



**PENGARUH PENGGUNAAN GAME ONLINE TERHADAP
MINAT BELAJAR ANAK TINGKAT SEKOLAH DASAR DI
CISEENG KABUPATEN BOGOR**

Skripsi

Disusun untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh

Nama : Aprisya Putri Kartini

NIM : 2018820180

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JAKARTA
2023**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

Skripsi, 7 Februari 2023

Aprisya Putri Kartini (2018820180)

**PENGARUH PENGGUNAAN GAME ONLINE TERHADAP MINAT
BELAJAR ANAK TINGKAT SEKOLAH DASAR DI CISEENG
KABUPATEN BOGOR**

xv + 57 halaman, 14 tabel, 3 gambar, 19 lampiran

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya minat belajar anak tingkat sekolah dasar karena lebih tertarik menghabiskan waktunya untuk bermain game online. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah penggunaan game online dapat berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survey. Pemilihan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *simple random sampling*, sample terdiri dari kelas IV, V, dan VI dilakukan pemilihan secara random tanpa melakukan pengelompokan terlebih dahulu. Penelitian ini dilaksanakan tiga kali pertemuan. Kegiatan penelitian ini dilakukan dengan memberikan angket kepada siswa-siswi pengguna game online yang berjumlah 100 siswa untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh game online pada mereka. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengaruh game online terhadap minat belajar anak tingkat sekolah dasar memiliki koefisien, hasil analisa menunjukkan antara signifikansi kurang dari 0,05 ($0,004 < 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa variabel game online berpengaruh terhadap minat belajar.

Kata kunci: Game Online, Sejarah Game, Minat Belajar

Daftar Pustaka 31 (2003-2022)

**PERSETUJUAN PEMBIMBING
PERSYARATAN UNTUK SIDANG SKRIPSI**

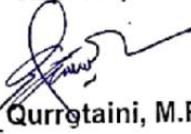
Rembimbing,


Mas Roro Diah Wahyu Lestari, M.Pd

Tanggal : 10-09-2022

**MENGETAHUI
KETUA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

Kaprodi,


Lativa Qurrotaini, M.Pd.

Tanggal : 30-12-2022

Nama : Aprisya Putri Kartini

Nomor Pokok : 2018820143

Judul Skripsi : **DAMPAK PENGGUNAAN GAME ONLINE TERHADAP
MINAT BELAJAR ANAK TINGKAT SEKOLAH DASAR
DI CISEENG KABUPATEN BOGOR**

Angkatan : 2018

PERSETUJUAN PANITIA UJIAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul "Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Minat Belajar Anak Tingkat Sekolah Dasar Di Ciseeng Kabupaten Bogor" yang ditulis oleh **Aprisya Putri Kartini Nomor Pokok 2018820180** telah diujikan pada tanggal 07 Februari 2023. Diterima dan disahkan untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta.

Mengesahkan,

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Dekan,

Dr. Iswan, M.Si.

Panitia Ujian

Tanda Tangan Tanggal

Ismah, M.Si
Ketua



Lativa Qurrotaini, M.Pd.
Sekretaris



25-02-2023

Mas Roro Diah Wahyu Lestari, M.Pd.
Pembimbing



25-02-2023

Dr. Ahmad Susanto, M.Pd
Penguji-1



14-02-2023

Siska Kusumawardani, M.Pd
Penguji-2



14-02-2023

LEMBAR PENGESAHAN

Diterima dan disahkan oleh Komisi Pengujian Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memenuhi ujian Sarjana Strata Satu (S1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta.

Nama : Aprisya Putri Kartini

Nomor Pokok : 2018820180

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Minat Belajar Anak Tingkat Sekolah Dasar Di Ciseeng Kabupaten Bogor

Angkatan : 2018/2019

Hari : Selasa

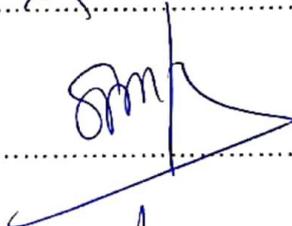
Tanggal : 07 Februari 2023



.....
Ismah, M.Si.
Ketua



.....
Lativa Qurrotaini, M.Pd.
Sekretaris



.....
Dr. Ahmad Susanto M.Pd
Penguji-1



.....
Siska Kusumawardani, M.Pd
Penguji-2

PAKTA INTEGRITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

- a. Nama : Aprisya Putri Kartini
- b. Tempat/Tanggal Lahir : Jakarta, 21 April 2000
- c. Fakultas/Prodi : Ilmu Pendidikan/Pendidikan Guru Sekolah Dasar
- d. Nomor Pokok : 2018820180
- e. Alamat Rumah : Perumahan Lembah Bukit Calincing Blok B 09 RT 02 RW 08 Desa Cogreg Kabupaten Bogor Jawa Barat
- f. No. Tlp/Hp : 085773862696
- g. Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Minat Belajar Anak Tingkat Sekolah Dasar Di Ciseeng Kabupaten Bogor

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa seluruh dokumen/data yang saya sampaikan dalam skripsi ini adalah benar sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Apabila di kemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dokumen/data terdapat indikasi penyimpangan/pemalsuan pada bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian pakta integritas ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun juga, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 06 Desember 2022

Mahasiswa yang bersangkutan



Aprisya Putri Kartini

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK PENINGKATAN AKADEMIK

Sebagai mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta, saya bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aprisya Putri Kartini
No. Pokok : 2018820180
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jenis Karya : Skripsi

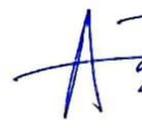
Demi pengembangan ilmu pendidikan menyetujui untuk memberikan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (*Non Exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul :

PENGARUH PENGGUNAAN GAME ONLINE TERHADAP MINAT BELAJAR ANAK TINGKAT SEKOLAH DASAR DI CISEENG KABUPATEN BOGOR

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan ini hak bebas royalti Fakultas Ilmu Pendidikan berhak menyimpan, menggali media, mengelola dalam bentuk perangkat data (*data base*), merawat dan mempublikasikan skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebesar-besarnya.

