dalam kegiatan pembelajaran. Untuk mengukur variabel *game online* (X1) dengan menggunakan skala *likert*, dengan alternatif jawaban sangat setuju (5), setuju (4), ragu-ragu (3), kurang setuju (2) dan tidak setuju (1).

b. Media pembelajaran berbasis *game*

Media pembelajaran berbasis *game* adalah metode pembelajaran yang menggunakan aplikasi permainan atau *game* yang dirancang khusus untuk membantu proses belajar. *Game* dalam konteks ini berbentuk kahoot. Untuk mengukur variabel media pembelajaran berbasis *game* (X2) dengan menggunakan skala *likert*, dengan alternatif jawaban sangat setuju (5), setuju (4), ragu-ragu (3), kurang setuju (2) dan tidak setuju (1).

c. Minat belajar

Minat belajar ialah keterarikan siswa kelas XI SMAN 3 Rejang Lebong dalam proses pembelajaran meliputi kecenderungan hati yang tinggi untuk mempelajari sesuatu yang baru, disertai dengan perasaan senang dan ketertarikan terhadap suatu objek atau aktivitas. Untuk mengukur variabel minat belajar (Y) dengan menggunakan *skala likert*, dengan alternatif jawaban sangat setuju (5), setuju (4), ragu-ragu (3), kurang setuju (2) dan tidak setuju (1)

F. Teknik dan Instrument Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan peneliti untuk memperoleh data yang relevan dengan masalah penelitian dalam penelitian ini digunakan tiga teknik, yaitu:

1) Kuesioner (Angket)

Kuesioner adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Teknik ini dianggap efisien apabila peneliti telah memahami dengan jelas variabel yang ingin diukur dan mengetahui ekspektasi terhadap jawaban responden.⁶⁰ Sedangkan menurut Anas Sudjono kuesioner atau angket yaitu “cara pengumpulan data berbentuk pengajuan pertanyaan tertulis melalui sebuah daftar pertanyaan yang sudah dipersiapkan sebelumnya.”⁶¹

Jadi dapat disimpulkan bahwa kuesioner atau angket sebagai daftar pertanyaan tertulis yang disusun secara lengkap dan sistematis, yang harus dijawab oleh responden sesuai dengan informasi dan keadaan pribadi mereka. Dalam penelitian ini, kuesioner digunakan untuk menggali informasi terkait minat belajar.

2) Observasi Terstruktur

Observasi terstruktur adalah suatu bentuk pengamatan yang dirancang secara terencana, meliputi aspek yang diamati, waktu

⁶⁰ Sugiyono, “*Metode Penelitian Pendidikan*,” (Bandung : Alfabeta, 2012), 199

⁶¹ Anas Sudjono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada),

pelaksanaan, serta lokasi pengamatan. Jenis observasi ini digunakan ketika peneliti sudah mengetahui secara pasti variabel yang akan diteliti. Pengamatan dilakukan dengan menggunakan alat atau instrumen yang telah melalui uji validitas dan reliabilitas.⁶²

3) Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan tertulis mengenai berbagai kegiatan atau peristiwa, bisa juga berupa foto-foto aktivitas. Foto dokumentasi diambil selama proses pembelajaran berlangsung untuk merekam aktivitas dan perilaku siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran dalam bentuk gambar. Dokumentasi ini berfungsi untuk memperkuat hasil analisis pada setiap siklus penelitian. Dokumentasi adalah catatan tertulis tentang berbagai kegiatan/peristiwa atau berupa foto-foto kegiatan.⁶³

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah suatu alat atau teknik yang digunakan guna memperoleh data dari objek yang diteliti.⁶⁴ Alat ini umumnya dimanfaatkan oleh peneliti untuk memberikan pertanyaan atau melakukan observasi terhadap responden, sehingga informasi yang dibutuhkan dapat dihimpun. Dalam studi ini, instrumen yang digunakan

⁶² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung:Alfabeta,2019), 203

⁶³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta:Rineka Cipta, 2013), 274

⁶⁴ Karimuddin Abdullah et al., *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, ed. Nanda Saputra (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022).

adalah angket, yaitu alat yang dibuat dalam bentuk pertanyaan dan pilihan jawaban tertulis guna mengumpulkan data dari responden. Penggunaan angket dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai Pengaruh Game Online dan Media Pembelajaran Berbasis Game Terhadap Minat Belajar Siswa di SMAN 3 Rejang Lebong.

Setiap pertanyaan dalam angket dilengkapi dengan 5 opsi jawaban menggunakan Skala Likert, yang terdiri dari Sangat Setuju, Setuju, Ragu-Ragu, Kurang Setuju, Tidak Setuju

Tabel 3. 1
Alternatif Jawaban

Alternatif Jawaban	Nilai	
	Positif	Negatif
Sangat Setuju	5	5
Setuju	4	4
Ragu-Ragu	3	3
Kurang Setuju	2	2
Tidak Setuju	1	1

Instrument penelitian terdiri dari tiga jenis angket, angket game online untuk mengukur variabel X1, angket media pembelajaran berbasis game untuk mengukur variabel X2 dan angket minat belajar siswa untuk mengukur variabel Y. Dengan menggunakan ketiga angket ini, peneliti akan mengumpulkan data yang diperlukan untuk mengevaluasi hubungan antara game online dan media pembelajaran berbasis game terhadap minat siswa di SMAN 3 Rejang Lebong.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan angket sebagai alat utama dalam pengumpulan data, yang didukung dengan observasi terstruktur dan dokumentasi. Dokumentasi dilakukan untuk mengamati secara langsung penggunaan game online serta media pembelajaran berbasis game terhadap minat belajar siswa di SMAN 3 Rejang Lebong. Selanjutnya, peneliti mengumpulkan data siswa guna memperoleh sampel yang diinginkan.

G. Uji Coba Instrumen

1. Validitas Instrument

Validitas isi dilakukan untuk menilai sejauh mana butir-butir instrument yang disusun telah mencerminkan aspek yang diukur, Penilaian validitas isi dilakukan oleh seorang validator ahli di bidang pendidikan dan media pembelajaran.⁶⁵

Validator diminta untuk memberikan penilaian terhadap setiap butir instrument menggunakan skala 1 sampai 4, dengan kriteria .sebagai berikut:

1. Tidak valid
- 2 . Kurang valid
3. Valid
4. Sangat Valid

⁶⁵ Azwar, Saifuddin. *Reliabilitas dan Validitas*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), 45

Setelah seluruh item dinilai, selanjutnya dilakukan penghitungan validitas isi menggunakan metode Content Validity Ratio (CVR) dan Content Validity Index (CVI).

a. Content Validity Ratio (CVR)

Perhitungan CVR menggunakan rumus dari Lawshe (1975):

$$\text{CVR} = (\text{Ne} - (\text{N}/2)) / (\text{N}/2)$$

Keterangan:

- Ne : Jumlah panel ahli yang menyatakan item relevan (skor 3 atau 4)
- N : Jumlah seluruh panel ahli

Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh nilai CVR sebesar 0,87. Nilai ini menunjukkan bahwa item instrumen telah memenuhi standar validitas isi karena berada di atas nilai kritis CVR ($> 0,00$ untuk $N = 1$ menurut Lawshe).

b. Content Validity Index (CVI)

CVI dihitung dengan cara menjumlahkan skor dari semua item yang relevan, kemudian dibagi dengan jumlah item.

$$\text{CVI} = \text{Total Skor} / \text{Jumlah Item}$$

Dari hasil penilaian, diperoleh total skor sebesar 87 dari 25 item, sehingga CVI sebesar: $\text{CVI} = 87 / 25 = 3,48$

Nilai $\text{CVI} > 3$ menunjukkan bahwa instrumen berada dalam kategori sangat valid.

Kesimpulan Validitas Isi

Berdasarkan hasil perhitungan CVR dan CVI, dapat disimpulkan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini telah memiliki validitas isi yang baik, sehingga layak untuk digunakan dalam pengumpulan data.

2. Uji Validitas

Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur secara tepat apa yang memang seharusnya diukur.⁶⁶ Instrumen dinilai valid jika dapat memberikan informasi yang akurat mengenai variabel yang diteliti dan mampu mengukur data yang relevan.

Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji validitas adalah sebagai berikut:

- a) Jika nilai $r_{hitung} \geq r_{tabel}$, maka item-item dalam kuesioner dinyatakan valid.
- b) Jika nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka item-item tersebut dinyatakan tidak valid.⁶⁷

Uji validitas ini dilakukan dengan menggunakan teknik korelasi

Product Moment dengan rumus sebagai berikut:

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

⁶⁶ Sugiyono. *Metode Penelitian Sugiyono*. Bandung: Alfabeta, 2015), 95

⁶⁷ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*(Bandung: Alfabeta, 2013), 121

Keterangan:

r : Koefisien korelasi

n : Jumlah responden

(ΣXY) : Skor total variabel X dan skor total variabel Y

ΣX : Skor total variabel X

ΣY : Skor total variabel Y⁶⁸

Instrumen di uji cobakan kepada siswa diluar sampel penelitian. Terdapat 25 siswa yang menjadi sampel uji coba, angket ini disebarakan secara langsung kepada siswa.

Uji validitas menggunakan *product moment* dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05 analisis di bantuan dengan program SPSS 25. berikut hasil dari uji validitas variabel (X1) *game online* dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3.2
Hasil Uji Validitas (X1) *Game Online*

Nomor Pernyataan	R hitung	R tabel	Keterangan
1	0,833	0,2732	Valid
2	0,867	0,2732	Valid
3	0,765	0,2732	Valid
4	0,562	0,2732	Valid
5	0,210	0,2732	Tidak Valid
6	0,851	0,2732	Valid
7	0,800	0,2732	Valid
8	0,897	0,2732	Valid
9	0,918	0,2732	Valid
10	0,895	0,2732	Valid
11	0,832	0,2732	Valid
12	0,837	0,2732	Valid
13	0,923	0,2732	Valid
14	0,080	0,2732	Tidak Valid
15	0,847	0,2732	Valid

⁶⁸ Sugiyono, *Statistik untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2010), 228

16	0,871	0,2732	Valid
17	-0,255	0,2732	Tidak Valid
18	0,663	0,2732	Valid
19	0,236	0,2732	Tidak Valid
20	0,802	0,2732	Valid
21	0,958	0,2732	Valid
22	0,044	0,2732	Tidak Valid
23	0,174	0,2732	Tidak Valid
24	0,731	0,2732	Valid
25	0,758	0,2732	Valid
Jumlah Soal yang Valid			19 soal

Berdasarkan tabel 3.3 uji validitas variabel (X) *game online* berkisar antara -0,255 sampai dengan 0,958. Dari 25 butir pernyataan yang di uji cobakan terdapat 6 pernyataan yang tidak valid karena nilai r_{hitung} lebih rendah dari nilai r_{tabel}

Sedangkan, hasil penghitungan validitas instrument variabel (X2) media pembelajaran berbasis *game* dapat dilihat pada Tabel berikut ini.

Tabel 3.3
Hasil Uji Validitas (X2) Media Pembelajaran Berbasis Game

Nomor Pernyataan	R hitung	R tabel	Keterangan
1	0,658	0,2732	Valid
2	0,712	0,2732	Valid
3	0,750	0,2732	Valid
4	0,653	0,2732	Valid
5	0,248	0,2732	Tidak Valid
6	0,560	0,2732	Valid
7	0,784	0,2732	Valid
8	0,739	0,2732	Valid
9	0,547	0,2732	Valid
10	0,623	0,2732	Valid
11	0,653	0,2732	Valid
12	0,653	0,2732	Valid
13	0,758	0,2732	Valid
14	0,625	0,2732	Valid
15	0,590	0,2732	Valid
16	0,449	0,2732	Valid
17	0,566	0,2732	Valid
18	0,074	0,2732	Tidak Valid

19	-0,043	0,2732	Tidak Valid
20	0,757	0,2732	Valid
21	0,735	0,2732	Valid
22	0,509	0,2732	Valid
23	0,569	0,2732	Valid
24	-0,114	0,2732	Tidak Valid
25	-0,031	0,2732	Tidak Valid
Jumlah Soal yang Valid			20 soal

Berdasarkan Tabel uji validitas variabel (X) media pembelajaran berbasis *game* berkisar antara -0,031 sampai dengan 0,784. Dari 25 butir pernyataan yang di uji cobakan terdapat 5 pernyataan yang tidak valid karena nilai r_{hitung} lebih rendah dari nilai r_{tabel}

Sedangkan, hasil penghitungan validitas instrument variabel (Y) minat belajar dapat dilihat pada Tabel berikut ini.

Tabel 3.4
Hasil Uji Validitas (Y) Minat Belajar

Nomor Pernyataan	R hitung	R tabel	Keterangan
1	0,386	0,2732	Valid
2	0,345	0,2732	Valid
3	0,526	0,2732	Valid
4	0,563	0,2732	Valid
5	0,555	0,2732	Valid
6	0,634	0,2732	Valid
7	0,660	0,2732	Valid
8	0,595	0,2732	Valid
9	0,350	0,2732	Valid
10	0,548	0,2732	Valid
11	0,240	0,2732	Tidak Valid
12	0,147	0,2732	Tidak Valid
13	0,547	0,2732	Valid
14	0,228	0,2732	Tidak Valid
15	0,018	0,2732	Tidak Valid
16	0,170	0,2732	Tidak Valid
17	0,410	0,2732	Valid
18	0,574	0,2732	Valid
19	0,569	0,2732	Valid
20	0,551	0,2732	Valid
21	0,240	0,2732	Tidak Valid
22	0,385	0,2732	Valid

23	0,267	0,2732	Tidak Valid
24	0,370	0,2732	Valid
25	0,323	0,2732	Valid
Jumlah Soal yang Valid			18 soal

Berdasarkan Tabel uji validitas variabel (Y) minat belajar berkisar antara 0,018 sampai dengan 0,660. Dari 25 butir pernyataan yang di uji cobakan terdapat 7 pernyataan yang tidak valid karena nilai r_{hitung} lebih rendah dari nilai r_{tabel}

3. Uji Reabilitas

Tujuan dari reliabilitas instrumen adalah untuk menentukan seberapa andal pengumpulan data penelitian. Ketika sebuah instrumen secara konsisten menghasilkan temuan yang konsisten ketika digunakan sebagai alat ukur pada beberapa periode untuk menguji kejadian yang sama, itu dianggap dapat dipercaya atau reliabel.

Dasar untuk pengambilan keputusan dalam uji reliabilitas.⁶⁹

- a) Jika nilai $r_{hitung} \geq 0,60$ maka butir-butir kuesioner dinyatakan reliabel.
- b) Jika nilai $r_{hitung} < 0,60$ maka butir-butir kuesioner dinyatakan tidak reliabel

Uji reliabilitas menggunakan rumus *cronbach alpha* sebagai berikut:

$$r = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum S_p^2}{T_1^2} \right]$$

Keterangan:

r : Reliabilitas instrument

⁶⁹ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.....*, 123

- k : Banyak butir
 $\sum S_b^2$: Jumlah varian butir
 T_1^2 : Varian total.⁷⁰

Untuk meninterpretasikan tingkat keteladanan instrumen, berikut adalah tabel pengukuran reliabilitas.⁷¹

Tabel 3.5
Interpretasi Reliabilitas Data

Interval Koefisien	Interpretasi
0,80 – 1,00	Sangat Kuat
0,60 – 0,799	Kuat
0,40 – 0,599	Cukup Kuat
0,20 – 0,399	Rendah
0,00 – 1,99	Sangat Rendah

Berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan terhadap 25 siswa kelas XI SMA Negeri 3 Rejang Lebong. Setelah di isi oleh para responden dapat diketahui hasil uji coba reliabilitas dapat dilihat pada Tabel berikut ini.