Jakarta, 06 Desember 2022
Yang membuat pernyataan

Aprisya Putri Kartini

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:
Kedua orang tuaku Papah Murdiyana dan Mamah Tuti Anggraini
Keluarga tercinta
Untuk masku Madin Soleh
Teman-teman Ragunan City dan kelas BSD-18

MOTTO

"Hatiku tenang karena mengetahui bahwa apa yang melewatkanmu tidak akan pernah menjadi takdirku, dan apa yang ditakdirkan untukku tidak akan pernah melewatkanmu" (Umar Bin Khattab)

**Kamu tidak bisa kembali dan mengubah masa lalu, maka dari itu tataplah masa depan dan jangan buat kesalahan yang sama dua kali
(Penulis)**

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya pada penulis sehingga bisa menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Minat Belajar Anak Tingkat Sekolah Dasar di Ciseeng Kabupaten Bogor”. Skripsi penelitian ini penulis susun semaksimal mungkin sesuai dengan kemampuan yang dimiliki oleh penulis, sehingga masih jauh dari kata sempurna. Dengan segala keterbatasan dan kekurangan yang ada selama ini melakukan penyusunan skripsi, penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan kesehatan dan rahmat karunia-Nya dan segala hal tak terduga yang dapat memudahkan dalam penyusunan skripsi ini.
2. Orang tua yang selalu memberikan dukungan, motivasi, semangat, nasihat, dan doa dalam penyusunan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Ma'mun Murod, M.Si. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Jakarta
4. Bapak Iswan, M.Si. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta

5. Ibu Lativa Qurrataini, M.Pd. Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta yang telah memberikan dorongan dan arahan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu.
6. Ibu Mas Roro Diah Wahyu Lestari, M.Pd. Selaku pembimbing skripsi yang telah senantiasa memberikan wawasan keilmuan, nasehat, pemikiran, tegas, dan pengertiannya sehingga penulis mampu mengerjakan menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak Muhbubillah, S.Pd. MM. Selaku Kepala Sekolah SDN Ciseeng 01.
8. Bapak Ibu guru beserta Staf SDN Ciseeng 01.
9. Teman-teman seperjuangan dan sahabat yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Penulis mengharapkan skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis sendiri dan umumnya bagi pembaca.

Jakarta, 31 Desember 2022

Penulis,

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PERSETUJUAN PANITIA UJIAN SKRIPSI	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
LEMBAR PENGESAHAN	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
PAKTA INTEGRITAS	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
PERSEMBAHAN	vii
MOTTO	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
A. Kajian Teori	7
1. Game Online	7
a. Definisi Game	7

b. Definisi Game Online	Kesalahan! Bookmark tidak	
ditentukan.		
c. Pengaruh Game Online	Kesalahan! Bookmark tidak	
ditentukan.		
d. Game Populer		17
2. Definisi Minat Belajar		20
a. Definisi Minat		20
b. Pengertian Belajar		22
c. Minat Belajar		23
d. Faktor-faktor yang berpengaruh terhadap minat belajar		24
e. Ciri-Ciri Minat Belajar		28
B. Kerangka Berpikir		31
C. Hipotesis Penelitian		32
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		33
A. Tempat dan Waktu Penelitian		33
1. Tempat Penelitian		33
2. Waktu Penelitian		33
B. Metodologi Penelitian		34
1. Metode Penelitian		34
2. Desain Penelitian		34
C. Variabel dan Definisi Operasional Variabel		35
D. Populasi dan Sampel		36
E. Pengukuran dan Pengamatan Variabel Penelitian		37
F. Teknik Pengumpulan Data		37
G. Teknik Analisis Data		40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		42
A. Deskripsi Data		42
B. Hasil Analisis Data		45
C. Interpretasi Hasil Penelitian		54
BAB V PENUTUP.....		57
A. Kesimpulan		57

B. Saran	58
DAFTAR PUSTAKA.....	59
LAMPIRAN.....	64

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Waktu Penelitian	31
Tabel 3.2 Pertanyaan positif negatif	35
Tabel 3.3 Skor Penilaian Skala Likert	36
Table 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Minat Belajar	36
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Game Online	37
Tabel 4.1 Jumlah Siswa SDN Ciseeng 01	41
Tabel 4.2 Hasil Uji Coba Validitas Instrumen Game Online	44
Tabel 4.3 Hasil Uji Coba Validitas Instrumen Minat Belajar	45
Tabel 4.4 Hasil Uji Reliabilitas Game Online 4	47
Tabel 4.5 Hasil Uji Reliabilitas Minat Belajar	47
Tabel 4.6 Uji Normalitas Game Online Terhadap Minat Belajar	48
Tabel 4.7 Uji Homogenitas	50
Tabel 4.8 Uji Linearitas Sederhana	51
Tabel 4.9 Uji Hipotesis Penelitian (Uji t)	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir	29
Gambar 4.1 Grafik Normalitas P-Plot	49
Gambar 4.2 Grafik Normalitas Histogram	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Penelitian	62
Lampiran 2. Surat Balasan Penelitian	63
Lampiran 3. Kartu Bimbingan	64
Lampiran 4. Kartu Menonton Sidang	65
Lampiran 5. Surat Permohonan Validasi	66
Lampiran 6. Penilaian Validasi	67
Lampiran 7. Soal Uji Coba Instrumen	69
Lampiran 8. Rubrik Penilaian	72
Lampiran 9. Jawaban siswa minat baca	73
Lampiran 10. Jawaban siswa game online	75
Lampiran 11. Hasil Nilai Siswa	77
Lampiran 12. Hasil Uji Validitas	80
Lampiran 13. Hasil Uji Reliabilitas	91
Lampiran 14. Hasil Uji Normalitas	92
Lampiran 15. Hasil Uji Homogenitas	93
Lampiran 16. Uji Linearitas Sederhana	94
Lampiran 17. Hasil Uji T	95
Lampiran 18. Dokumentasi	96
Lampiran 19. Riwayat Hidup	98

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi di era modern saat ini menciptakan berbagai produk teknologi, internet merupakan salah satu produk yang sangat terlihat saat ini. Dengan terciptanya internet memudahkan akses manusia untuk mendapat berbagai informasi terbaru. Terdapat banyak sekali *fitur* yang disediakan dari Internet seperti facebook, film, email, berita dan *game online*.

Berdasarkan wilayah, pada akhir tahun 2014 jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 88,1 juta orang, data dilihat dari hasil survei APJI (2015:20), hal ini dapat berpotensi meningkatnya industri *game online*. *Game online* merupakan game yang terdapat dalam perangkat komputer yang dimainkan oleh beberapa pemain yang medianya menggunakan jaringan internet (Ali, Dwi Kurnianingsih, Setyorini, 2019:122). Game Indonesia masuk sebagai pasar terbesar di urutan ke-16 di dunia, pendapatan yang dihasilkan dari industri game di Indonesia mencapai USD 879,7 juta jika dirupiahkan senilai Rp 13 Triliun di tahun 2018. Hal ini berdasarkan data terbaru dari Newzoo (Jurnalapps.co.id 2019).

Dengan peningkatan penggunaan *game online* di Indonesia yang rata-rata penggunaannya adalah anak usia sekolah dasar, penggunaan

game online ini akan mengganggu kegiatan positif pada anak di masa usia perkembangannya. Rutinitas anak yang sudah terbiasa bermain *game online*, akan berpengaruh pada tingkat ketertarikan minat belajar mereka (Azies, 2011:123). Permasalahan minat belajar siswa saat ini semakin kompleks salah satu pemicunya yaitu penggunaan *game online*. Asumsi terhadap minat belajar dapat dilihat dari prestasi dan *kognitif* anak (Ramdhani, 2018:19).

Penjelasan diatas sejalan dengan penelitian Al Nizar dan Siti Hajaroh pada tahun 2019 di MI NW Gelogor. Berdasarkan penelitian tersebut, semakin tinggi intensitas penggunaan game online maka minat belajar anak semakin menurun dan sebaliknya. Hal tersebut bisa terjadi karena adanya faktor dari teman sebaya/ pergaulan, faktor motivasi dan lingkungan keluarga.

Berdasarkan hasil wawancara dapat digambarkan bahwa anak-anak usia sekolah dasar di Ciseeng Kabupaten Bogor yaitu anak-anak yang menggunakan *game online* di luar jam sekolah rata-rata 2 sampai 3 jam, orang tua memberikan kebebasan pada anak untuk bermain *game* di hari libur sekolah. Dengan menggunakan game online tanpa pengawasan orang tua, maka anak-anak tidak menggunakan handphone sebagai media pembelajaran. Terdapat fitur-fitur yang menarik dalam game online, anak-anak menjadi lebih tertarik menggunakan game online karena media yang digunakan untuk belajar seperti buku yang berupa tulisan tidak membuat anak tertarik. Minat

belajar mereka didasari oleh dorongan orang tua. Dengan kejadian tersebut anak dapat ketergantungan bermain *game* dan cenderung tidak menghabiskan waktunya untuk belajar, sehingga mereka sulit untuk berkonsentrasi dalam kegiatan pembelajaran.

Dengan itu, sangatlah penting untuk membuat penelitian dalam rangka mengetahui pengaruh penggunaan *game online* terhadap minat belajar anak. Penelitian ini sangat penting demi memperbaiki minat belajar anak-anak sekolah dasar yang saat ini mulai tidak fokus belajar dan justru hanya menghabiskan waktu mereka setiap hari dengan bermain game. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penulis membuat rencana penelitian dengan judul Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Pada Anak Tingkat Sekolah Dasar Di Ciseeng Kab. Bogor.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka identifikasi permasalahan penelitian ini sebagai berikut:

1. Anak tidak menghabiskan waktunya untuk belajar
2. Anak-anak yang menggunakan smartphone tidak digunakan sebagai media belajar
3. Kurangnya pengawasan orang tua pada anak
4. Anak-anak lebih tertarik untuk bermain game

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka penulis membatasi permasalahan ini yakni Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Minat Belajar Anak Tingkat Sekolah Dasar Di Ciseeng Kab. Bogor. Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV, V, dan VI SDN Ciseeng 01 dengan jumlah 259 siswa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan maka penulis dapat merumuskan masalah penelitian ini sebagai berikut: Apakah *game online* dapat berpengaruh pada minat belajar anak tingkat sekolah dasar di Ciseeng Kabupaten Bogor?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, secara umum penelitian ini memiliki dua tujuan, yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Bagian tujuan umum dan khusus akan diuraikan secara rinci mengenai sebagai berikut :

1. Tujuan Umum

Adapun tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan game online dapat berpengaruh terhadap minat belajar siswa.

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan game online terhadap minat belajar siswa kelas IV, V, VI SDN Ciseeng 01.

- b. Untuk mengetahui besaran pengaruh game online terhadap minat belajar anak siswa kelas IV, V dan VI SDN Ciseeng 01.

Sesuai dengan rumusan masalah yang dikemukakan Untuk melihat serta mengetahui pengaruh dari penggunaan *game online* terhadap minat anak dalam belajar pada siswa sekolah dasar.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini diantaranya yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Untuk menambah referensi dan sebagai bahan acuan pada penelitian sejenis yang dilakukan di masa yang akan datang.

2. Manfaat Praktis

a) Manfaat untuk anak

Memberikan pemahaman kepada anak bahwa jika ingin menggapai keberhasilan harus mempunyai kesungguhan dan ketekunan dalam belajar.

b) Manfaat untuk Orang Tua

- a. Meningkatkan wawasan ilmu parenting bagi orang tua dalam mendidik serta mengawasi anak di rumah.

- b. Ikut serta meningkatkan keberhasilan belajar anak di sekolah dengan bekerja sama dengan guru.

c) Manfaat untuk Guru

Memberikan informasi mengenai pentingnya kerja sama dengan orang tua murid dalam meningkatkan keberhasilan belajar pada anak, dengan begitu guru dapat mempersiapkan dengan menyusun rencana dan strategi belajar yang lebih baik.

d) Manfaat untuk Peneliti

Manfaat penelitian ini dapat menjadi bekal penulis dengan wawasan dan pengetahuan baru sebagai calon pendidik. Sehingga hal ini menjadi sebuah kontribusi pengembangan ilmu pengetahuan, terutama untuk pelaksanaan tugas dan tanggung jawab penulis dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Definisi Game Online

a. Pengertian Game

Permainan merupakan suatu kegiatan yang sifatnya menyenangkan dan menghibur serta di dalamnya dimainkan oleh satu orang atau lebih. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, “*game*” berarti permainan. Dapat dilihat dalam kamus Macmillan (2009-2011) game dapat diartikan sebagai aktivitas atau kegiatan biasa dilakukan untuk membuat perasaan senang yang mempunyai beberapa peraturan dan ada yang kalah dan menang. (Nisrina Fatin, 2020:117).

Menurut Winarni (2020) dalam Lisnawati, dkk (2021:842) game merupakan suatu aktivitas permainan yang dilakukan secara virtual, yang memiliki tujuan untuk memperoleh kemenangan dalam misi yang ingin dicapai dalam permainan. Leyton-Brow & Shoham, (2008) mengungkapkan bahwa *Game* merupakan permainan yang digunakan oleh suatu kelompok atau individu untuk belajar menganalisa menggunakan strategi yang sudah dipersiapkan. Hal serupa diungkapkan oleh Ahmadi (2015:3) permainan dapat dilaksanakan secara bebas tanpa

adanya dorongan dari luar dan atas kemauan individu untuk menyenangkan dirinya sendiri.