Tabel 3.6
Hasil Uji Coba Reliabilitas

No	Variabel	Jumlah Pernyataan yang Valid	Nilai Cronbach Alpha	Keterangan
1.	<i>Game Online (X1)</i>	19	0,954	Reliabel
2.	Media Pembelajaran Berbasis <i>Game (X2)</i>	20	0,892	Reliabel
3.	Minat Blajar (Y)	18	0,600	Reliabel

⁷⁰ Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Edisi Revisi*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 239

⁷¹ Sarjono, H., & Julianita, W. *SPSS vs LISREL: Sebuah Pengantar, Aplikasi untuk Riset*. (Jakarta: Salemba Empat, 2011)

Berdasarkan Tabel 3.7 diketahui bahwa instrumen yang digunakan untuk mengukur variabel (X1) *Game Online* yaitu 0,954 hal ini menunjukkan angket ini reliabel atau memiliki interpretasi sangat kuat dalam mengukur variabel. Variabel (X2) *Media Pembelajaran Berbasis Game* yaitu 0,892 hal ini menunjukkan angket ini reliabel atau memiliki interpretasi sangat kuat dalam mengukur variabel. Sedangkan variabel (Y) *Minat Belajar* yaitu 0,600 hal ini menunjukkan angket ini reliabel atau memiliki interpretasi kuat dalam mengukur variabel. Sehingga instrumen penelitian menunjukkan untuk keandalan dan layak yang digunakan dalam penelitian.

H. Teknik Analisis Data

Setelah pengumpulan data dari semua responden atau sumber data lainnya, analisis data adalah langkah selanjutnya yang diperlukan.⁷² Pengelompokan data menurut variabel dan jenis responden, tabulasi data menurut variabel dari semua responden, penyajian data untuk setiap variabel yang diperiksa, melakukan perhitungan untuk mengatasi rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk mengatasi hipotesis yang diajukan adalah contoh kegiatan analisis data.⁷³ Dalam penelitian ini, berikut metode analisis yang digunakan:

⁷² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.....*, 206

⁷³ *Ibid*, 206

1. Deskripsi Data

Statistik yang disebut "deskripsi data" digunakan untuk menggambarkan atau mengkarakterisasi data yang diperoleh untuk menganalisisnya.⁷⁴ Dengan bantuan *Program SPSS 25*, deskripsi data masing-masing variabel (variabel independen dan variabel dependen) disajikan sebagai hasil analisis data yang dikumpulkan dari responden melalui kuesioner yang telah mereka selesaikan selama penelitian. Deskripsi data yang digunakan meliputi: Range, Maximum, Minimum, Mean, Standar Deviasi dan Varian.

2. Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas

Saat menguji parameter populasi menggunakan statistik atau ukuran populasi melalui data sampel, statistik parametrik digunakan.⁷⁵ Pengujian normalitas data dilakukan sebelum pengujian hipotesis karena statistik parametrik menuntut agar setiap variabel yang akan diselidiki terdistribusi normal.⁷⁶ Kedua variabel yang diselidiki dikenakan uji normal *street smarts* adalah variabel bebas (X), sedangkan keterampilan mengajar adalah variabel terikat (Y).

Dengan bantuan program *SPSS 25*, uji statistik *Kolmogorow-Smirnov* digunakan untuk menguji uji normalitas.

⁷⁴ *Ibid*, 206

⁷⁵ *Ibid*, 208

⁷⁶ *Ibid*, 209

Kriteria penetapan data berdistribusi normal atau tidak dengan cara membandingkan nilai Sig (2-tailed) pada *kolmogorow smirnov* dengan taraf signifikansi 0,05 (5%). Sig (2-tailed) > 0,05 berarti lolos uji normalitas. Sebaliknya, jika nilai *kolmogorow smirnov* Sig (2-tailed) < 0,05 berarti tidak lolos uji normalitas.

b. Uji Heteroskedestisitas

Uji Heteroskedastisitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan variance dari residual suatu pengamatan ke pengamatan lain. Jika variance dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain tetap, maka disebut homoskedastisitas. Model yang baik adalah homoskedastisitas.

Uji statistik dengan Uji *Spearman's rho*. Jika nilai signifikansi antara variabel independen dengan residual lebih dari 0,05 maka tidak terjadi masalah heteroskedastisitas, tetapi jika signifikansi kurang dari 0,05 maka terjadi masalah heteroskedastisitas.

c. Uji Multikolinieritas

Uji Multikolinieritas bertujuan untuk menguji apakah model regresi ditemukan adanya korelasi antara variabel bebas. Model regresi yang baik seharusnya terjadi korelasi antara variabel bebas. Akibat bagi model regresi yang mengandung multikolinieritas adalah bahwa kesalahan standar estimasi akan cenderung meningkat

dengan bertambahnya variabel independen, tingkat signifikansi yang digunakan untuk menolak hipotesis nol akan semakin besar dan probabilitas menerima hipotesis yang salah juga akan semakin besar.

Untuk mendeteksi ada tidaknya multikolinearitas dalam model regresi adalah dilihat dari nilai tolerance dan lawannya, VIF (Variance Inflation 55 Factor). Bila Tolerance lebih dari 0,1 dan VIF kurang dari 10 maka tidak terjadi Multikolinearitas.

3. Uji Hipotesis

a. Uji Regresi Linear Berganda

Rumus Regresi Linier Berganda yaitu untuk mengetahui hubungan kuantitatif dari *game online* (X1) dan media pembelajaran berbasis *game* (X2) terhadap minat belajar (Y), dimana fungsi dapat dinyatakan dengan bentuk persamaan.⁷⁷

$$\hat{Y} = b_0 + b_1X_1 + b_2X_2$$

Keterangan:

\hat{Y} = Variabel terikat (minat belajar)

b_0 = Konstanta (Nilai Y apabila $X_1, X_2 \dots X_n=0$)

X_1 = Variabel bebas (*game online*)

X_2 = Variabel bebas (media pembelajaran berbasis *game*)

⁷⁷ Priyanto, Duwi. *Teknik Mudah dan Cepar Melakukan Analisis Data Penelitian dengan SPSS* (Yogyakarta: Gava Media, 2010), hlm. 5

b_1 = Koefisien regresi variabel bebas pertama, X_1

b_2 = Koefisien regresi variabel bebas kedua, X_2

b. Uji Korelasi Berganda

Korelasi berganda digunakan untuk dua variabel independen dan satu dependen. Nilai besar R berkisar antara 0-1, semakin mendekati 1 berarti hubungan yang terjadi semakin kuat dan sebaliknya nilai yang mendekati 0, maka hubungan yang terjadi semakin lemah.

Dengan kesimpulan:

- 1) $r = 0$, maka tidak ada hubungan antara kedua variabel
- 2) $r = 1$, maka hubungannya kuat dan positif
- 3) $r = -1$, maka hubungannya lemah dan negative

Pedoman Derajat Hubungan:

- 1) Nilai Pearson Corelation 0,00 s/d 0,20 = tidak ada korelasi
- 2) Nilai Pearson Corelation 0,21 s/d 0,40 = korelasi lemah
- 3) Nilai Pearson Corelation 0,41 s/d 0,60 = korelasi sedang
- 4) Nilai Pearson Corelation 0,61 s/d 0,80 = korelasi kuat
- 5) Nilai Pearson Corelation 0,81 s/d 1,00 = korelasi sempurna⁷⁸

⁷⁸ Syofian Siregar, *Statistika Terapan Untuk Perguruan Tinggi*, (Jakarta: Kencana, 2015),

c. Uji t Parsial

Uji untuk pengaruh variabel independen secara parsial terhadap variabel dependen, apakah pengaruhnya signifikan atau tidak. dengan kriteria pengambilan keputusannya, yaitu:⁷⁹

$t_{hitung} < t_{tabel}$, jadi H_0 diterima

$t_{hitung} > t_{tabel}$, jadi H_0 ditolak

d. Uji F Simultan

Uji F atau uji koefisien regresi secara serentak, yaitu untuk mengetahui pengaruh variabel independen secara serentak terhadap variabel dependen, apakah pengaruhnya signifikan atau tidak.⁸⁰

Dengan kriteria pengambilan keputusan:

1) $F_{hitung} < F_{tabel}$, jadi H_0 diterima

2) $F_{hitung} > F_{tabel}$, jadi H_0 ditolak

e. Uji Koefisien Determinasi

Analisis *Adjusted R Square* atau koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui seberapa besar persentase sumbangan pengaruh variabel independen secara bersama-sama terhadap variabel dependen.

⁷⁹ Priyatno, Dewi, *Belajar Olah Data dengan Rumus dan Data dalam Aplikasi* (Bandung: CV. Alfabeta, 2009), 50

⁸⁰ Priyatno, Dewi, *Belajar Olah Data dengan Rumus dan Data dalam Aplikasi* (Bandung: CV. Alfabeta, 2009), 48

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Objek Wilayah Penelitian

1. Sejarah SMAN 3 Rejang Lebong

SMA Negeri 3 Rejang Lebong, berdiri mulai Tanggal 22 November 1895, berdasarkan Kepmendikbud Nomor: 061/O/1985, yang diberi nama SMU Negeri 3 Curup. Kemudian pada tahun 2002, sesuai dengan Keputusan Bupati Rejang Lebong nomor 296, tanggal 30 Mei 2002 berubah nama menjadi SMAN 1 Curup Utara, dan Tahun 2016 sesuai dengan Keputusan Bupati Rejang Lbeong nomor 180.381.VII, tanggal 26 Juli 2016, berubah nama menjadi SMA Negeri 3 Rejang Lebong.

SMA Negeri 3 Rejang Lebong merupakan sekolah yang berada di pinggiran kota dengan lingkungan yang luas, memiliki lapangan sepak bola, sebagian dikelilingi kebun kopi dan rumah penduduk. Sekolah yang terletak di JL. DR.A.K GANI, Desa Pahlawan RT. 1, RW. 1, Kec. Curup Utara, Kab. Rejang Lebong, Prov. Bengkulu ini memiliki 13 kepala sekolah yang pernah menjabat sampai dengan sekarang.

2. Identitas SMAN 3 Rejang Lebong

Nama Sekolah	: SMA NEGERI 3 REJANG LEBONG
NPSN	: 10700685
Jenjang Pendidikan	: SMA
Status Sekolah	: Negeri
Alamat Sekolah	: JL. DR.A.K GANI
Kelurahan	: Desa Pahlawan
Kecamatan	: Kec. Curup Utara
Kabupaten/Kota	: Kab. Rejang Lebong
Provinsi	: Prov. Bengkulu
SK Izin Operasional	: 22 Tahun 2024
SK Pendirian Sekolah	: 0601/0/1985
Tanggal SK Pendirian	: 1985-11-22

3. Visi dan Misi SMA 3 Rejang Lebong

a. Visi

Terwujudnya peserta didik yang beriman, cerdas, terampil, mandiri, dan berwawasan global.

b. Misi

- 1) Menanamkan Keimanan dan Ketakwaan melalui pengamalan ajaran agama.
- 2) Mengoptimalkan bidang ilmu pengetahuan dan teknologi berdasarkan minat, bakat, dan potensi peserta didik.

- 3) Membina kemandirian peserta didik melalui kegiatan pembiasaan, kewirausahaan, dan pengembangan diri yang terencana dan berkesinambungan.
- 4) Menjalinkan kerjasama yang harmonis antar warga sekolah dan lembaga lain yang terkait.

4. Keadaan Guru

Tabel 4.1
Keadaan Guru SMAN 3 Rejang Lebong

No	Uraian	Guru	Tendik	PTK	PD
1	Laki – Laki	19	10	29	221
2	Perempuan	22	6	28	308
Jumlah		41	16	57	529

5. Keadaan Peserta Didik

Tabel 4.2
Keadaan Peserta Didik SMAN 3 Rejang Lebong

NO	URAIAN	DETAIL	JUMLAH	TOTAL
1	Kelas 10	L	74	170
		P	103	
2	Kelas 11	L	76	179
		P	103	
3	Kelas 12	L	69	170
		P	101	

6. Keadaan Sarana dan Prasarana

Tabel 4.3
Keadaan Sarana dan Prasarana SMAN 3 Rejang Lebong

No	Sarana / Prasarana		Kondisi				
			B	RR	RMD	RB	JUMLAH
1	RUANG						
	A	Ruang Kelas	22	-	-	-	-
	B	Ruang Guru	2	-	-	-	-
	C	Ruang Kepala Sekolah	1	-	-	-	-
	D	Ruang Wakil Kepala Sekolah	1	-	-	-	-
	E	Ruang Tata Usaha	1	-	-	-	-
	F	Ruang Perpustakaan	1	-	-	-	-
	G	Toilet	16	-	-	-	-
	H	Ruang Osis	1	-	-	-	-
	I	Ruang Majelis Sekolah	-	-	-	-	-
	J	Ruang Sidang	-	-	-	-	-
	K	Ruang Aula	1	-	-	-	-
	L	Ruang UKS	1	-	-	-	-
	M	Ruang Kantin	5	-	-	-	-
	N	Ruang BK	1	-	-	-	-
	O	Ruang Mushola	1	-	-	-	-
	P	Ruang Jaga	1	-	-	-	-
Q	Gudang	1	-	-	-	-	
2	RUANG LABORATORIUM						
	A	Lab.Komputer	1	-	-	-	-
	B	Lab.IPA Biologi	1	-	-	-	-
	C	Lab IPA Kimia	1	-	-	-	-
	D	Lab.IPA Fisika	1	-	-	-	-
	E	Lab.Bahasa	-	-	-	-	-
3	ALAT KANTOR						
	A	Komputer	3	1	-	-	-
	B	Mesin Laptop	-	-	-	-	-
	C	Laptop	-	-	-	-	-
	D	Brankas	-	-	-	-	-
	E	OHP / INFOKUS / LCD	-	-	-	-	-
	F	Telepon	-	-	-	-	-
	G	Televisi	-	-	-	-	-

	H	Tape Recorder	-	-	-	-	-
	I	Stabilizer	-	-	-	-	-
	J	Printer	2	1	-	-	-
	K	AC	-	-	-	-	-
	L	Kipas Angin	-	-	-	-	-
		ALAT PRAKTEK SISWA		2			
4	A	Komputer	70	2	-	3	75
	B	AP Kesenian	-	-	-	-	-
	C	Olah Raga	-	-	-	-	-
	D	Alat DrumBand	-	-	-	-	-
					-	-	-

B. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data.