Andang Ismail berpendapat permainan memiliki dua definisi, yaitu:

- a) Kegiatan aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan kesenangan akan tetapi ada kalah dan menang disebut permainan.
- b) Aktivitas bermain yang memiliki tujuan untuk kesenangan sendiri, tidak untuk mencari kemenangan atau kalah.

Berdasarkan paparan diatas maka dapat diambil kesimpulan bahwa permainan merupakan kegiatan yang dapat dilaksanakan setiap individu untuk mendapatkan kesenangan atau hanya sekedar hiburan, dan permainan tersebut dapat dilakukan lebih dari satu orang.

b. Pengertian Game Online

Parameswara dan Lestari (2021:1474-1475) mengungkapkan bahwa game online merupakan permainan visual elektronik yang di dalamnya memiliki tampilan gambar tiga dimensi dan dilengkapi efek-efek yang dapat menarik perhatian pemainnya. Adams dan Rollings mengungkapkan dalam Pratama (2017:9) permainan yang mudah diakses oleh banyak orang atau pemain, dan media permainan game online

terhubung dengan internet disebut game online. Daya tarik game online dapat membuat siswa lebih suka bermain daripada belajar. (Nisrina Fatin, 2020:116). Saat ini game online sudah banyak diminati dari semua kalangan dan sudah menjadi trend dikalangan anak-anak sampai orang-orang dewasa (Rahyuni, Yunus, Hamid, 2021:66).

Menurut Hurlock (1978) dalam Rahyuni, Yunus, Hamid (2021:66) permainan yang mempunyai aturan bernuansa persaingan membuat anak suka berlama-lama bermain game, biasanya game yang disukai yaitu game yang berkelompok atau tim yang mana game ini sangat tersusun dan memiliki persaingan dan aturan yang ketat.

Game online merupakan suatu permainan yang pemainnya mendapat banyak tantangan yang dapat membuat pemainnya menjadi kecanduan untuk terus memainkannya dan apabila hal tersebut sudah menjadi kebiasaan maka akan sulit untuk berhenti dan menjadikan pemainnya lupa akan waktu (Young, 2019) dalam Janttika dan Juniarta (2020:133).

Menurut Kim dkk dalam Kustiawan, Utomo (2019:5) game online merupakan permainan yang dapat dimainkan orang banyak dengan waktu yang bersamaan melalui jaringan komunikasi online.

Berdasarkan yang telah dipaparkan maka dapat disimpulkan game online yaitu permainan yang menggunakan jaringan internet dan pemainnya bisa lebih dari satu yang rata-rata penggunaanya dari kalangan anak-anak dan remaja.

c. Pengaruh Game Online

Terdapat beberapa pengaruh yang timbul pada anak akibat bermain *game online* secara terus menerus. Rokhani (2019:176) berpendapat pengaruh negatif yang akan dialami anak diantaranya siswa tidak bersosialisasi jadi individu, perilaku pada anak terdapat perubahan, penglihatan anak terganggu, mempengaruhi kerja otak, menurunnya prestasi belajar, menjadi orang yang individualis dan bahaya radiasi dari gadget atau laptop yang sejenisnya. Berikut penjelasannya:

a) Siswa tidak bersosialisasi

Rasa malas untuk main diluar dapat timbul pada anak yang sudah memiliki rasa nyaman bermain *game*. Anak-anak lebih milih berinteraksi dengan gadgetnya dibanding bermain bersama teman-temannya. Siswa yang menggunakan game berlebihan dapat membuat siswa menjadi kurang bersosialisasi di lingkungannya. Siswa lebih tertarik untuk menghabiskan waktu untuk bermain *game online*.

b) Berubahnya sikap dan perilaku anak

Bermain game pada anak dapat berpengaruh pada psikologis anak. Kebiasaan anak dipengaruhi dalam penggunaan bermain *game*. Contohnya, kekerasan yang terdapat dalam game yang dilakukan secara berturut, dengan hal tersebut dapat membuat anak menjadi terbiasa mengakses atau melihat hal kekerasan, sehingga dalam keseharian anak dapat meniru dan melakukan hal yang dia lihat saat bermain game. Anak juga jadi mau menang sendiri dan menjadi lebih agresif.

c) Terganggunya penglihatan anak

Anak yang menggunakan game melalui gadget, laptop, atau komputer. Sehingga gadget dengan mata sering berinteraksi. Biasanya jarak mata dan gadget berdekatan, hal ini dapat berpengaruh negatif pada kesehatan mata siswa. Jika peristiwa ini berjangka panjang, dapat berakibat gangguan penglihatan anak. Contohnya kerusakan pada saraf mata, rabun jauh dan rabun dekat. Maka dari itu perlu adanya pengawasan orang tua dan perlunya membatasi anak dalam menggunakan *game*.

d) Berpengaruh pada kinerja otak

Berinteraksi dengan game dapat membuat anak merasa senang. Hal ini mengakibatkan adanya perubahan pada struktur dendrit dan sel-sel di otak. Problem sel ini mampu

mempengaruhi dalam berkonsentrasi dan kesulitan untuk mengatur perilaku anak dalam jangka panjang. Saat fokus siswa menurun dapat membuat sulit untuk berkonsentrasi dan dan menjadi seseorang yang pelupa.

e) Menurunnya prestasi belajar

Penjelasan yang telah dipaparkan diatas, dapat dipahami dengan menggunakan gadget untuk bermain *game* dapat menurunkan konsentrasi anak, membuat anak gagal fokus dan mudah lupa. Jika hal ini terjadi di sekolah dan di saat pembelajaran sedang berlangsung. Maka dalam memahami dan mengikuti pelajaran yang diberikan guru akan sulit untuk dimengerti. Dan mengakibatkan prestasi dan minat belajar anak akan menurun.

f) Menjadi orang yang suka menyendiri

Sikap menyendiri yang dimiliki pada anak timbul akibat dari kecanduan *game online*. Mementingkan dirinya sendiri merupakan sikap yang suka menyendiri dan tidak peduli dengan orang lain. Peristiwa ini bisa terjadi akibat dari kebiasaan anak suka menyendiri untuk bermain *games*. Anak menjadi tidak memiliki rasa empati dan tidak memiliki rasa tolong menolong.

g) Bahaya radiasi

Dalam alat elektronik selalu memancarkan sinar radiasi. Sinar radiasi sangat berbahaya jika terpapar dalam jangka waktu yang panjang. Jaringan otak anak dapat terganggu yang berakibat dari penggunaan *smartphone* atau alat elektronik lain.