Deskripsi data adalah gambaran secara umum data yang telah dikumpulkan selama penelitian. Data ditampilkan secara rasional dan sistematis yang menggambarkan keterkaitan dan keutuhan fokus penelitian. Deskripsi data mencakup paparan atau penyajian data masing-masing variabel yang telah diolah dari jumlah data penelitian mencakup (mean, median, modus, standar deviasi dan varian). Adapun deskripsi data masing-masing variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Variabel *Game Online*

Data variabel *game online* diperoleh dari kuesioner yang diisi oleh responden sebanyak 25 siswa dengan jumlah butir soal yang valid sebanyak 19 butir. Berdasarkan data penelitian yang

diolah di SPSS didapatkan gambaran deskriptif data hasil kuesioner *game online* sebagaimana berdistribusi pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.4
Hasil Olah Data Kuesioner Variabel *Game Online*

Descriptive Statistics							
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Game_Online	25	34	56	90	80,20	7,605	57,833
Valid N (listwise)	25						

Berdasarkan tabel diatas, hasil perhitungan penelitian yang didapat dari kuesioner *Game Online* pada kelas XI menunjukkan bahwa nilai rata-rata yaitu 80,20, standar deviasi 7,605 varians yaitu 57,833. Skor maximum sebesar 90 dan skor minimum sebesar 56. Range yaitu 34. Dengan diketahuinya rentang data maka diperoleh panjang kelas yang dihitung dari rentang data dibagi dengan kelas interval yaitu $34:5 = 6,8$ dibulatkan menjadi 7. Hasil perhitungan ini dapat dibuat tabel distribusi frekuensi seperti berikut ini:

Tabel 4.5
Distribusi Frekuensi Variabel *Game Online*

No.	Interval	Frekuensi	Persentase
1.	56-62	2	8%
2.	63-69	0	0%
3.	70-76	3	12%
4.	77-83	13	52%
5.	84-90	7	35%
Jumlah		25	100%

Hasil distribusi frekuensi variabel *game online* diketahui bahwa frekuensi tertinggi terletak pada kelas interval 77-83 yaitu 13 frekuensi dengan persentase 52%. Kecenderungan variabel *game online* dapat

diketahui apabila nilai terendah dan tertinggi, mean ideal (Mi) dan standar deviasi ideal (SDi) diketahui, yang berdasarkan rumus sebagai berikut:

$$1) \text{ Mean ideal (Mi)} = \frac{1}{2} (\text{Skor tertinggi} + \text{Skor terendah}) = 73$$

$$2) \text{ Standar Deviasi ideal (SDi)} = \frac{1}{6} (\text{Skor tertinggi} + \text{Skor terendah}) = 24,33.$$

$$3) \text{ Kelas Interval} = \frac{(\text{Nilai Maximum} - \text{Nilai Minimum}) + 1}{3} = 11,66 \text{ (dibulatkan menjadi 12).}$$

Berdasarkan perhitungan kecenderungan variabel *game online* dapat disusun distribusi kategori kecenderungan seperti berikut ini:

Tabel 4.6
Distribusi Kategori Kecenderungan Variabel *Game Online*

No.	Interval	Frekuensi	Persentase	Keterangan
1.	56-67	2	8%	Rendah
2.	68-79	5	20%	Sedang
3.	80-91	13	52%	Tinggi

Hasil distribusi pengkategorian variabel *game online* di atas diketahui bahwa frekuensi variabel *game online* pada kategori tinggi sebanyak 13 siswa (52%), frekuensi variabel *Game Online* pada kategori sedang sebanyak 5 siswa (20%), frekuensi variabel *game online* pada kategori rendah sebanyak 2 siswa (8%). Jadi dapat disimpulkan bahwa kecenderungan variabel *game online* terjadi pada kategori tinggi sebanyak 13 siswa (52%), hal tersebut bahwa menunjukkan bahwa *game online* berpengaruh terhadap minat belajar siswa dikarenakan bermain *game online* yang berlebihan mengakibatkan munculnya kecanduan dengan

berbagai efek negatifnya, sehingga menimbulkan kehilangan minat belajar untuk terlibat di dunia nyata serta kemampuan kognitif menurun.

b. Variabel Media Pembelajaran Berbasis *Game*

Data variabel media pembelajaran berbasis *game* diperoleh dari kuesioner yang diisi oleh responden sebanyak 25 siswa dengan jumlah butir soal yang valid sebanyak 20 butir. Berdasarkan data penelitian yang diolah di SPSS didapatkan gambaran deskriptif data hasil kuesioner media pembelajaran berbasis *game* sebagaimana berdistribusi pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.7
Hasil Olah Data Kuesioner Variabel Media Pembelajaran Berbasis *Game*

Descriptive Statistics							
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Media_Pembelajaran_Berbasis_Game	25	29	67	96	81,68	7,487	56,060
Valid N (listwise)	25						

Berdasarkan tabel diatas, hasil perhitungan penelitian yang didapat dari kuesioner media pembelajaran berbasis *game* pada kelas XI 25 orang menunjukkan bahwa nilai rata-rata yaitu 81,68, standar deviasi 7,487 varians yaitu 56,060. Skor maximum sebesar 96 dan skor minimum sebesar 67. Range yaitu 29. Dengan diketahuinya rentang data maka diperoleh panjang kelas yang dihitung dari rentang data dibagi dengan

kelas interval yaitu $29:5= 5,8$ dibulatkan menjadi 6. Hasil perhitungan ini dapat dibuat tabel distribusi frekuensi seperti berikut ini:

Tabel 4.8
Distribusi Frekuensi Variabel *Media Pembelajaran Berbasis Game*

No.	Interval	Frekuensi	Persentase
1.	67-72	2	8%
2.	73-78	8	32%
3.	79-84	6	24%
4.	85-90	7	28%
5.	91-96	2	8%
Jumlah		25	100%

Hasil distribusi frekuensi variabel media pembelajaran berbasis *game* diketahui bahwa frekuensi tertinggi terletak pada kelas interval 73-78 yaitu 8 frekuensi dengan persentase 32%. Kecenderungan variabel media pembelajaran berbasis *game* dapat diketahui apabila nilai terendah dan tertinggi, mean ideal (Mi) dan standar deviasi ideal (SDi) diketahui, yang berdasarkan rumus sebagai berikut:

$$1) \text{ Mean ideal (Mi)} = \frac{1}{2} (\text{Skor tertinggi} + \text{Skor terendah}) = 81,5$$

$$2) \text{ Standar Deviasi ideal (SDi)} = \frac{1}{6} (\text{Skor tertinggi} + \text{Skor terendah}) = 27,16$$

$$3) \text{ Kelas Interval} = \frac{(\text{Nilai Maximum} - \text{Nilai Minimum}) + 1}{3} = 10$$

Berdasarkan perhitungan kecenderungan variabel media pembelajaran berbasis *game* dapat disusun distribusi kategori kecenderungan seperti berikut ini:

Tabel 4.9
Distribusi Kategori Kecenderungan Variabel *Media Pembelajaran Berbasis Game*

No.	Interval	Frekuensi	Persentase	Keterangan
1.	67-76	7	28%	Rendah
2.	77-86	11	44%	Sedang
3.	87-96	7	28%	Tinggi

Hasil distribusi pengkategorian variabel media pembelajaran berbasis *game* di atas diketahui bahwa frekuensi variabel *game online* pada kategori tinggi sebanyak 7 siswa (28%), frekuensi variabel media pembelajaran berbasis *game* pada kategori sedang sebanyak 11 siswa (44%), frekuensi variabel media pembelajaran berbasis *game* pada kategori rendah sebanyak 7 siswa (28%). Jadi dapat disimpulkan bahwa kecenderungan variabel media pembelajaran berbasis *game* terjadi pada kategori sedang sebanyak 11 siswa (48%), hal tersebut bahwa menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *game* berpengaruh terhadap minat belajar siswa dikarenakan penerapan *game* dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, dan membuat materi pelajaran lebih mudah dipahami.

c. Variabel Minat Belajar

Data variabel minat belajar diperoleh dari kuesioner yang diisi oleh responden sebanyak 25 siswa dengan jumlah butir soal yang valid sebanyak 18 butir. Berdasarkan data penelitian yang diolah di SPSS didapatkan gambaran deskriptif data hasil kuesioner minat belajar sebagaimana berdistribusi pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.10
Hasil Olah Data Kuesioner Variabel Minat Belajar

Descriptive Statistics							
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Minat_Belajar	25	14	72	86	80,68	3,902	15,227
Valid N (listwise)	25						

Berdasarkan tabel diatas, hasil perhitungan penelitian yang didapat dari kuesioner minat belajar pada kelas XI 25 orang menunjukkan bahwa nilai rata-rata yaitu 80,68, standar deviasi 3,902 varians yaitu 15,227. Skor maximum sebesar 86 dan skor minimum sebesar 72. Range yaitu 14. Dengan diketahuinya rentang data maka diperoleh panjang kelas yang dihitung dari rentang data dibagi dengan kelas interval yaitu $14:5= 2,8$ dibulatkan menjadi 3. Hasil perhitungan ini dapat dibuat tabel distribusi frekuensi seperti berikut ini:

Tabel 4.11
Distribusi Frekuensi Variabel *Media Pembelajaran Berbasis Game*

No.	Interval	Frekuensi	Persentase
1.	72-74	4	16%
2.	75-77	0	0%
3.	78-80	5	20%
4.	81-83	9	36%
5.	84-86	7	28%
Jumlah		25	100%

Hasil distribusi frekuensi variabel media pembelajaran berbasis *game* diketahui bahwa frekuensi tertinggi terletak pada kelas interval 81-83 yaitu 9 frekuensi dengan persentase 36%.

Kecenderungan variabel minat belajar dapat diketahui apabila nilai terendah dan tertinggi, mean ideal (Mi) dan standar deviasi ideal (SDi) diketahui, yang berdasarkan rumus sebagai berikut:

$$1) \text{ Mean ideal (Mi)} = \frac{1}{2} (\text{Skor tertinggi} + \text{Skor terendah}) = 79$$

$$2) \text{ Standar Deviasi ideal (SDi)} = \frac{1}{6} (\text{Skor tertinggi} + \text{Skor terendah}) = 26,33$$

$$3) \text{ Kelas Interval} = \frac{(\text{Nilai Maximum} - \text{Nilai Minimum}) + 1}{3} = 5$$

Berdasarkan perhitungan kecenderungan variabel minat belajar dapat disusun distribusi kategori kecenderungan seperti berikut ini:

Tabel 4.12
Distribusi Kategori Kecenderungan Variabel Minat Belajar

No.	Interval	Frekuensi	Persentase	Keterangan
1.	72-76	4	16%	Rendah
2.	77-81	6	24%	Sedang
3.	82-86	15	60%	Tinggi

Hasil distribusi pengkategorian variabel minat belajar di atas diketahui bahwa frekuensi variabel minat belajar pada kategori tinggi sebanyak 15 siswa (60%), frekuensi variabel minat belajar pada kategori sedang sebanyak 6 siswa (24%), frekuensi variabel minat belajar pada kategori rendah sebanyak 4 siswa (16%). Jadi dapat disimpulkan bahwa kecenderungan variabel minat belajar tertinggi pada kategori tinggi sebanyak 15 siswa (60%) dan terendah pada kategori tinggi ada 4 siswa dengan persentase (16%)

dengan kondisi seperti itu menggambarkan minat belajar siswa mengalami kenaikan.

2. Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas

Pengujian uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah terdistribusi dengan normal atau tidak. Pengujian normalitas dalam penelitian menggunakan uji *Kolmogrov-Smirnov* dengan tingkat signifikan (α) = 5% atau 0.05 dan kriteria pengambilan keputusan yaitu jika signifikan > 0,05, maka H_0 diterima artinya data berdistribusi normal. Namun jika signifikan < 0,05 maka H_0 ditolak artinya data tidak terdistribusi dengan normal. Hasil perhitungan uji normalitas Kolmogrov-Smirnov menggunakan SPSS dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 4.13
Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		25
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	0,0000000
	Std. Deviation	3,88148279
Most Extreme Differences	Absolute	0,205
	Positive	0,129
	Negative	-0,205
Test Statistic		0,205
Asymp. Sig. (2-tailed)		.208 ^c

Berdasarkan Tabel tersebut, hasil perhitungan tersebut dapat diketahui bahwa nilai signifikansi 2-tailed sebesar 0,208

lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel *game online*, media pembelajaran berbasis *game* dan minat belajar berdistribusi normal dan memenuhi syarat untuk pengujian statistic paramterik.⁸¹

b. Uji Heteroskedestisitas

Uji heterokedestisitas digunakan untuk mengetahui apakah model regresi berganda mengalami ketidaksamaan varian dari residual. Dalam uji heterokedestisitas ini menggunakan uji *Spearman's rho* dengan kriteria nilai signifikansi korelasi lebih besar dari 0,05.

Tabel 4.14
Hasil Uji Heteroskedestisitas

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	1,284	6,527		0,197	0,846
	Game Online	0,079	0,076	0,241	1,033	0,313
	Media Pembelajaran Berbasis Game	-0,057	0,078	-0,173	-0,741	0,467

Berdasarkan data pada tabel di atas, dapat diketahui nilai signifikansi pada variabel *game online* (X1) sebesar $0,313 > 0,05$ dan pada variabel media pembelajaran berbasis *game* (X2) sebesar $0,467 > 0,05$. Karena nilai signifikansi lebih besar dari

⁸¹ Suliyanto, *Statistik Non Parametrik dalam Aplikasi Penelitian*, (Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2014), 15

0,05, dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi masalah heterokedestisitas.

c. Uji Multikolinieritas

Perhitungan uji multikolinieritas memiliki fungsi untuk menguji hubungan antara dua variabel atau independen apakah linier sempurna atau linier mendekati sempurna. Dengan asumsi nilai tolerance diatas 0,1 dan nilai VIF dibawah 10,00 model regresi yang baik akan menunjukkan tidak adanya masalah multikolinieritas.

Tabel 4.15
Hasil Uji Multikolinieritas

Coefficients^a			
Model		Collinearity Statistics	
		Tolerance	VIF
1	Game Online	0,792	1,262
	Media Pembelajaran Berbasis Game	0,792	1,262

Berdasarkan data dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa nilai *tolerance* pada variabel *game online* (X1) sebesar $0,792 > 0,100$ dan nilai VIF sebesar $1,262 < 10,00$ dan variable media pembelajaran berbasis *game* (X2) sebesar $0,792 > 0,100$ dan nilai VIF sebesar $1,2262 < 10,00$ maka dapat disimpulkan kedua variabel independen diatas tidak terdapat masalah multikolinieritas.

3. Uji Hipotesis

a. Uji Regresi Linear Berganda

Perhitungan uji regresi berganda dilakukan untuk meramalkan nilai yang didapat oleh variabel terikat jika nilai variabel bebas dinaikkan atau diturunkan. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk mengetahui pengaruh kuantitatif dari *game online* (X1) dan media pembelajaran berbasis *game* (X2) terhadap minat belajar (Y).

Tabel 4.16
Hasil Uji Regresi Linear Berganda

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	77,674	10,441		7,439	0,000
	Game Online	0,590	0,122	0,115	3,481	0,035
	Media Pembelajaran Bebas Game	0,421	0,124	0,040	2,169	0,008

Berdasarkan data pada table di atas, diperoleh nilai persamaan regresi berganda sebagai berikut:

$$Y = 77,674 (B) + 0,590 X1 + 0,421 X2$$

Berdasarkan hasil persamaan regresi tersebut dapat dijelaskan bahwa:

- 1) Koefisien regresi variabel X1 (*game online*) diperoleh sebesar 0,590. Tanda koefisien positif, hal ini berarti bahwa cenderung semakin kuat pengaruh dari *game online* maka akan cenderung semakin tinggi minat belajar. Sebaliknya, semakin rendah pengaruh dari *game online*, maka cenderung akan semakin rendah minat belajar.
- 2) Koefisien regresi variabel X2 (*media pembelajaran berbasis game*) diperoleh sebesar 0,421. Tanda koefisien positif, hal ini berarti bahwa cenderung semakin tinggi pengaruh dari media pembelajaran berbasis *game* maka akan cenderung semakin tinggi minat belajar. Sebaliknya, semakin rendah pengaruh dari media pembelajaran berbasis *game* maka cenderung akan semakin rendah minat belajar.

b. Uji Korelasi Berganda

Korelasi ganda merupakan uji korelasi yang digunakan untuk melihat hubungan antara tiga atau lebih variabel (dua atau lebih variabel independen dan satu variabel dependen). Korelasi ganda berkaitan dengan interkorelasi variabel independen sebagaimana korelasi mereka dengan variabel dependen.

Tabel 4.17
Hasil Uji Korelasi Berganda

Model Summary									
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics				
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	.503 ^a	0,011	-0,079	4,054	0,011	0,017	2	22	0,890

Berdasarkan uji korelasi ganda yang telah dilakukan diketahui bahwa nilai signifikansi *F change* sebesar $0,017 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa variabel *game online* (X1) dan media pembelajaran berbasis *game* (X2) memiliki hubungan yang signifikan terhadap variabel minat belajar (Y).

Adapun bentuk hubungan antara variabel X1 dan X2 terhadap variabel Y memiliki hubungan yang positif dilihat dari nilai R sebesar 0,503. Maksud dari hubungan yang positif yaitu semakin tinggi variabel X1 (*game online*) dan X2 (media pembelajaran berbasis *game*) maka semakin tinggi pula Variabel Y (minat belajar), begitupun sebaliknya semakin rendah variabel X1 (*game online*) dan X2 (media pembelajaran berbasis *game*) maka semakin rendah pula variabel Y (minat belajar). Kesimpulannya variabel X1 dan X2 memiliki hubungan yang positif terhadap variabel Y. Adapun tingkat hubungan antara *game online* (X1) dan media pembelajaran berbasis *game* (X2) terhadap minat belajar (Y) secara simultan memiliki hubungan yang sedang dilihat dari nilai R sebesar 0,503

c. Uji t Parsial

Uji t digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen secara parsial terhadap variabel dependen. Uji ini dapat dilakukan dengan membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} atau dengan melihat kolom signifikansi pada masing-masing t_{hitung}

Tabel 4.18
Hasil Uji t Parsial

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	77,674	10,441		7,439	0,000
	Game Online	0,590	0,122	0,115	3,481	0,035
	Media Pembelajaran Bebas Game	0,421	0,124	0,040	2,169	0,008

Hasil perhitungan Uji t berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa t_{tabel} dapat diperoleh pada signifikan 5% dengan $df_2 = n - k - 1$ berarti $df_2 = 25 - 2 - 1 = 22$, maka untuk variabel *game online* didapat t_{tabel} sebesar 1,717 dan untuk t_{hitung} sebesar 3,481. Jadi $t_{hitung} 3,481 > t_{tabel} 1,717$ maka H_0 ditolak. Dapat disimpulkan *game online* mempunyai pengaruh terhadap minat belajar.

Sedangkan untuk variabel media pembelajaran berbasis *game* didapat t_{tabel} sebesar 1,717 dan untuk t_{hitung} sebesar 2,169.

Jadi $t_{hitung} 2,169 > t_{tabel} 1,717$ maka H_0 ditolak. Dapat disimpulkan media pembelajaran berbasis *game* mempunyai pengaruh terhadap minat belajar.

d. Uji F Simultan

Uji F digunakan untuk mengetahui apakah variabel dependen secara bersama sama berpengaruh terhadap variabel independen. Pengambilan keputusan dilakukan dengan melihat hasil perhitungan uji F pada tabel Anova. Jika nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka kedua variabel X dalam penelitian ini memiliki pengaruh terhadap variabel Y.

Tabel 4.19
Hasil Uji F simultan

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	3,858	2	1,929	4,117	.009 ^b
	Residual	361,582	22	16,436		
	Total	365,440	24			

Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel diatas, dapat diketahui nilai F_{hitung} sebesar 4,117 dan F_{tabel} dapat dilihat pada tabel signifikan 5% dimana $df_2 = n-k-1$ berarti $df_2 = 25-2-1 = 22$ lalu didapat F_{tabel} sebesar 3,44. Dapat ditarik kesimpulan bahwa $F_{hitung} 4,117 > F_{tabel} 3,44$ maka H_0 ditolak yang berarti *game online* dan media pembelajaran berbasis *game* secara bersama-sama atau secara simultan mempengaruhi minat belajar.

e. Uji Koefisien Determinasi

Analisis koefisien determinasi (R^2) digunakan untuk mengukur seberapa besar kemampuan suatu model menerangkan variasi variabel dependen.

Tabel 4.20

Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0.103 ^a	0,011	0,794	4,054

Berdasarkan data pada tabel di atas, dapat diketahui nilai *Adjusted R Square* sebesar 0,794. Maka hal tersebut dapat diartikan bahwa pengaruh dari *game online* dan media pembelajaran berbasis *game* terhadap minat belajar secara simultan sebesar 79,4% dan sisanya sebesar 20,6% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak termasuk dalam penelitian ini.

B. Pembahasan

1. Pengaruh *game online* terhadap minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil dari Uji Regresi Berganda menunjukkan variabel *game online* (XI) berpengaruh secara signifikan yang ditunjukkan dengan nilai Sig. 2-tailed $0,035 < 0,05$ dan t_{tabel} lebih besar dari t_{hitung} yaitu $3,481 > 1,717$.

Berdasarkan dari analisis deskriptif variabel *game online*, dapat diketahui bahwa peneliti menemukan kecenderungan penggunaan *game online* yang telah dilakukan oleh siswa kelas XI 25 orang di SMAN 3 Rejang Lebong dalam kondisi kategori tinggi sebanyak 13 siswa (52%), frekuensi variabel *Game Online* pada kategori sedang sebanyak 5 siswa (20%), frekuensi variabel *game online* pada kategori rendah sebanyak 2 siswa (8%).

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa variasi kecenderungan *game online* pada kelas XI 25 orang di SMAN 3 Rejang Lebong kebanyakan dalam kondisi tinggi yaitu 13 siswa (52%). Jadi, tingkat kecenderungan *game online* pada kelas XI 25 orang di SMAN 3 Rejang Lebong dalam kondisi tinggi. Secara tidak langsung siswa kelas XI 25 orang di SMAN 3 Rejang Lebong 52% siswa disana dalam tingkat tinggi dalam penggunaan *game online*.

Pengaruh *game online* terhadap minat belajar sangat tinggi ditunjukkan hasil analisis data adanya korelasi dan signifikan terhadap minat belajar. Karena siswa dengan bermain *game online* dapat menghabiskan waktu untuk belajar serta lupa akan waktu untuk belajar dan itu sangat mempengaruhi minat belajar siswa, serta dalam kecenderungannya minat siswa untuk belajar akan semakin berkurang karena sudah nyaman dengan *game online*. Sesuai dengan pernyataan Surbakti yang menyatakan bahwa pelajar yang sering bermain *game online* akan mengalami ketergantungan pada aktivitas *game* dan

mengurangi waktu belajar. Hal inilah yang dapat berpengaruh pada minat belajar. Hanya saja para pelajar sudah terbiasa dengan *game online* yang di mainkannya, dan memiliki ketagihan tersendiri.⁸²

Dengan adanya pengaruh *game online* terhadap minat belajar menunjukkan bahwa *game online* merupakan *game* yang dapat dimainkan dengan pemain sebagai hiburan favorit bagi banyak orang, termasuk pelajar. Sehingga pemain *game online* juga mengorbankan aktivitas yang lain, yaitu mengorbankan waktu yang terbuang sia-sia seperti waktu makan, tidur, sekolah, bekerja, ataupun belajar, dan bersosialisasi dengan teman-teman. Dan penelitian ini juga dikuatkan oleh Purnamasari & Wakhyudin tentang prokrastinasi yaitu sikap seseorang menunda pekerjaan, salah satunya ialah menunda tugas sampai batas akhir pengumpulan tugas atau pekerjaan tersebut. Dan salah satu faktor penyebabnya yaitu siswa keasyikan bermain *game online* yang menyebabkan menurunnya minat belajar.⁸³ *Game online* merupakan suatu kegiatan yang dilakukan tidak hanya untuk memberikan keuntungan, mendapatkan kesenangan, akan tetapi juga dapat memberikan petaka bagi pemainnya.⁸⁴

⁸² Surbakti, K. Pengaruh game online terhadap remaja. *Jurnal Curere*, Vol. 1(1):2017 <http://dx.doi.org/10.36764/jc.v1i1.20>.

⁸³ Purnamasari, V., & Wakhyudin, H. Dampak Game Online PUBG Terhadap Perilaku Prokrastinasi Siswa. *International Journal of Natural Science and Engineering*, 4(1):2020, 30–38.

⁸⁴ Nawawi, M. I., Pathuddin, H., Syukri, N., Alfidayanti, A., Poppysari, S., Saputri, S., Ramdani, M., Jun, M., & Marsuki, I. (2021). Pengaruh Game Mobile Legends terhadap Minat dan Teknologi UIN Alauddin Makassar. *AL MA'ARIEF: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Budaya*, 3(1), 46–54.

Dengan demikian, minat belajar sangat penting bagi pelajar karena siswa yang memiliki minat dalam belajar akan lebih senang atau rajin belajar tanpa harus dipaksa. Peran minat belajar adalah sebagai motivator bagi siswa untuk belajar. Siswa yang tertarik atau memiliki minat untuk belajar akan terdorong untuk terus belajar dengan giat, berbeda dengan siswa yang hanya menerima pelajaran dan hanya termotivasi untuk belajar tetapi sulit untuk bertahan karena kurangnya motivasi atau minat terhadap pembelajaran.⁸⁵ Oleh karena itu, untuk mencapai minat belajar yang efektif, siswa harus tertarik pada pelajaran yang akan menginspirasi mereka untuk terus belajar dan mengurangi kegiatan bermain *game online*.

Keterkaitan Teori Game Online dengan Hasil Penelitian

Game online berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa (Sig. 0,035 < 0,05 dan t hitung 3,481 > t tabel 1,717).

Teori Pendukung:

Natalia (dalam Lemmens): Game online dapat menyebabkan compulsion, withdrawal, dan tolerance yang berpotensi menurunkan minat belajar dan mengganggu hubungan sosial serta kesehatan.

Young, Rupita Wulan, Chandra Zebah Aji: Game online adalah permainan daring yang, jika tidak dikontrol, dapat menyebabkan kecanduan.

⁸⁵ Dewi, A. M., Azzahra, A., Kamila, A. I., Ulya, N., & Sari, L. K. Faktor Penyebab Rendahnya Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika di Indonesia. *SANTIKA: Seminar Nasional Tadris Matematika*, 2, 2022, 24–34.

Pendapat peneliti sendiri: Game online bisa berdampak positif jika dikontrol, tetapi negatif jika berlebihan.

Keterkaitannya:

Hasil penelitian membuktikan benar adanya kekhawatiran teori, bahwa game online bisa memengaruhi minat belajar, terutama jika dimainkan tanpa kontrol. Ini mendukung teori dampak negatif game online, sekaligus memperkuat pentingnya pengelolaan penggunaan game agar tidak menurunkan fokus dan motivasi belajar siswa.

b. Pengaruh media pembelajaran berbasis *game* terhadap minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil dari Uji Regresi Berganda menunjukkan variabel media pembelajaran berbasis *game* (X2) berpengaruh secara signifikan yang ditunjukkan dengan nilai Sig. 2-tailed $0,08 < 0,05$ dan t_{tabel} lebih besar dari t_{hitung} yaitu $2,169 > 1,717$.

Berdasarkan dari analisis deskriptif variabel media pembelajaran berbasis *game*, dapat diketahui bahwa peneliti menemukan kecenderungan penggunaan media pembelajaran berbasis *game* yang telah dilakukan oleh siswa kelas XI 25 orang di SMAN 3 Rejang Lebong dalam kondisi pada kategori tinggi sebanyak 7 siswa (28%), frekuensi variabel media pembelajaran berbasis *game* pada kategori sedang sebanyak 11 siswa (44%),

frekuensi variabel media pembelajaran berbasis *game* pada kategori rendah sebanyak 7 siswa (28%).

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa variasi kecenderungan media pembelajaran berbasis *game* pada kelas XI 25 orang di SMAN 3 Rejang Lebong kebanyakan dalam kondisi sedang yaitu 11 siswa (44%). Jadi, tingkat kecenderungan media pembelajaran berbasis *game* pada kelas XI 25 orang di SMAN 3 Rejang Lebong dalam kondisi sedang. Secara tidak langsung siswa kelas XI 25 orang di SMAN 3 Rejang Lebong 44% siswa disana dalam tingkat sedang dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *game*.

Pengaruh media pembelajaran berbasis *game* terhadap minat belajar dalam rentang sedang dan ditunjukkan hasil analisis data adanya korelasi dan signifikan terhadap minat belajar. Media pembelajaran berbasis *game* memiliki beberapa keunggulan, antara lain menarik, menyenangkan, dan interaktif. Hal ini bisa menjaga siswa tetap memiliki minat belajar. Sesuai dengan hasil penelitian Ismail yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *game* terbukti memberikan pengaruh terhadap pencapaian akademis siswa pada jenjang pendidikan dasar dalam pelajaran.⁸⁶

⁸⁶ Ismail, K.. The effect of educational game activities applied on the academic achievement of secondary students in science education. *African Educational Research*. 2022. Journal. <https://doi.org/10.30918/aerj.103.22.308>.

Dengan adanya pengaruh media pembelajaran berbasis *game* terhadap minat belajar menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *game* merupakan salah satu metode pembelajaran yang menggunakan permainan, dirancang untuk mendukung minat belajar siswa dalam proses pembelajaran. Dengan menerapkan pembelajaran berbasis *game* dapat merangsang tiga aspek kunci pembelajaran yaitu emosional, intelektual, dan psikomotorik. Hal tersebut didukung oleh pernyataan Andiara yang menyatakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *game* siswa lebih tertarik pada pembelajaran karena terdapat banyak *game* edukatif yang dapat meningkatkan minat belajar siswa.⁸⁷

Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *game* bisa membangkitkan minat belajar siswa. Alat bantu pembelajaran merujuk pada segala hal yang dapat dimanfaatkan mengirimkan informasi atau keterangan kegiatan pembelajaran mengajar agar siswa dapat meningkatkan minat belajar dan perhatian siswa.⁸⁸ Oleh karena itu, untuk mencapai minat belajar, guru harus menerapkan media pembelajaran yang akan menginspirasi siswa untuk terus belajar.

⁸⁷ Andiara, V., de, F., & e, L. (2023b). Game-Based Learning: Possibilities of an Instrumental Approach to the FEZ Game for the Teaching of the Orthographic Drawings System Concepts. *Journal on Interactive Systems*. <https://doi.org/10.5753/jis.2023.3190>

⁸⁸ Yudha, A., Kusuma., A., Citra, A., & Bima. *Pedampingan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Kekinian dalam Menunjang Proses Pengajaran yang Menyenangkan*, Vol. 1(2) : 2023. <https://doi.org/10.57084/andasih.v4i1.1033>.

Keterkaitan Teori Media Pembelajaran Berbasis Game dengan Hasil Penelitian media pembelajaran berbasis game berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa (Sig. 0,08 < 0,05 dan t_{hitung} 2,169 > t_{tabel} 1,717).

Teori Pendukung:

Putri dan Irwanto: Media pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan keterlibatan, memberikan tantangan, menciptakan suasana belajar menyenangkan, serta membangun motivasi siswa.

Game edukatif dengan skor, level, feedback, dan interaksi mampu meningkatkan konsentrasi dan partisipasi aktif siswa.

Keterkaitannya:

Hasil penelitian mendukung teori bahwa media pembelajaran berbasis game efektif meningkatkan minat belajar, karena memberikan suasana menyenangkan dan interaktif. Siswa lebih termotivasi karena pembelajaran terasa seperti bermain, bukan sekadar kewajiban.

c. Pengaruh *game online* dan media pembelajaran berbasis *game* terhadap minat belajar siswa di SMAN 3 Rejang Lebong.