Ketergantungan game online mampu mempengaruhi anak untuk bermain game yaitu hubungan anak dengan orangtua, pergaulan dengan teman-teman, lingkungan sekitar, *smartphone* dan jaringan internet, hal tersebut dapat mempengaruhi minat belajar anak. Siswa yang menggunakan game online dengan jangka waktu yang panjang dapat membawa pengaruh buruk pada minat belajar anak. (Menurut Puji 2020:22, dalam Mertika dan Mariana (2020:101).

Hal serupa diungkapkan oleh Sulastri, dkk (2019:105) dalam Mertika dan Mariana (2020:102) pengaruh negatif game online yaitu kurangnya interaksi anak dengan teman sebayanya dimana anak yang bermain game lebih fokus pada game yang sedang dimainkan, hal ini dapat memicu kurangnya keakraban.

Menurut Nurlaela (2019:103) dalam Mertika dan Mariana (2020:102-103) permainan *game online* yang dimainkan oleh anak telah membawa pengaruh pada moral anak. Moral anak menjadi buruk karena kurang berinteraksi dengan banyak orang dan terlalu fokus dengan dunia virtual.

Ghuman dan Griffith (2012) dalam Novriali (2019:150) mengungkapkan ada permasalahan yang timbul dari kegiatan bermain *game online* yang berlebihan, diantaranya menjadi kurang peduli dengan kegiatan sosial, tidak dapat mengatur waktu dengan baik, menurunnya prestasi, gangguan kesehatan, finansial, dan fungsi kehidupan lain yang penting.

King dan Delfabbro (2018) dalam Novrialdy (2019:150) penggunaan waktu bermain game online yang berlebihan dapat mengganggu kehidupan sehari-hari. Gangguan ini dapat menghasilkan minat yang rendah terhadap hal yang tidak terkait dengan *game online*.

Timbul kecemasan akibat dari kebiasaan siswa yang gemar menggunakan *smartphone* untuk bermain *games* dapat mengubah aktivitas kehidupan anak. Pengaruh yang sangat terlihat salah satunya pada jasmani anak, aktivitas anak yang sering berinteraksi dengan gadget mudah mempunyai daya tahan tubuh yang rendah karena kurang beraktivitas fisik, duduk terlalu lama, dan makan tidak teratur (Telkomsel, 2017 dalam Susanti, Widodo, Safitri, 2018:31).

Mappaleo mengungkapkan dalam (Marifatul dan Nuryono, 2015) anak yang menggunakan *game online* sehari tiga kali dalam waktu 30 menit atau lebih sudah bisa dinyatakan kecanduan. Dalam hal tersebut maka terdapat ciri-ciri anak bergantung dengan *game online* yaitu anak bermain *game* yang sama selama 1 bulan lebih,

menggunakan game yang sama melebihi 3 jam, uang jajan yang dimiliki rela dikeluarkan untuk bermain *game*, merasa senang jika temannya ikut suka bermain *game*, emosi yang tidak terkontrol seperti mudah kesal dan marah, mampu mempunyai teman yang sesama suka *game online*, sangat bersemangat jika ditanya mengenai *game online*, lebih suka menyendiri bermain *game* dibanding dengan bermain bersama teman-temannya, tidak suka menyelesaikan tugas dan mendapat nilai rendah di sekolah.

Dari beberapa pengaruh negatif terdapat pengaruh positif dari game yang dimainkan anak, Sulastri (2019:106) mengungkapkan dalam (Mertika, Mariana, 2020:100) disisi lain *game online* dapat dimanfaatkan untuk melepaskan penat atau stress. *Game online* ini juga dapat berpengaruh baik pada anak, mampu menggali kemampuan berpikir tanggap dan cepat, dalam aplikasi *game online* biasanya menggunakan bahasa inggris dengan begitu anak menjadi terbiasa untuk memahami dan belajar bahasa inggris. Dengan berbagai strategi yang ada pada *game online* mau tidak mau anak harus berpikir cepat, dan memahami bahasa game. Dengan sering bermain anak akan terlatih cepat dan belajar bahasa inggris.

Suciati (2013:131) menggunakan game tidak selalu merugikan pemainnya, pemain yang bisa mengatur waktu dalam bermain *game* tidak selamanya merugikan pemain dan dapat membuat tidak penat. (Metronews, 1 November 2011).

Bermain *game online* diperbolehkan jika menggunakannya dalam seminggu hanya beberapa jam saja, terdapat beberapa alasan anak boleh bermain game namun harus tetap dibatasi, bermain game online ini dapat membiasakan anak berpikir strategis, mampu melatih problem solving, membantu meningkatkan koordinasi tangan dengan mata, memberi penguatan positif, melatih anak membangun jaringan (Suciati, 2013:131)

Permana (2015) dalam Wiguna dan Herdiyanto (2018:451) berpendapat bahwa terdapat enam alasan seseorang bermain game online, pertama yaitu untuk menaikkan atau memperbaiki mood, mengurangi depresi dan stres. Kedua, membantu meningkatkan kemampuan seseorang dapat mengambil keputusan yang lebih cepat. Ketiga, menunda proses penuaan. Keempat, untuk mengajarkan kegagalan. Kelima, membantu proses pembelajaran dan terakhir untuk meningkatkan kemampuan motorik anak.

Pengaruh positif game online juga diungkapkan oleh Anhar (2014) dalam Lisnawati, dkk (2021:844) antara lain:

- a) Dengan bermain game online anak dapat menambah teman baru, bahkan dari berbagai negara sekalipun.
- b) Anak dapat mengembangkan nalar dan daya pikir
- c) Mampu meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris.

Hal ini serupa dengan pendapat Nisrina Fatin (2020) dalam Lisnawati, dkk (2021:844) bahwa game online mempunyai pengaruh

positif tidak hanya untuk meningkatkan keterampilan fisik namun juga kemampuan intelektual dan fantasi pada anak.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa *game online* telah membawa pengaruh positif dan negatif bagi para pemainnya. Pengaruh positif game online yaitu dapat melatih konsentrasi anak, melatih kerja sama, mudah mempelajari bahasa asing atau Inggris, membangun perasaan senang, melatih kesabaran, meningkatkan kreativitas, serta mengurangi stress. Lain hal itu pengaruh negatif bermain *game online* yaitu dapat membuat ketergantungan, menjadi tidak produktif dalam kegiatan sehari-hari, menimbulkan sikap buruk dan tutur kata yang tidak baik.

d. Game Populer

Game online dapat menjadi salah satu hiburan yang biasa dilakukan anak-anak maupun remaja disaat bosan. Berikut ini merupakan game online yang saat ini sedang populer antara lain:

(1) Roblox

Roblox merupakan platform game yang dapat digunakan oleh banyak pemain. Roblox diklaim sebagai platform game sosial terbesar dan mempunyai jutaan pemain (Roblox, 2019). Roblox corporation telah menciptakan *action figure* dan *playset* (Bazucki, 2017). Hal serupa diungkapkan oleh Smith (2018) pemain yang menggunakan game ini dapat

mendesain sendiri dan dapat menghasilkan uang (Roma, 2020:10).