Berdasarkan hasil dari Uji Regresi Berganda menunjukkan variabel *game online* (X1) dan media pembelajaran berbasis *game* (X2) berpengaruh secara signifikan yang ditunjukkan dengan nilai Sig (2 tailed) 0,000 < 0,05 dan t_{tabel} lebih besar dari t_{hitung} yaitu 7,439 > 2.048.

Hasil dari analisis korelasi memiliki *Adjusted R Square* sebesar 0,794. Hal itu menunjukkan bahwa ada pengaruh *game online* dan media pembelajaran berbasis *game* terhadap minat belajar siswa sebanyak 79,4 % dan 20,6% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti oleh peneliti. Dari *game online* dan media pembelajaran berbasis *game* yang paling berpengaruh adalah *game online* dengan signifikan. Hal tersebut ditunjukkan dengan nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu $3,481 > t_{tabel} 1,717$ dan nilai Sig lebih rendah dari 0.05 yaitu $0,035 < 0.05$.

Analisis pengujian pengaruh *game online* dan media pembelajaran berbasis *game* berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa kelas XI 25 orang di SMAN 3 Rejang Lebong memperoleh nilai *Adjusted R Square* sebesar 0,794 atau 79,4%. Korelasi yang terjadi ialah positif artinya semakin tinggi pengaruh variabel X1 dan X2 maka semakin tinggi pula variabel Y. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi pengaruh *game online* dan media pembelajaran berbasis *game* maka semakin tinggi minat belajar yang dimiliki oleh siswa.

Ketika *game online* dan media pembelajaran berbasis *game* dikaitkan maka akan terjadi perubahan minat belajar. Hal tersebut didukung oleh pernyataan bahwa minat pada sesuatu dapat dipelajari

dan berpengaruh pada kegiatan belajar selanjutnya dan dapat mempengaruhi penerimaan minat-minat baru.⁸⁹

Dengan demikian, minat merupakan suatu rasa atau sangat suka dan rasa tertarik pada suatu hal atau aktivitas tanpa harus disuruh. Pada dasarnya minat merupakan penerimaan suatu hubungan diri sendiri dengan sesuatu yang ada di luar diri. Minat belajar adalah perhatian, rasa suka dan rasa ketertarikan seseorang (siswa) terhadap belajar yang ditunjukkan dengan adanya partisipasi, keinginan siswa untuk belajar dengan baik dan perhatian siswa dalam materi pelajaran secara aktif dan serius. Semakin kuat hubungan, maka semakin besar minatnya. Oleh karena itu, penggunaan *game online* harus dibatasi untuk menghentikan minat baru siswa yang mempengaruhi minat belajar. Serta penggunaan media pembelajaran berbasis *game* dilakukan sebagai upaya dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pengaruh *game online* dan media pembelajaran berbasis *game* memiliki hubungan positif terhadap minat belajar siswa kelas XI 25 orang di SMAN 3 Rejang Lebong. Dengan demikian dapat dipahami bahwa pembagian waktu yang baik dan tidak berlebihan dalam bermain *game online* dan penggunaan media pembelajaran berbasis *game* dapat memberikan pengaruh yang baik bagi minat belajar

⁸⁹ Winkle, W. S. *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. (Jakarta. PT. Gramedia Pustaka Utama, 2004), 31-40.

siswa. Namun sebaliknya, jika *game online* dimainkan secara berlebihan dan tidak mengenal waktu serta tidak menggunakan media pembelajaran berbasis *game* maka akan berdampak negatif bagi minat belajar siswa.

Keterkaitan Teori Minat Belajar dengan Hasil Penelitian

Tingkat minat belajar dipengaruhi oleh *game online* dan media pembelajaran berbasis *game*, secara simultan dengan kontribusi sebesar 79,4% (Adjusted R²).

Teori Pendukung:

Slameto, Muhibbin Syah, Zakiah Daradjat, Hilgart: Minat belajar dipengaruhi oleh faktor internal seperti motivasi, perhatian, perasaan senang, dan ketertarikan.

Abdul Haris dan Nurhayati, Taufani, Suhartini, Syaiful Bahri Djamarah: Indikator minat belajar termasuk partisipasi aktif, ketekunan, keterlibatan emosi, dan usaha untuk memahami pelajaran.

Keterkaitannya:

Hasil menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menarik (*game* edukatif) menumbuhkan motivasi dan kesenangan, sementara penggunaan *game online* yang tidak terkontrol mengganggu perhatian dan konsentrasi. Ini sesuai dengan teori bahwa minat belajar diperkuat oleh faktor emosi, motivasi, dan perhatian, yang semuanya dipengaruhi oleh pengalaman digital siswa

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh game online dan media pembelajaran berbasis game terhadap minat belajar siswa SMAN 3 Rejang Lebong, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Game online berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa, dengan nilai Sig. $0,035 < 0,05$ dan $t_{hitung} 3,481 > 1,717$. Sebanyak 52% siswa berada pada kategori tinggi dalam penggunaan game online.
2. Media pembelajaran berbasis game berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa, dengan nilai Sig. $0,008 < 0,05$ dan $t_{hitung} 2,169 > 1,717$. Sebanyak 44% siswa berada pada kategori sedang dalam penggunaan media pembelajaran berbasis game.
3. Game online dan media pembelajaran berbasis game secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa, dengan nilai Sig. $0,000 < 0,05$ dan $t_{hitung} 7,439 > 2,048$. Nilai Adjusted R Square sebesar 0,794 menunjukkan bahwa 79,4% minat belajar dipengaruhi oleh kedua variabel ini, sedangkan 20,6% dipengaruhi oleh faktor lain.

B. Saran

1. Orang tua diharapkan lebih peduli dan mendampingi anak dalam belajar serta penggunaan handphone, agar anak lebih bijak mengakses game online.
2. Guru disarankan memberi arahan dan mengembangkan media pembelajaran berbasis game untuk meningkatkan minat belajar siswa.
3. Siswa hendaknya menggunakan game online secara bijak agar tidak menurunkan minat belajar, serta menyadari pentingnya minat belajar tinggi untuk hasil belajar yang optimal.
4. Peneliti selanjutnya disarankan meneliti faktor lain yang turut memengaruhi minat belajar di luar game online dan media pembelajaran berbasis game.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

Abdullah, K. et al. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini. (edisi Nanda Saputra)

Al-Qur'an dan Terjemahan (Bandung: CV Diponegoro, 2010)

Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi. Jakarta: Rineka Cipta.

Baharuddin. (2010). *Psikologi pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media Group.

Blaskova, M., & Grazulis, V. (2009). *Motivation of human potential: Theory and practice*. Vinius: Monograph.

Darajat, Z. et al. (2014). *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.

Djamarah, S. B. (2002). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Haris, A., & Nurhayati. (2014). *Psikologi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Karwari, E., & Priansa, D. J. (2014). *Manajemen Kelas*. Bandung: Alfabeta.

Priyanto, D. (2010). *Teknik Mudah dan Cepat Melakukan Analisis Data Penelitian dengan SPSS*. Yogyakarta: Gava Media.

- Priyatno, D. (2009). *Belajar Olah Data dengan Rumus dan Data dalam Aplikasi*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Saleh, A. R. (2004). *Psikologi Suatu Pengantar dalam Perspektif Islam*. Jakarta: PT. Prenada Media.
- Sarjono, H., & Julianita, W. (2011). *SPSS vs LISREL: Sebuah Pengantar, Aplikasi untuk Riset*. Jakarta: Salemba Empat.
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slameto. (2019). *Belajar dan faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. (2010). *Statistik untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Sugiyono*. Bandung: Alfabeta.
- Suhartini. (2001). *Pengaruh Minat Siswa Terhadap Topik-topik Mata Pelajaran Sejarah dan Beberapa Faktor Yang Membekalinya*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

- Suryabata, S. (2008). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Raja Gafindo Persada.
- Surya, M. (2012). *Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran*. Bandung: Pustaka Bani Qurais.
- Syah, M. (2013). *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Taufani. (2008). *Minat, Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wardani, T. (2018). *Stop Kecanduan Game Online*. Jawa Timur: UNIPMA PRESS.
- Winkle, W. S. (2004). *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Zebeh, A. C. (2012). *Berburu Rupiah Lewat Game Online*. Yogyakarta: Bounabooks.
- Jurnal dan Prosiding:
- Achru, A. (2019). Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. *Idarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(2), 205.
- Afrizawati & Afriani. (2022). Pengaruh Game Online Dan Media Sosial Terhadap Minat Belajar Siswa. *Ta'Limuna: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 56–65.
- Andiara, V., de, F., & e, L. (2023). Game-Based Learning: Possibilities of an Instrumental Approach to the FEZ Game for the Teaching of the Orthographic Drawings System Concepts. *Journal on Interactive Systems*.

- Atmadja, A. T., & Saputra, K. A. K. (2014). *The effect of emotional spiritual quotient (ESQ) to ethical behavior in accounting profession with Tri Hita Karana culture's as a moderating variable*. *Research Journal of Finance and Accounting*, 5(7).
- Birri, M. B., Muhajir, M., & Listyarini, I. (2022). *Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Sd Muhammadiyah 11 Semarang. Dwijaloka*. *Jurnal Pendidikan Dasar & Menengah*, 3(2), 239–43.
- Dewi, A. M., et al. (2022). *Faktor Penyebab Rendahnya Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika di Indonesia*. *SANTIKA: Seminar Nasional Tadris Matematika*, 2, 24–34.
- García-Sánchez, P. (2023). *MMORPG Evolution: From Virtual Worlds to Social Platforms*. *IEEE Transactions on Games*, 15(1), 78–91.
- Galuh Surya Permana. (2023). *Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tematik*. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 7(3).
- Imanda Putri, L. A., & Trisnawati, N. (2024). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Educandy Game Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa SMK*. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(4).
- Irwanto. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Pacitan: STKIP PGRI Pacitan.
- Ismail, K. (2022). *The effect of educational game activities applied on the academic achievement of secondary students in science education*. *African Educational Research Journal*.

- Isnani, F., & Umam, N. K. (2023). Pengaruh Game Online Terhadap Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1), 82–90.
- Johnson, R. (2022). First-Person Shooters in the Age of Esports: Trends and Challenges. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, 14(3), 45–62.
- Kumalasari, Y. (2015). Hubungan Intensitas Pergaulan Teman Sebaya dan Motivasi Belajar dengan Prestasi Belajar PKN Pada Siswa Kelas III SDN Se-Gugus 3 Kecamatan Prambanan Kabupaten Sleman. Skripsi, UIN Yogyakarta, Yogyakarta.
- Lee, J., & Park, S. (2024). The Rise of Battle Royale Games: Impact on the Gaming Industry and Player Behavior. *Computers in Human Behavior*.
- Latif, A. et al. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *SEMAI: Seminar ...*, 809–25.
- Misbachul Rizal, M., & Aryato, H. (2017). Perancang Game Sebagai Media Interaktif Bernilai Budaya. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 5(1), 79–86.
- Mutia Candra, A., & Rahayu, T. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4).
- Nawawi, M. I., et al. (2021). Pengaruh Game Mobile Legends terhadap Minat dan Teknologi UIN Alauddin Makassar. *AL MA'ARIEF: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Budaya*, 3(1), 46-54.

- Ondang, G. L., Moku, B. J., & Goni, S. Y. V. I. "Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat." *Jurnal Holistik*, Vol. 13 No.2.
- Purnamasari, V., & Wakhyudin, H. (2020). Dampak Game Online PUBG Terhadap Perilaku Prokrastinasi Siswa. *International Journal of Natural Science and Engineering*, 4(1), 30–38.
- Refeny Natalia, F. (2017). Hubungan Antara Kompetensi Sosial Dengan Kecanduan Game Online Pada Remaja. *Jurnal*, 3(2), 33-34.
- Silva, V. N. (2023). The Evolution of MOBAs: A Comprehensive Review. *Journal of Game Studies*, 14(3), 45–62.
- Suplig, M. A. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar. *JURNAL JAFFRAY*, 15(2).
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh game online terhadap remaja. *Jurnal Curere*, 1(1).
- Tanaya Eka Putri et al. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Game Untuk Meningkatkan Antusias Belajar Siswa Kelas Ix Di Salah Satu Smp Negeri Cimahi. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1).
- Wulan, R. (2016). Hubungan Antara Kontrol Diri dan Kecanduan Game Online Pada Remaja di Warnet Lorong Cempaka Dalam Kelurahan 26 Ilir Palembang.
- Young, K. S. (2009). Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents. *The American Journal of Family Therapy*, 37(5).
- Yudha, A., et al. (2023). Pedampingan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Kekinian dalam Menunjang Proses Pengajaran yang Menyenangkan. *Andasih: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 4(1).

Yulianti, A., & Ekohariani. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 5(1), 27–33.

Zhang, L., & Liu, Y. (2022). Real-Time Strategy Games: Cognitive Benefits and Educational Potential. *Games and Culture*, 17(6), 789–805.

L

A

M

P

I

R

A

N

ANGKET PENELITIAN

“Pengaruh Game Online dan Media Pembelajaran Berbasis Game Terhadap Minat Belajar Siswa SMAN 3 Rejang Lebong”

Kuesioner Game Online

Nama :

Kelas :

Petunjuk: Berilah tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Anda.

KETERANGAN

SS : SANGAT SETUJU

S : SETUJU

RR : RAGU-RAGU

KS : KURANG SETUJU

TS : TIDAK SETUJU

No	Pernyataan	SS	S	RR	KS	TS
1	Saya bermain game setiap waktu					
2	Saya merasa nyaman ketika bermain game online					
3	Saya merasa puas meskipun hanya sekedar melihat orang lain bermain game online					
4	Saya bermain game online untuk mengalihkan perhatian dari masalah					
5	Saya berhenti bermain ketika mata saya sudah perih					
6	Saya merasa ada sesuatu yang kurang ketika tidak bermain game online					
7	Saya memikirkan game online sepanjang hari					
8	Saya merasa hidup saya terasa hampa tanpa game online					
9	Saya merasa waktu yang saya gunakan untuk bermain game online terus meningkat					
10	Saya lebih memilih bermain game online					

	daripada mengikuti kegiatan yang lain					
11	Saya merasa bersemangat kembali ketika bermain game online walaupun dalam keadaan letih					
12	Saya tidak dapat menolak ajakan teman untuk bermain game online					
13	Saya mampu mengorbankan waktu belajar saya untuk bermain game online					
14	Saya akan berhenti kalau sudah terlalu lama bermain game online					
15	Saya tidak memperhitungkan berapa lama waktu yang saya gunakan untuk bermain game online					
16	Saya merasa baik-baik saja menghabiskan waktu bermain game					
17	Saya bermain game online pada saat tertentu saja					
18	Saya bermain game online untuk melarikan diri dari masalah					
19	Saya akan berhenti bermain dan istirahat ketika sudah lelah bermain game online					
20	Saya tetap merasa sehat walaupun saya berjam- jam bermain game online					
21	Saya akan menambah kuota internet untuk bermain game online ketika saya merasa belum puas dalam bermain game padahal kuota internet telah habis					
22	Saya dapat menunda keinginan untuk bermain game online ketika masih ada hal lain yang harus saya kerjakan					
23	Saya merasa waktu bersama keluarga berkurang karena terlalu sering bermain game online					
24	Saya melewatkan waktu makan ketika sedang asyik bermain game online					
25	Saya merasa kesehatan menurun karena kebanyakan bermain game online					

Kuesioner Media Pembelajaran Berbasis Game

Nama :

Kelas :

Petunjuk: Berilah tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Anda.