(2) Mobile Legend

Game online mobile legends merupakan sebuah game yang dirancang untuk android pada tanggal 11 Juli 2016 rilis di beberapa negara seperti Cina, Malaysia dan Indonesia, dan dirancang untuk IOS rilis tanggal 9 November 2016. Mobile legend sempat menempati peringkat pertama di *play store*. Game tersebut mempunyai aturan main yang berfokus pada salah satu dari kedua tim yang berjuang untuk mencapai dan menghancurkan musuh disamping itu pemain mempertahankan basis mereka sendiri (Mustamiin, M. Z. 2019:4).

(3) Among Us

Among Us merupakan game online yang diciptakan perusahaan yang berasal dari Amerika Serikat. Permainan ini tentang impostor diantara *crewmates*, jika ingin memenangkan permainan ini impostor harus membunuh *crewmates*, sedangkan *crewmates* harus mendiskusikan siapa yang menjadi impostor (Marali, M., & Putri, P. N. 2021:6).

(4) PUBG

Game ini dipublikasikan pada bulan Februari tanggal 9 2018 dan memasuki peringkat pertama menjadi game yang terpopuler pada tahun 2020, game ini dikatakan game terpopuler pada tahun 2020 karena banyak diminati dan telah mencapai rekor baru. Game ini sudah disetting dan masuk kategori game peperangan dan setiap pemain memiliki senjata (Wibowo, 2020:2).

Berdasarkan sumber dari venturebeat.com, PUBG sudah dapat menghasilkan lebih dari USD 100 juta hal ini menjadi pencapaian terbesar bagi *game* yang baru dirilis di Android dan IOS (Wibowo, 2020:3).

2. Definisi Minat Belajar

a. Pengertian Belajar

Dalam Nurdin dan Munzir (2019:248) Slameto (2003) mengungkapkan belajar merupakan usaha suatu individu untuk meraih perubahan sifat atau tingkah laku dengan melakukan kegiatan mengeksplor pada lingkungan sekitarnya. Setiap individu yang ingin belajar pasti memiliki perubahan pada tingkah lakunya, jadi jika seseorang yang berusaha untuk belajar pasti ada yang berubah pada dirinya, hal diungkapkan oleh Sadirman (2007:21) dalam (Nurdin, Munzir, 2019:248).

Perubahan perilaku yang terjadi pada seseorang mengenai tingkah laku yang menjadi dewasa, berpikir dengan matang, dan mampu membuat keputusan merupakan bagian dari belajar (Tatan dan Teti (2011:73). Belajar merupakan suatu usaha untuk meraih kecerdasan atau ilmu yang ingin diraih dan hasil yang didapatkan tergantung apa yang dilakukan, teori ini dapat dilihat pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (2003:729) (Agustina, 2020:237).

Sesuai yang telah diuraikan diatas maka dapat disimpulkan belajar merupakan suatu upaya untuk mempelajari, memahami, dan mengetahui apa yang telah dipelajari. Sehingga menimbulkan perubahan yang lebih baik pada seseorang.

b. Pengertian Minat

Ketertarikan atau minat pada seseorang terhadap hal yang disukai merupakan arti dari minat, minat ini dapat timbul jika seseorang tersebut memiliki rasa senang pada saat melakukannya. Hurlock mengungkapkan bahwa minat merupakan sumber motivasi yang dapat mendorong seseorang untuk melakukan apa yang diinginkan (Nizar dan Hajaroh, 2019:171).

Hal serupa diungkapkan oleh Crow dan Crow dalam Nizar dan Hajaroh (2019:171) minat yang terdapat pada diri seseorang memiliki hubungan dengan aktivitas yang diminati yang berhubungan dengan pengalaman kegiatan yang dilakukan. Dapat dilihat dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1997:583) ketertarikan atau keantusiasan yang tinggi terhadap hal yang diminati (Agustina, 2020:239).

Slameto mengungkapkan (2003:180) dalam Agustina (2020:239) minat merupakan rasa ketertarikan atau rasa suka yang lebih terhadap sesuatu dan aktivitas, tanpa adanya paksaan dari orang lain. Pada dasarnya minat memiliki hubungan antara internal dan eksternal yang terdapat pada diri seseorang. Berdasarkan yang diungkapkan Djaali dalam Nizar dan Hajaroh (2019:173) rasa ketertarikan, keinginan, dan partisipasi individu dengan individu lain, benda, dan aktivitas yang lakukan merupakan arti dari minat.

Menurut Sardiman (2016:76) dalam buku Trygu (2021:16) minat dapat diartikan sebagai suatu kondisi yang terjadi apabila

seseorang melihat situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan. Selain itu, Tampubolon (2017 : 173) mengungkapkan kemauan dan rasa keinginan seseorang terhadap hal yang disukai akan berkembang jika adanya dorongan atau motivasi dari luar (Trygu, 2021:16).

Hal serupa diungkapkan oleh Kamisa (2017:136) ketertarikan seseorang terhadap hal yang diminati bukan hanya sekedar kesukaan saja atau keinginan saja tetapi membutuhkan kehendaknya disebut minat (Trygu, 2021:16). Abadi (2006) dalam buku Sunarsih (2020:8) minat merupakan salah satu dimensi dari aspek afektif yang banyak berperan dalam kehidupan seseorang, khususnya dalam kehidupan belajar seorang siswa.

Dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa minat merupakan kecenderungan yang berasal dari hati yang akan menggerakkan tubuh untuk melakukan suatu hal tanpa ada yang menyuruh sehingga menimbulkan rasa senang.

c. Pengertian Belajar

Dalam Nurdin dan Munzir (2019:248) Slameto (2003) mengungkapkan belajar merupakan usaha suatu individu untuk meraih perubahan sifat atau tingkah laku dengan melakukan kegiatan mengeksplor pada lingkungan sekitarnya. Sadirman (2007:21) berpendapat setiap individu yang ingin belajar pasti memiliki perubahan pada tingkah lakunya, jadi jika seseorang yang

berusaha untuk belajar pasti ada yang berubah pada dirinya. (Nurdin, Munzir, 2019:248).