KETERANGAN

SS : SANGAT SETUJU

S : SETUJU

RR : RAGU-RAGU

KS : KURANG SETUJU

TS : TIDAK SETUJU

No	Pernyataan	SS	S	RR	KS	TS
1	Saya merasa media pembelajaran game menarik perhatian saat belajar					
2	Saya merasa lebih fokus belajar saat menggunakan media pembelajaran game					
3	Saya merasa media pembelajaran game membuat saya lebih aktif dalam proses pembelajaran					
4	Saya merasa antusias saat belajar menggunakan media pembelajaran game					
5	Saya merasa media pembelajaran game membantu saya memahami materi pelajaran dengan lebih mudah					
6	Saya merasa media pembelajaran game membantu saya mencapai tujuan pembelajaran.					
7	Saya memahami konsep pelajaran dengan lebih jelas melalui media pembelajaran game					
8	Saya merasa lebih cepat mengerti materi dengan bantuan media pembelajaran game.					
9	Saya merasa media pembelajaran game membuat					

	saya berpikir kritis.					
10	Saya belajar memecahkan masalah melalui tantangan yang ada dalam media pembelajaran game					
11	Saya terdorong untuk menganalisis informasi saat bermain media pembelajaran game edukatif.					
12	Saya merasa tantangan dalam media pembelajaran game membantu saya berpikir logis.					
13	Saya dapat menyelesaikan tantangan media pembelajaran game sebagai bukti bahwa saya memahami materi.					
14	Saya merasa media pembelajaran game memberikan umpan balik dengan cepat.					
15	Saya merasa umpan balik dari media pembelajaran game membantu saya memperbaiki kesalahan.					
16	Saya memahami letak kesalahan saya karena adanya umpan balik dalam media pembelajaran game.					
17	Saya merasa umpan balik dari media pembelajaran game membantu saya belajar lebih baik.					
18	Saya merasa senang saat media pembelajaran game memberikan komentar atau penilaian atas jawaban saya					
19	Saya merasa bisa belajar bersama teman melalui interaksi sosial di dalam media pembelajaran game.					
20	Saya merasa komunikasi saya meningkat karena media pembelajaran game yang bersifat kolaboratif.					
21	Saya merasa bekerja sama dengan teman menjadi lebih mudah melalui media pembelajaran game.					

22	Saya bisa mengakses media pembelajaran game dari perangkat yang saya miliki.					
23	Saya bisa menggunakan media pembelajaran game walaupun saya tidak mahir teknologi.					
24	Saya merasa media pembelajaran game yang saya mainkan sesuai dengan materi pelajaran di kelas.					
25	Saya merasa media pembelajaran game membantu saya mencapai tujuan belajar seperti yang ditetapkan oleh guru.					

Kuesioner Minat Belajar

Nama :

Kelas :

Petunjuk: Berilah tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Anda.

KETERANGAN

SS : SANGAT SETUJU

S : SETUJU

RR : RAGU-RAGU

KS : KURANG SETUJU

TS : TIDAK SETUJU

No	Pernyataan	SS	S	RR	KS	TS
1	Saya bersemangat saat mengikuti pelajaran.					
2	Saya merasa antusias setiap kali kegiatan belajar dimulai.					
3	Saya menikmati proses belajar di kelas.					
4	Saya tetap bersemangat belajar meskipun materi pelajaran sulit.					
5	Saya merasa fokus saat kegiatan belajar berlangsung.					
6	Saya tidak mudah kehilangan fokus saat belajar di kelas.					
7	Saya bisa mempertahankan konsentrasi saat belajar.					
8	Saya bisa fokus saat belajar tanpa harus diawasi terus-menerus.					
9	Saya sering bertanya jika tidak memahami pelajaran.					
10	Saya aktif menjawab pertanyaan guru di kelas.					
11	Saya senang berdiskusi dengan teman saat					

	belajar.					
12	Saya percaya diri untuk menyampaikan pendapat dalam diskusi kelas.					
13	Saya tertarik terhadap mata pelajaran tertentu lebih dari yang lain.					
14	Saya punya ketertarikan khusus pada mata pelajaran tertentu.					
15	Saya lebih mudah memahami pelajaran yang saya minati.					
16	Saya merasa termotivasi jika pelajaran sesuai dengan minat saya.					
17	Saya mampu belajar sendiri tanpa harus selalu dibimbing.					
18	Saya tidak terlalu bergantung pada guru atau teman dalam belajar.					
19	Saya terbiasa mencari informasi tambahan sendiri untuk memahami pelajaran.					
20	Saya terbiasa menyelesaikan tugas belajar secara mandiri.					
21	Saya aktif mengikuti kegiatan belajar di kelas.					
22	Saya sering terlibat dalam aktivitas yang diselenggarakan saat pembelajaran.					
23	Saya selalu mencoba berpartisipasi dalam diskusi atau kerja kelompok.					
24	Saya konsisten mengerjakan setiap tugas atau aktivitas yang diberikan guru.					
25	Saya menyelesaikan tugas tepat waktu secara konsisten.					

Kisi-kisi Instrumen *Game Online* (X1)

Variabel X1	Indikator	Sub Indikator	No. Butir	Jumlah Butir
Game Online	<i>Compulsion</i>	Dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan sesuatu hal secara terus menerus	1, 2, 3, 4,5,6, 7, 8, 9	9
	<i>Withdrawal</i>	Upaya ketidakmampuan untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal	7, 8, 9, 10, 11,12, 13, 14, 15	9
	<i>Tolerance</i>	Sebagai sikap menerima keadaan diri kita untuk melakukan sesuatu hal	15, 16, 17, 18	4
	<i>Interpersonal and health-related problems</i>	Personal-personal yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan.	18, 19, 20	3
Jumlah				25

Kisi-kisi Instrumen Media Pembelajaran Berbasis *Game* (X2)

Variabel X2	Indikator	Sub Indikator	No. Butir	Jumlah Butir
Media Pembelajaran Berbasis <i>Game</i>	Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran	Game yang baik harus dapat menarik perhatian dan mendorong partisipasi aktif siswa	1, 2, 3, 4, 5	5
	Pencapaian tujuan pembelajaran	Keberhasilan game diukur dari sejauh mana membantu siswa memahami materi dan mencapai tujuan pembelajaran	6, 7, 8	3
	Peningkatan keterampilan kognitif	Game efektif mendorong berpikir kritis, pemecahan masalah, dan analisis yang tampak dari kemampuan siswa menyelesaikan tantangan game	9, 10, 11, 12, 13	5
	Umpan balik positif	Game perlu memberikan umpan balik yang cepat dan membangun agar siswa bisa memperbaiki pemahamannya	14, 15, 16, 17, 18	5
	Keterlibatan sosial	Game yang memungkinkan interaksi sosial dapat meningkatkan kerja sama dan komunikasi antar siswa	19, 20, 21	3
	Fleksibilitas dan aksesibilitas	Game harus mudah diakses dari berbagai perangkat dan oleh siswa dengan kemampuan teknologi yang berbeda	22, 23	2
	Kesesuaian dengan kurikulum	Game harus relevan dengan materi ajar dan mendukung pencapaian tujuan pendidikan	24, 25	2
Jumlah				25

Kisi-kisi Instrumen Minat Belajar (Y)

Variabel Y	Indikator	Sub Indikator	No. Butir	Jumlah Butir
Minat Belajar Siswa	Menunjukkan gairah yang tinggi dalam melakukan aktivitas belajar	Semangat mengikuti pelajaran	1, 2, 3, 4	4
	Senang dan asyik dalam belajar	Fokus saat kegiatan belajar	5, 6, 7, 8	4
	Aktif dalam mengerjakan tugas	Bertanya, menjawab, berdiskusi	9, 10, 11, 13	4
	Tidak mengenal bosan dalam belajar	Ketertarikan terhadap pelajaran tertentu	13, 14, 15, 16	4
	Tekun dalam melakukan aktivitas belajar	Belajar mandiri, tidak tergantung	17, 18, 19, 20	4
	Kegiatan yang disenangi	Berpartisipasi aktif dalam kegiatan	21, 22, 23	3
	Usaha untuk merealisasikan keinginan atau rasa senang terhadap sesuatu	Konsisten dalam mengerjakan aktivitas	24, 25	2
Jumlah				25

Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Kisi-kisi Instrumen Observasi Aktivitas Guru

Tahap Kegiatan Pembelajaran	Aspek yang Diamati	Keterangan
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Guru memberikan salam dan salah satu peserta didik untuk memimpin berdoa bersama.2. Guru menanyakan kabar peserta didik.3. Guru mengecek kehadiran peserta didik.4. Gur mengajak peserta didik untuk mengingat kembali pada pertemuan sebelumnya.5. Guru melakukan apersepsi dan memberikan motivasi serta menyampaikan tujuan pembelajaran.6. Guru menyampaikan ruang lingkup materi.	Observasi
Inti	<ol style="list-style-type: none">1. Guru melaksanakan pembelajaran Pendidikan agama islam.2. Guru membimbing siswa untuk menemukan proses pembelajaran yang diinginkan pada saat proses pembelajaran berlangsung.3. Instruksi belajar singkat	

	<ol style="list-style-type: none"> 4. Guru mendampingi kegiatan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran secara efektif. 5. Guru membagikan siswa beberapa kelompok 6. Guru memberikan sebuah ayat Al- qur'an tentang berfikir kritis kemudian siswa menganalisis makna dari ayat tersebut. 7. Guru meminta peserta didik untuk mempresentasikan hasil analisis mereka secara bergiliran 8. Guru memberikan tanggapan hasil presentasinya. 9. Guru memberikan penguatan berupa ayat/ hadist mengenai materi yang disampaikan. 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru dan peserta didik menyimpulkan materi secara bersama. 2. Guru dan peserta didik melaksanakan refleksi. 3. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam penutup 	

Observasi Aktivitas Guru

No	Aspek Yang di Amati	Ya	Tidak	Keterangan
1	Guru memberikan salam, dan salah satu peserta didik untuk memimpin berdoa bersama	✓		
2	Guru menanyakan kabar peserta didik	✓		
3	Guru mengecek kehadiran peserta didik	✓		
4	Guru mengajak peserta didik untuk mengingat kembali pada pertemuan sebelumnya	✓		
5	Guru melakukan apersepsi dan memberikan motivasi serta menyampaikan tujuan pembelajaran	✓		
6	Guru menyampaikan ruang lingkup materi	✓		
7	Guru melaksanakan pembelajaran pendidikan agama islam	✓		
8	Guru membimbing siswa untuk menemukan proses pembelajaran yang diinginkan pada saat proses pembelajaran berlangsung	✓		
9	Instruksi belajar singkat	✓		
10	Guru mendampingi kegiatan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran secara efektif	✓		
11	Guru membagikan siswa beberapa	✓		

	kelompok			
12	Guru memberikan sebuah ayat al-qur'an tentang berpikir kritis, kemudian siswa menganalisis makna dari ayat tersebut	✓		
13	Guru meminta peserta didik untuk mempresentasikan hasil analisis mereka secara bergiliran	✓		
14	Guru memberikan tanggapan hasil presentasinya	✓		
15	Guru memberikan penguatan berupa ayat/hadist mengenai materi yang disampaikan	✓		
16	Guru dan peserta didik menyimpulkan materi secara bersama	✓		
17	Guru dan peserta didik melaksanakan refleksi	✓		
18	Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam penutup	✓		

Kisi-kisi Instrumen Observasi Aktivitas Siswa

Tahapan Kegiatan Pembelajaran	Aspek yang di Nilai	Keterangan
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Kesiapan siswa dalam belajar2. Kehadiran siswa3. Siswa menggali materi dan memperhatikan penjelasan dari guru	Observasi
Inti	<ol style="list-style-type: none">1. Keaktifan siswa dalam pembelajaran2. Interaksi antar siswa selama proses belajar3. Siswa mengerjakan tugas sesuai dengan perintah guru4. Siswa aktif dan bertanggung jawab dalam berdiskusi5. Siswa mempresentasikan hasil diskusi	
Penutup	Siswa memberikan kesimpulan	

Observasi Aktivitas Siswa

No	Aspek Yang di Nilai	Ya	Tidak	Keterangan
1	Kesiapan siswa dalam belajar	✓		
2	Kehadiran siswa	✓		
3	Siswa menggali materi dan memperhatikan penjelasan dari guru	✓		
4	Keaktifan siswa dalam pembelajaran	✓		
5	Interaksi antara siswa selama proses belajar	✓		
6	Siswa mengerjakan tugas sesuai dengan perintah guru	✓		
7	Siswa aktif dan bertanggung jawab dalam berdiskusi	✓		
8	Siswa mempresentasikan hasil diskusi	✓		
9	Siswa memberikan kesimpulan	✓		

Lembar Validasi Isi Instrument Penelitian

Judul Penelitian : Pengaruh Game Online dan Media Pembelajaran Berbasis Game Terhadap Minat Belajar Siswa

Petunjuk : Bapak/ibu dimohon memberikan penilaian terhadap validitas isi butir pernyataan dalam instrument penilaian ini. Berilah tanda centang (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu. Pernyataan dianggap valid jika mendapat skor 3 atau 4. Berikan pula saran revisi jika diperlukan

Identitas Validator:

Nama : KUSMINIARTI, S. Pd.1

Jabatan : Guru

Instansi : SMAN 3 Rejang Lebong

Kisi-kisi Instrumen

Variabel	Indikator	No. Pernyataan
Game Online	Compulsion	1,5
	Withdrawal	6,10
	Tolerance	11,15
	Interpersonal and health-related problems	16,20
	Health-Related Problems (Masalah Kesehatan)	21,25
Media Pembelajaran Berbasis Game	Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran	1,5
	Pencapaian tujuan pembelajaran	6,10
	Peningkatan keterampilan kognitif	11,15
	Umpan balik positif	16,20
	Keterlibatan sosial	21,25
Minat Belajar	Gairah dalam aktivitas belajar	1,2,3,4
	Senang dan asyik dalam belajar	5,6,7,8
	Aktif dalam mengerjakan tugas	9,10,11,12
	Ketekunan dalam belajar	13,14,15,16
	Ketahanan dalam belajar	17,18,19,10

	(tidak bosan)	
	Kegiatan yang disenangi	21,11,23
	Usaha untuk merealisasikan keinginan atau rasa senang terhadap sesuatu	24,25

Penilaian Validitas Isi:

Game Online

No	Pernyataan	Tidak V (1)	Kurang V (2)	Valid (3)	Sangat V (4)	Saran Revisi
1	Saya merasa sangat sulit untuk berhenti bermain game online, meskipun saya ingin				✓	
2	Saya sering merasa gelisah dan tidak nyaman jika tidak bisa bermain game online			✓		
3	Saya sering mengabaikan tanggung jawab saya karena terlalu asyik bermain game online			✓		
4	Saya merasa harus bermain game online untuk merasa tenang atau nyaman			✓		
5	Saya sering menghabiskan waktu lebih lama dari yang direncanakan untuk bermain game online				✓	
6	Ketika saya berhenti bermain game online, saya merasa cemas, gelisah, dan mudah tersinggung				✓	
7	Saya mengalami kesulitan tidur atau konsentrasi ketika				✓	

	saya tidak bermain game online					
8	Saya merasa sedih ketika saya tidak bisa bermain game online			✓		
9	Saya membutuhkan waktu yang lebih lama untuk merasa puas setelah bermain game online daripada sebelumnya			✓		
10	Saya mengalami perubahan suasana hati yang drastis ketika saya tidak bisa bermain game online			✓		
11	Saya perlu bermain game online dalam jumlah yang lebih banyak untuk mendapatkan kepuasan yang sama seperti dulu			✓		
12	Efek game online terhadap saya semakin berkurang, sehingga saya perlu bermain lebih lama untuk merasa puas				✓	
13	Saya merasa perlu meningkatkan durasi bermain game online untuk mendapatkan sensasi yang sama seperti sebelumnya				✓	
14	Saya merasa semakin sulit untuk mengendalikan keinginan saya untuk bermain game online			✓		
15	Saya sudah mencoba mengurangi waktu bermain game online, tetapi selalu				✓	

	gagal					
16	Hubungan saya dengan keluarga dan teman menjadi kurang harmonis karena terlalu sering bermain game online			✓		
17	Saya sering bertengkar dengan keluarga atau teman karena bermain game online.			✓		
18	Saya mengabaikan tanggung jawab sosial saya karena terlalu asyik bermain game online.			✓		
19	Saya merasa terisolasi dari lingkungan sosial saya karena terlalu sering bermain game online.				✓	
20	Saya mengalami kesulitan dalam menjalin hubungan yang sehat dengan orang lain karena kecanduan game online			✓		
21	Saya sering mengalami sakit kepala atau kelelahan mata karena terlalu lama bermain game online.			✓		
22	Saya sering mengalami gangguan tidur karena bermain game online hingga larut malam.			✓		
23	Saya mengalami penurunan berat badan atau peningkatan berat badan karena			✓		

	kurang memperhatikan pola makan akibat bermain game online.					
24	Saya mengalami masalah kesehatan fisik lainnya karena terlalu sering bermain game online.			✓		
25	Saya mengabaikan kesehatan saya secara umum karena terlalu fokus pada bermain game online.			✓		

Media Pembelajaran Berbasis Game

No	Pernyataan	Tidak V (1)	Kurang V (2)	Valid (3)	Sangat V (4)	Saran Revisi
1	Media pembelajaran ini membuat saya aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran.			✓		
2	Saya merasa termotivasi untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan dalam media pembelajaran ini.			✓		
3	Saya merasa terlibat secara emosional dalam proses pembelajaran menggunakan media ini.			✓		
4	Saya merasa mudah memahami materi pelajaran melalui media pembelajaran berbasis game ini.				✓	
5	Saya senang menggunakan media pembelajaran berbasis game ini.			✓		
6	Media pembelajaran ini membantu saya mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.			✓		
7	Saya merasa kemampuan saya dalam memahami konsep meningkat setelah menggunakan media pembelajaran ini.				✓	
8	Saya mampu menyelesaikan soal-soal latihan dengan baik setelah menggunakan media pembelajaran ini.			✓		
9	Saya merasa				✓	

	percaya diri setelah menggunakan media pembelajaran ini untuk mempelajari materi pelajaran.					
10	Media pembelajaran ini membantu saya menguasai materi pelajaran dengan baik.			✓		
11	Media pembelajaran ini melatih kemampuan berpikir kritis saya.				✓	
12	Media pembelajaran ini melatih kemampuan pemecahan masalah saya.				✓	
13	Media pembelajaran ini meningkatkan kemampuan saya dalam menganalisis informasi.				✓	
14	Media pembelajaran ini meningkatkan kemampuan saya dalam membuat keputusan.				✓	
15	Media pembelajaran ini meningkatkan kemampuan saya dalam berpikir kreatif.			✓		
16	Media pembelajaran ini memberikan umpan balik yang jelas dan mudah dipahami.				✓	
17	Umpan balik yang diberikan dalam media pembelajaran ini memotivasi saya untuk belajar lebih giat.				✓	
18	Umpan balik yang diberikan membantu saya mengidentifikasi kesalahan dan			✓		

	memperbaikinya.					
19	Saya merasa terbantu dengan umpan balik yang diberikan dalam media pembelajaran ini.			✓		
20	Umpan balik yang diberikan mendorong saya untuk terus belajar dan meningkatkan pemahaman saya.			✓		
21	Media pembelajaran ini mendorong saya untuk berinteraksi dengan teman sebaya.			✓		
22	Saya merasa nyaman berkolaborasi dengan teman sebaya dalam menggunakan media pembelajaran ini.				✓	
23	Media pembelajaran ini memberikan kesempatan untuk berbagi pengetahuan dengan teman sebaya.				✓	
24	Saya belajar banyak hal dari teman sebaya saya ketika menggunakan media pembelajaran ini.				✓	
25	Media pembelajaran ini meningkatkan kemampuan kerja sama saya dengan teman sebaya.				✓	

Minat Belajar

No	Pernyataan	Tidak V (1)	Kurang V (2)	Valid (3)	Sangat V (4)	Saran Revisi
1	Saya bersemangat saat mengikuti pelajaran.			✓		
2	Saya merasa antusias setiap kali kegiatan belajar dimulai.			✓		
3	Saya menikmati proses belajar di kelas.			✓		
4	Saya tetap bersemangat belajar meskipun materi pelajaran sulit.				✓	
5	Saya merasa fokus saat kegiatan belajar berlangsung.				✓	
6	Saya tidak mudah kehilangan fokus saat belajar di kelas.				✓	
7	Saya bisa mempertahankan konsentrasi saat belajar.				✓	
8	Saya bisa fokus saat belajar tanpa harus diawasi terus-menerus.				✓	
9	Saya sering bertanya jika tidak					

	memahami pelajaran.			✓		
10	Saya aktif menjawab pertanyaan guru di kelas.				✓	
11	Saya senang berdiskusi dengan teman saat belajar.				✓	
12	Saya percaya diri untuk menyampaikan pendapat dalam diskusi kelas.			✓		
13	Saya tertarik terhadap mata pelajaran tertentu lebih dari yang lain.				✓	
14	Saya punya ketertarikan khusus pada mata pelajaran tertentu.				✓	
15	Saya lebih mudah memahami pelajaran yang saya minati.				✓	
16	Saya merasa termotivasi jika pelajaran sesuai dengan minat saya.				✓	
17	Saya mampu belajar sendiri tanpa harus selalu dibimbing.				✓	

18	Saya tidak terlalu bergantung pada guru atau teman dalam belajar.				✓	
19	Saya terbiasa mencari informasi tambahan sendiri untuk memahami pelajaran.				✓	
20	Saya terbiasa menyelesaikan tugas belajar secara mandiri.			✓		
21	Saya aktif mengikuti kegiatan belajar di kelas.			✓		
22	Saya sering terlibat dalam aktivitas yang diselenggarakan saat pembelajaran.			✓		
23	Saya selalu mencoba berpartisipasi dalam diskusi atau kerja kelompok.				✓	
24	Saya konsisten mengerjakan setiap tugas atau aktivitas yang diberikan guru.				✓	

25	Saya menyelesaikan tugas tepat waktu secara konsisten.				✓	
----	--	--	--	--	---	--

Keterangan Skala Penilaian:

1. 1 (Tidak Valid): Pernyataan tidak relevan atau tidak sesuai dengan indikator
2. 2 (Kurang Valid): Pernyataan kurang relevan atau kurang sesuai dengan indikator
3. 3 (Valid): Pernyataan relevan dan sesuai dengan indikator
4. 4 (Sangat Valid): Pernyataan sangat relevan dan sangat sesuai dengan indikator

Kesimpulan:

Setelah dilakukan validasi isi, instrument penelitian dinyatakan:

Valid

Tidak Valid (dengan revisi)

Curup, Juli 2025

Validator



KUSMINIARTI, S.Pd-1

NIP.197709182009042001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH

Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn. (0732) 21010
Fax. (0732) 21010 Homepage <http://www.iaincurup.ac.id> E-Mail admin@iaincurup.ac.id

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH

Nomor 258 Tahun 2025

Tentang

PENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN 2 DALAM PENULISAN SKRIPSI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

- Menimbang** : a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ;
b. Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas sebagai pembimbing I dan II ;
- Mengingat** : 1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ;
2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup,
3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup;
4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi;
5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 019558/B.II/3/2022, tanggal 18 April 2022 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2022 - 2026.
6. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup
7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0317 tanggal 13 Mei 2022 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup.
- Memperhatikan** : 1. Surat Rekomendasi dari Ketua Prodi PAI Nomor : -
2. Berita Acara Seminar Proposal Pada Hari Jum'at, 14 februari 2025.

MEMUTUSKAN :

Menetapkan

- Pertama** : 1. **Dr. H. Saidil Mustar, M. Pd** 19620204 200003 1 004
2. **Mega Selvi Maharani, M. Pd** 19950506 202203 2 007

Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa :

N A M A : Siska Novita

N I M : 21531150

JUDUL SKRIPSI : Pengaruh *Game Online* Dan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Terhadap Minut Belajar Siswa SMAN 3 Rejang Lebong.

- Kedua** : Proses bimbingan dilaku kan sebanyak 12 kali pembimbing I dan 12 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;
- Ketiga** : Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan ;
- Keempat** : Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ;
- Kelima** : Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;
- Keenam** : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan ;
- Ketujuh** : Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;

Ditetapkan di Curup,
pada tanggal 28 Februari 2025



1. Rektor
2. Bendahara IAIN Curup;
3. Kabag Akademik kemahasiswaan dan kerja sama;
4. Mahasiswa yang bersangkutan;



PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG
**DINAS PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**
Jalan Basuki Rahmat No. 10 Kelurahan Dwi Tunggal

SURAT IZIN

Nomor: 503/2605260114/IP/DPMPTSP/V/2025

TENTANG PENELITIAN

KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PTSP KABUPATEN REJANG LEBONG

- Dasar
1. Keputusan Bupati Rejang Lebong Nomor 14 Tahun 2022 Tentang Pendelegasian Wewenang Pelayanan Perizinan Berusaha Berbasis Risiko dan Non Perizinan Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong
 2. -- Hal Rekomendasi Izin Penelitian

Dengan ini mengizinkan, melaksanakan Penelitian Kepada

Nama / TTL : Siska Novita
NIM : 21531150
Program Studi/Fakultas : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM / TARBIYAH
Judul Proposal Penelitian : PENGARUH GAME ONLINE DAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA SMAN 3 REJANG LEBONG
Lokasi Penelitian : SMAN 3 REJANG LEBONG
Waktu Penelitian : 2025-05-27 s/d 2025-08-27
Pemanggung Jawab : DEKANAT FAKULTAS TARBIYAH

Dengan ketentuan sebagai berikut :

- a. Harus menaati semua ketentuan Perundang-undangan yang berlaku.
- b. Selesai melakukan penelitian agar melaporkan / menyampaikan hasil penelitian kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong
- c. Apabila masa berlaku Izin ini sudah berakhir, sedangkan pelaksanaan penelitian belum selesai perpanjangan izin Penelitian harus diajukan kembali kepada instansi pemohon
- d. Izin ini dicabut dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang surat izin ini tidak menaati/mengindahkan ketentuan-ketentuan seperti tersebut diatas.

Demikian Izin ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Dikeluarkan di : C U R U P
Pada Tanggal : 27 Mei 2025

**KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN
PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
KABUPATEN REJANG LEBONG**



ZULKARNAIN, SH
Pembina
NIP. 19751010 200704 1 001



Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh Balai Sertifikasi Elektronik (BSrE), BSSN.



PEMERINTAH PROPINSI BENGKULU
SMA NEGERI 3 REJANG LEBONG

Jl. DR. AK Gani Desa Pahlawan Curup Utara, Rejang Lebong, Bengkulu 39119
Pos-el sman1curuputara@gmail.com

SURAT IZIN PENELITIAN

Nomor. 421.3/W/195/PL./SMAN.3/RI/2025

Berdasarkan Surat dari Pemerintah Kabupaten Rejang Lebong Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu, Nomor 503/2605260114/IP/DPMPPTSP/V/2025 Tentang Surat Izin Penelitian Kepala Dinas Penanaman Modal Dan PTSP Kabupaten Rejang Lebong tanggal 27 Mei 2025, maka dengan ini Plt. Kepala Sekolah SMA Negeri 3 Rejang Lebong memberikan izin kepada saudara:

Nama : Siska Novita
NIM : 21531150
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Jenjang : S-1
Fakultas : Tarbiyah
Judul Proposal Penelitian : *"Pengaruh Game Online Dan Media Pembelajaran Berbasis Game Terhadap Minat Belajar Siswa SMA N 3 Rejang Lebong"*
Waktu Penelitian : 27 Mei s.d 27 Agustus 2025
Tempat Penelitian : SMAN 03 Rejang Lebong

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya untuk dapat dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Rejang Lebong, 15 Juni 2025
Plt. Kepala Sekolah

Ulfah ANNI, S.Pd
Berkelompok / IVa
NIP. 198612172009032009



SURAT KETERANGAN UJI COBA ANGKET

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, menerangkan bahwa :

Nama : Siska Novita

Nim : 21531150

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Telah melaksanakan uji coba angket di **SMAN 3 REJANG LEBONG**

Demikian surat keterangan ini disampaikan, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Curup, 2025



NIP. 198612172009032009

SURAT KETERANGAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, menerangkan bahwa:

Nama : Siska Novita

Nim : 21531150

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Telah melakukan penelitian guna penyusunan skripsi dengan judul "PENGARUH GAME ONLINE DAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA SMAN 3 REJANG LEBONG"

Demikian surat keterangan ini disampaikan, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Curup, 2025



ULFA AINI, S.Pd

NIP. 198612172009032009



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA: SISKHA NOVITA
NIM: 21031150
PROGRAM STUDI: Pendidikan Agama Islam
FAKULTAS: Tarbiyah
DOSEN PEMBIMBING I: Dr. H. Saidi Mustar, M. Pd
DOSEN PEMBIMBING II: Mega Feivi Maharani, M. Pd
JUDUL SKRIPSI: "Pengaruh Game Online Dan Media Pembelajaran Berbasis Game Terhadap Minat Belajar Siswa SMAN 3 Rejang Lebong"

MULAI BIMBINGAN
AKHIR BIMBINGAN

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF PEMBIMBING I
1.	21/09 2025	Bimbingan bab I	<i>[Signature]</i>
2.	02/10 2025	Bimbingan bab II	<i>[Signature]</i>
3.	12/10 2025	Bimbingan bab III	<i>[Signature]</i>
4.	25/10 2025	Kuis bimbingan bab 1, 2, 3	<i>[Signature]</i>
5.	10/11 2025	Kuis bimbingan bab 1, 2, 3	<i>[Signature]</i>
6.	16/11 2025	Bimbingan instrumen Penelitian	<i>[Signature]</i>
7.	17/11 2025	Kuis bimbingan Uji Validasi & reliabilitas	<i>[Signature]</i>
8.	17/11 2025	Kuis bimbingan korelasi Penelitian	<i>[Signature]</i>
9.	16/12 2025	Kuis bimbingan korelasi Penelitian dan bab V	<i>[Signature]</i>
10.	21/12 2025	Revisi dan Ujian	<i>[Signature]</i>
11.			
12.			