Perubahan perilaku yang terjadi pada seseorang mengenai tingkah laku yang menjadi dewasa, berpikir dengan matang, dan mampu membuat keputusan merupakan bagian dari belajar. Tatan dan Teti (2011:73) Belajar merupakan suatu usaha untuk meraih kecerdasan atau ilmu yang ingin diraih dan hasil yang didapatkan tergantung apa yang dilakukan, teori ini dapat dilihat pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (2003:729) (Agustina, 2020:237).

Sesuai yang telah diuraikan diatas maka dapat disimpulkan belajar merupakan suatu upaya untuk mempelajari, memahami, dan mengetahui apa yang telah dipelajari. Sehingga menimbulkan perubahan yang lebih baik pada seseorang.

d. Minat Belajar

Siswa yang sungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran yang diminati disebut minat belajar. Minat yang terdapat pada diri seseorang, dapat memberikan banyak pengalaman belajar yang dapat membuat anak tertarik terhadap pelajaran (Hudaya, A. 2018:91).

Slameto (2010:57) dalam Hudaya, A. (2018:91) mengungkapkan bahwa minat belajar sangat berpengaruh besar terhadap belajar, apabila bahan pelajaran yang dipelajari tidak

sesuai dengan minat siswa, maka pelajaran yang diterima kurang maksimal karena siswa tidak memiliki daya tarik.

Hal serupa diungkapkan oleh Winkel (2009:212) dalam Hudaya, A. (2018:92) ketertarikan seseorang pada suatu bidang dan memiliki rasa senang saat melakukannya terhadap hal yang diminati merupakan bagian dari minat belajar.

Dari beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar memiliki peran yang besar terhadap hasil belajar anak. Anak akan memfokuskan diri jika memiliki minat pada suatu bidang yang ditekuni, serta berperan aktif dan memiliki keantusiasan sehingga menimbulkan perasaan senang.

e. Faktor-faktor yang berpengaruh terhadap minat belajar

Suatu minat dalam belajar yang dimiliki seseorang dapat berpengaruh terhadap keberhasilan dalam belajar anak. Terdapat beberapa faktor mempengaruhi belajar anak, ada faktor eksternal dan internal. Berikut pembahasan beberapa faktor Internal dan Eksternal menurut Rizki (2021:2):

- 1) Faktor Internal Menurut Sumadi Suryabrata dalam Syahputra (2020:21) faktor yang terdapat ada dalam diri seseorang terhadap hal yang disukai dilandasi dengan faktor rasa ingin tahu yang besar, memiliki pusat perhatian pada hal yang diminati, memiliki dorongan motivasi dari luar, serta merasa butuh akan apa yang disukai disebut dengan faktor internal.

Faktor internal terdiri dari perhatian, keingintahuan, kebutuhan, dan motivasi. Perhatian merupakan keseluruhan kegiatan seseorang yang memiliki fokus atau konsentrasi yang tinggi, serta perhatian penuh terhadap hal yang disukai. Rasa penasaran atau sikap untuk memahami sesuatu hal yang disukai, dan memiliki dorongan yang kuat untuk menggali lebih mengenai banyak hal merupakan arti dari keingintahuan. Kebutuhan dapat diartikan sebagai kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada individu tertentu dengan dorongan eksternal untuk mencapai hal-hal yang diinginkan sesuai dengan tujuannya. Dan terdapat motivasi yang terdapat dalam dirinya untuk melakukan hal yang disukai.

Selain itu terdapat faktor eksternal hasil belajar yang dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu faktor sekolah, keluarga dan masyarakat (Majid, 2008).

1) Keluarga

Pendidikan dalam keluarga menjadi sebuah alur pendidikan di luar lingkungan sekolah yang dilakukan dalam sebuah keluarga yang mengajarkan perihal nilai moral, keyakinan agama, keterampilan dan nilai budaya, hal ini terurai pada Undang-Undang Nomor 2 Tahun 1998. Aspek-aspek keluarga terdiri dibawah ini:

a) Cara Orang Tua Mendidik Anak

Didikan orang tua yang diterapkan pada anak dapat mempengaruhi berhasil atau tidaknya anak dalam belajar, orang tua yang tidak peduli pada anak bisa menyebabkan sulitnya keberhasilan belajar pada anak.

b) Suasana Rumah

Suasana rumah yang nyaman, aman dan tentram dapat membuat anak belajar dengan baik. Dengan suasana rumah yang nyaman anak akan merasa betah untuk berlama-lama di rumah dan mudah untuk belajar dengan baik.

c) Keadaan Ekonomi Keluarga

Keadaan ekonomi dalam keluarga juga sangat berpengaruh terhadap belajar anak. Kondisi ekonomi yang baik dapat mendukung anak dalam belajar, untuk memenuhi fasilitas anak seperti mengikuti berbagai tambahan belajar diluar sekolah

2) Aspek-aspek sekolah yang berpengaruh pada hasil belajar, sebagai berikut :

a. Metode mengajar

Suatu alur atau jalan yang harus dilakukan saat melakukan pembelajaran di kelas disebut dengan metode pembelajaran, hal ini diungkapkan oleh Slameto (2010:65). Metode pembelajaran harus

dilakukan dengan sebaik mungkin, karena metode ajar yang kurang baik akan mempengaruhi hasil belajar anak.

b. Relasi Guru

Guru harus memiliki kemampuan berkomunikasi dengan siswa maupun warga sekolah, kurangnya interaksi siswa dengan guru dapat mempengaruhi hasil belajar anak.

c. Disiplin

Kerajinan siswa datang ke sekolah maupun belajar sangat berhubungan dengan kedisiplinan yang diterapkan oleh sekolah.

d. Keadaan Gedung

Kondisi gedung sekolah harus memadai untuk setiap kelas, jumlah siswa dan ruang kelas harus disesuaikan agar anak-anak nyaman dalam belajar di kelas. Hal ini diungkapkan oleh Slameto (2010:65).

e. Alat Pelajaran

Fasilitas alat pengajaran perlu dipersiapkan dengan baik dan lengkap. Supaya guru mampu mengajar dengan maksimal dan tidak ada gangguan dalam mengajar.

3. Aspek-aspek masyarakat dapat diuraikan sebagai berikut:

1) Bentuk Kehidupan Masyarakat

Semangat atau dorongan yang terdapat pada anak dapat dipengaruhi dari lingkungan sekitarnya, jika lingkungannya baik maka anak akan giat dalam belajar atau sebaliknya.

2) Teman bergaul

Teman yang baik akan mempengaruhi belajar siswa, maka perlu adanya kebijaksanaan dan pengawasan dari orang tua siswa. Dalam hal tersebut perlu adanya memiliki teman sebaya yang membawa pengaruh baik pada anak. Hal ini diungkapkan oleh Slameto (2010:65).