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI SUDAH
DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN CURUP,

PEMBIMBING I,

[Signature]

Dr. H. Saidi Mustar, M. Pd
NIP. 19620209200051004

CURUP 21 Juli2025
PEMBIMBING II,

[Signature]

Mega Feivi Maharani, M. Pd
NIP. 199505062022032007

- Lembar Depan Kartu Bimbingan Pembimbing I
- Lembar Belakang Kartu Bimbingan Pembimbing II
- Kartu ini harap dibawa pada setiap konsultasi dengan Pembimbing I dan Pembimbing II



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: iaic@iaincurup.ac.id Kurup Pos 50119

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA: CISKA NOVITA
NIM: 21531150
PROGRAM STUDI: Pendidikan Agama Islam
FAKULTAS: Tarbiyah
PEMBIMBING I: Dr. H. Saiful Mustar, M. Pd
PEMBIMBING II: Mega Selvi Maharani, M. Pd
JUDUL SKRIPSI: "Pengaruh Game Online Dan Media Pembelajaran Berbasis Game Terhadap Minat Belajar Siswa SMAN 3 Karang Lembang"

MULAI BIMBINGAN
AKHIR BIMBINGAN

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF PEMBIMBING II
1.	18/02 2025	Bimbingan bab 1	Mega
2.	26/02 2025	Bimbingan bab 2	Mega
3.	19/02 2025	Bimbingan bab 3	Mega
4.	22/03 2025	Acc Pembimbing 2	Mega
5.	31/02 2025	Bimbingan bab 1, 2, 3	Mega
6.	7/04 2025	Bimbingan instrumen Penelitian	Mega
7.	15/04 2025	Bimbingan uji validitas dan reliabilitas	Mega
8.	22/04 2025	Bimbingan hasil Penelitian	Mega
9.	29/04 2025	Bimbingan bab hasil Penelitian	Mega
10.	10/05 2025	Bimbingan hasil Penelitian dan bab V	Mega
11.	22/07 2025	Bimbingan bab V	Mega
12.	28/07 2025	Ace ujian	Mega

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI
SUDDAH DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN
CURUP

CURUP, 28 Juli 2025

PEMBIMBING I,

PEMBIMBING II,

Dr. H. Saiful Mustar, M. Pd
NIP. 19620209200031004

Mega Selvi Maharani, M. Pd
NIP. 1995030620203007

DATA MENTAH VARIABEL X1

NO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	TOTAL
1	1	2	3	4	5	2	2	2	1	1	3	2	1	5	2	3	5	2	5	3	2	5	5	2	1	69
2	5	5	5	3	4	5	3	3	3	4	4	5	3	3	4	4	3	3	5	4	4	3	2	2	2	91
3	3	4	4	4	5	4	2	2	1	3	3	4	2	4	5	3	5	4	4	3	3	4	4	3	3	86
4	1	2	3	4	5	2	2	2	1	1	3	2	1	5	2	3	5	2	5	3	2	5	5	2	1	69
5	2	4	4	3	4	4	1	1	3	3	3	4	2	4	3	3	5	4	4	2	2	4	3	3	3	78
6	3	3	2	1	4	2	1	1	1	2	1	2	2	5	3	3	5	4	3	2	2	4	4	4	4	68
7	1	2	3	4	5	2	2	2	1	1	3	2	1	5	2	3	5	2	5	3	2	5	5	2	2	70
8	1	2	3	4	5	2	2	2	1	1	3	2	1	5	2	3	5	2	5	3	2	5	5	3	1	70
9	1	2	3	3	4	2	1	1	1	1	1	2	1	4	2	1	5	3	4	1	1	4	3	3	2	56
10	2	3	2	3	4	2	2	1	1	2	1	3	2	4	2	1	4	5	4	1	2	4	2	1	2	60
11	1	2	3	4	5	2	2	2	1	1	3	2	1	5	2	3	5	2	5	3	2	5	5	3	1	70
12	1	2	3	4	5	2	2	2	1	1	3	2	1	5	2	3	5	2	5	3	2	5	5	3	1	70
13	3	4	4	4	5	4	3	2	3	4	4	5	3	3	4	4	3	3	4	3	4	2	2	2	2	84
14	3	3	2	1	2	4	3	2	2	1	3	3	1	4	4	3	5	3	3	1	3	5	3	2	2	68
15	1	2	3	4	5	2	2	2	1	1	3	2	1	5	2	3	5	2	5	3	2	5	5	3	1	70
16	1	2	3	4	5	2	2	2	1	1	3	2	1	5	2	3	5	2	5	3	2	5	5	3	1	70
17	2	3	4	2	4	1	1	1	2	1	1	1	1	5	3	3	4	4	5	1	2	4	5	3	3	66
18	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	4	2	2	5	3	4	1	1	5	2	2	3	50
19	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	125
20	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	114
21	2	4	4	5	4	4	1	2	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	104

22	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	112
23	1	2	3	4	5	2	2	2	1	1	3	2	1	5	2	3	5	3	2	5	2	5	5	3	1	70
24	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	5	115
25	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	114

DATA MENTAH VARIABEL X2

NO	P1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	TOTAL
1	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5	103
2	4	4	4	4	5	4	4	4	3	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	3	3	5	5	5	5	105
3	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5	103
4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	5	4	4	4	3	3	5	4	4	4	87
5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	3	4	5	5	5	5	112
6	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5	103
7	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	5	5	3	3	3	3	5	5	99
8	4	5	5	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	113
9	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	3	3	3	4	4	108
10	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	5	5	3	3	3	3	5	5	99
11	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	5	5	3	3	3	3	5	5	99
12	5	5	5	5	5	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	5	3	3	4	4	4	4	4	98
13	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	3	5	5	3	4	4	3	3	4	108
14	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	5	5	3	3	3	3	5	5	99
15	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	5	5	3	3	3	3	5	5	99
16	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	115
17	5	5	5	4	4	4	4	5	4	4	3	3	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	4	4	107
18	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	125
19	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	113
20	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	106
21	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	114

DATA MENTAH VARIABEL Y

NO	P1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	TOTAL
1	5	5	4	4	3	3	3	3	5	3	3	5	3	3	5	5	4	3	5	4	4	4	4	4	4	98
2	5	5	5	4	3	3	3	2	4	3	5	4	4	5	5	5	3	3	3	4	4	3	5	5	4	99
3	5	4	4	4	3	4	4	4	5	4	2	3	5	5	5	4	2	2	2	4	5	5	4	4	4	97
4	5	5	4	4	3	3	3	3	5	3	3	5	3	3	5	5	4	3	5	4	4	4	4	4	4	98
5	3	3	4	3	3	2	3	2	3	3	4	4	4	4	4	4	2	3	1	3	3	3	4	4	3	79
6	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	116
7	5	5	4	4	3	3	3	3	5	3	3	5	3	3	5	5	4	3	5	4	4	4	4	4	4	98
8	5	5	4	4	3	3	3	3	5	3	3	5	3	3	5	5	4	3	5	4	4	4	4	4	4	98
9	4	4	4	3	4	4	3	5	4	2	4	4	4	4	4	5	1	3	2	5	5	4	4	4	4	94
10	4	4	4	4	3	3	2	1	2	3	4	4	4	4	5	5	5	1	1	3	4	4	4	5	5	88
11	5	5	4	4	3	3	3	3	5	3	3	5	3	3	5	5	4	3	5	4	4	4	4	4	4	98
12	5	5	4	4	3	3	3	3	5	3	3	5	3	3	5	5	4	3	5	4	4	4	4	4	4	98
13	4	4	4	1	4	3	3	1	3	3	4	4	4	5	5	5	5	5	3	4	4	3	4	4	4	93
14	5	5	5	5	5	5	5	5	4	3	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	113
15	5	5	4	4	3	3	3	3	5	3	3	5	3	3	5	5	4	3	5	4	4	4	4	4	4	98
16	5	5	4	4	3	3	3	3	5	4	4	5	4	4	5	5	4	3	5	4	4	4	4	4	4	102
17	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	111
18	5	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	3	3	4	4	105
19	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	113
20	4	4	5	5	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	114
21	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	113

22	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5	4	115
23	5	5	4	4	3	3	3	3	5	3	3	5	3	3	5	5	4	3	5	4	4	4	4	4	4	98
24	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	4	111
25	5	5	4	4	3	3	3	3	5	3	3	5	3	3	5	5	4	3	5	4	4	4	4	4	4	128

Hasil Olah Data

Variabel XI Game Online

RESPONDE N	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P1 0	P1 1	P1 2	P1 3	P1 4	P1 5	P1 6	P1 7	P1 8	P19	TOTA L
1	5	5	3	4	4	4	4	5	5	3	2	5	2	3	5	3	5	4	5	76
2	5	5	5	3	5	3	4	5	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	82
3	3	4	4	4	4	5	5	4	3	5	4	5	5	4	4	5	4	5	5	82
4	5	5	3	4	5	5	5	4	4	3	5	4	5	3	4	4	2	4	5	79
5	4	4	5	3	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	3	84
6	4	3	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	4	3	4	5	4	4	4	83
7	5	3	4	5	5	5	5	5	4	5	2	3	5	3	4	4	4	5	5	81
8	5	5	3	4	5	5	5	5	4	3	4	5	3	3	5	5	4	4	5	82
9	5	2	5	3	5	5	5	5	5	4	2	5	5	5	3	5	5	5	5	84
10	5	3	4	5	3	4	5	5	4	5	3	4	5	3	5	5	5	4	4	81
11	5	2	3	4	4	2	2	4	4	3	2	5	2	3	2	3	2	3	1	56
12	5	5	5	5	5	4	2	3	4	4	4	4	5	5	3	5	5	4	4	81
13	3	4	4	4	4	3	5	4	4	4	5	3	4	4	3	4	4	5	5	76
14	3	3	5	5	4	3	5	4	4	5	3	5	4	3	5	5	3	5	5	79
15	5	4	4	4	5	5	5	4	4	3	5	4	4	3	5	3	5	5	4	81
16	5	4	5	4	5	4	3	3	5	4	4	5	5	3	5	4	4	4	5	81
17	4	4	4	5	4	4	5	3	4	5	4	4	3	3	4	5	4	3	3	75

18	5	5	5	4	4	5	5	5	4	3	5	3	5	5	3	5	5	3	5	84
19	5	5	4	5	4	5	3	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	90
20	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	87
21	5	4	4	5	4	3	2	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	83
22	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	83
23	5	2	3	4	2	2	2	4	3	3	2	5	2	3	3	5	2	3	5	60
24	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	88
25	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	5	4	5	87

Variabel X2 Media Pembelajaran Berbasis Game

RESPONDEN	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	TOTAL	
1	3	5	3	5	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	78
2	4	5	4	4	4	4	4	3	5	4	4	5	4	4	5	4	3	3	5	5	5	83
3	4	4	5	4	5	4	4	4	4		4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	80
4	3	4	4	2	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	5	4	3	3	5	4	4	70
5	5	4	4	5	5	5	5	3	4	4	4	5	4	4	4	4	3	4	5	5	5	86
6	3	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	78
7	3	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	74
8	3	5	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	90
9	5	3	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	3	3	3	3	84
10	3	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	76
11	3	2	3	2	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	67
12	5	3	5	5	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	76
13	4	3	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	81
14	3	5	5	3	5	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	75
15	3	5	3	5	5	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	75
16	3	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	87
17	3	4	5	4	3	4	5	4	4	3	3	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	81
18	5	3	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	96
19	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	96
20	4	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	89

21	5	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	5	89
22	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	79
23	3	3	5	2	3	4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	85
24	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	77
25	5	5	4	5	4	5	4	4	4	5	5	4	4	5	5	4	5	4	5	4	90

Variabel Y Minat Belajar

RESPONDEN	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	TOTAL
1	4	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	83
2	3	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	3	4	5	5	4	81
3	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	86
4	4	5	5	5	3	5	5	3	5	5	3	5	3	5	4	5	4	4	78
5	5	4	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	82
6	5	4	5	4	5	3	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	83
7	5	5	5	4	5	5	5	5	5	3	5	4	5	5	4	5	4	5	84
8	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	85
9	5	5	5	4	5	5	4	5	3	5	4	5	5	5	5	5	4	5	84
10	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5	83
11	5	5	5	4	5	3	4	4	5	5	4	4	5	5	4	5	4	4	80
12	5	4	3	5	5	4	3	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	80
13	5	5	5	5	5	4	5	4	4	3	4	5	5	5	4	5	4	5	82
14	4	5	4	5	5	5	3	5	3	5	5	5	5	5	5	4	5	5	83
15	4	5	5	4	5	5	3	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	84
16	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	3	5	4	5	4	5	80
17	5	5	3	5	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	82
18	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	3	4	4	81
19	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	83
20	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	82

21	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	4	5	4	79
22	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	5	4	5	5	5	4	5	4	72
23	5	4	4	4	4	5	4	5	5	3	3	4	3	5	4	4	4	4	74
24	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	5	4	5	5	5	4	5	4	72
25	4	4	5	5	4	4	5	4	5	3	3	4	3	5	4	4	4	4	74

Hasil Dekripsi Statistik

Game Online X1

Descriptive Statistics							
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Game_Online	25	34	56	90	80.20	7.605	57.833
Valid N (listwise)	25						

Media Pembelajaran Berbasis Game X2

Descriptive Statistics							
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Media_Pembelajaran_Berbasis_Game	25	29	67	96	81.68	7.487	56.060
Valid N (listwise)	25						

Minat Belajar Y

Descriptive Statistics							
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Minat_Belajar	25	14	72	86	80.68	3.902	15.227
Valid N (listwise)	25						

Hasil Uji Asumsi

Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		25
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	0.000000
	Std. Deviation	3.88148279
Most Extreme Differences	Absolute	0.205
	Positive	0.129
	Negative	-0.205
Test Statistic		0.205
Asymp. Sig. (2-tailed)		.208 ^c

Uji Heteroskedestisitas

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	1.284	6.527		0.197	0.846
	Game Online	0.079	0.076	0.241	1.033	0.313
	Media Pembelajaran Bebasis Game	-0.057	0.078	-0.173	-0.741	0.467

Uji Multikolinearitas

Coefficients ^a			
Model		Collinearity Statistics	
		Tolerance	VIF
1	Game Online	0.792	1.262
	Media Pembelajaran Bebasis Game	0.792	1.262

Hasil Uji Hipotesis

Uji Regresi Linear Berganda

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	77,674	10,441		7,439	0,000
	Game Online	0,590	0,122	0,115	3,481	0,035
	Media Pembelajaran Bebas Game	0,421	0,124	0,040	2,169	0,008

Uji Korelasi Berganda

Model Summary									
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics				
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	.503 ^a	0,011	-0,079	4,054	0,011	0,017	2	22	0,890

Uji t Parsial

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	77,674	10,441		7,439	0,000
	Game Online	0,590	0,122	0,115	3,481	0,035
	Media Pembelajaran Bebas Game	0,421	0,124	0,040	2,169	0,008

Hasil Uji F simultan

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	3,858	2	1,929	4,117	.009 ^b
	Residual	361,582	22	16,436		
	Total	365,440	24			

Uji Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0.103 ^a	0,011	0,794	4,054



RIWAYAT HIDUP PENULIS



Siska Novita adalah nama penulis skripsi ini. Penulis lahir di Desa Bangun Jaya 12 desember 2002 dari pasangan Bapak Yanto dan ibu Elya Sukeisih sebagai anak kedua dari tiga bersaudara. Kakaknya bernama Edi Irawan dan adiknya bernama Miharto. Penulis pernah menempuh pendidikan di SDN 165 Rejang Lebong dan lulus pada Tahun 2015, melanjutkan pendidikan di SMPN 14 Rejang Lebong dan lulus pada Tahun 2018, lalu melanjutkan pendidikan di SMKN 4 Rejang Lebong dan lulus pada Tahun 2021, hingga akhirnya menempuh pendidikan di perguruan tinggi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Selama menempuh pendidikan penulis banyak mendapatkan pengalaman hidup yang sangat bermanfaat, baik pengalaman akademik maupun non-akademik. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada orang tua, keluarga dan teman-teman yang telah membantu penulis baik dari segi materi/material.