Dari beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan tara ketertarikan, perasaan suka, serta perhatian yang ada pada anak terhadap aktivitas belajar yang dilakukan dengan penuh ketekunan dan penuh semangat.

f. Ciri-Ciri Minat Belajar

Acuan untuk melihat sejauh mana minat belajar anak merupakan arti dari minat belajar, terdapat ciri yang dapat diukur pada siswa dalam melaksanakan pembelajaran di rumah ataupun di sekolah. Berikut uraian ketertarikan anak dalam belajar yang diungkapkan oleh Slameto (2010) dan Zanikhan :

1) Perhatian

Konsentrasi atau fokus seseorang melakukan aktivitas dengan sangat tekun dan mampu mengesampingkan hal lain yang tidak diinginkan merupakan arti dari perhatian. Jadi, perhatian anak akan lebih pada hal yang ia sukai dan akan fokus apa yang sedang ia pelajari.

2) Motivasi

Kegiatan yang dilakukan anak didasari pada dorongan yang tinggi, aktivitas yang dilakukan untuk belajar dan untuk mencapai sesuatu yang diinginkan.

3) Pengetahuan

Seseorang yang memiliki minat dalam belajar akan memiliki wawasan pengetahuan yang luas mengenai pembelajaran yang disukai dan tahu arti belajar dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.

4) Partisipasi

Keaktifan anak dalam kegiatan pembelajaran yang disukai, menyimak dengan baik, berperan aktif, bisa berkomunikasi dengan baik dan dapat mengungkapkan pendapatnya saat berdiskusi kelompok.

Adapun indikator-indikator yang diungkapkan oleh Safari dalam Leli Pebrianti (2019 : 27-28).

a. Ketertarikan siswa

Ketertarikan siswa berhubungan dengan daya gerak yang mendorong siswa untuk merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan, atau bisa berupa pengalaman efektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.

b. Perasaan senang

Perasaan senang, yaitu perasaan senang atau suka yang dimiliki siswa terhadap objek tertentu, sehingga siswa terus mempelajari ilmu yang berhubungan dengan objek tersebut, sehingga tidak ada perasaan terpaksa untuk objek tersebut.

c. Perhatian siswa,

Perhatian siswa mampu konsentrasi atau aktifitas siswa terhadap pengalaman dengan mengesampingkan yang lain. Siswa yang memiliki minat terhadap objek tertentu, maka dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut.

d. Keterlibatan siswa

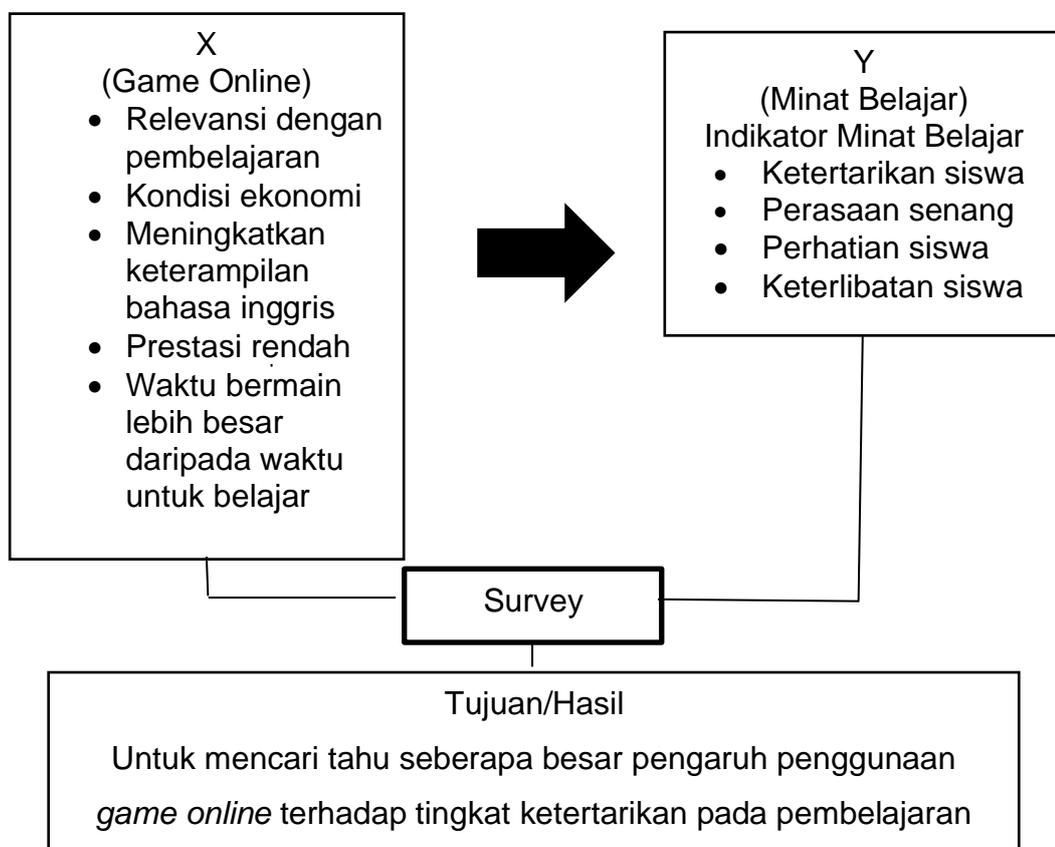
Dalam keterlibatan siswa dapat dilihat saat siswa terlibat mengerjakan kegiatan dari suatu objek akibat tertarik akan objek tertentu.

Berdasarkan paparan diatas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa indikator minat belajar pada anak yaitu memiliki perasaan senang, memiliki ketertarikan pada objek

yang diminati, adanya kemauan, dan perhatian terhadap hal yang disukai.

B. Kerangka Berpikir

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah diuraikan, penggunaan game online pada anak tingkat sekolah dasar sangat mempengaruhi minat belajar anak, dan menghasilkan prestasi belajar yang rendah. Menurut Slameto (2010) dan Zanikhan yaitu ketertarikan, perhatian, motivasi, pengetahuan, partisipasi anak dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga dapat diketahui seberapa banyak siswa yang memiliki minat, kurang berminat, dan tidak berminat. Maka dapat digambarkan kerangka berpikir berikut ini:



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara atas permasalahan yang sedang diteliti sampai dibuktikan melalui data yang terkumpul. Oleh karena itu, berdasarkan hipotesis penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

H₁: Terdapat pengaruh penggunaan game online terhadap minat belajar anak tingkat sekolah dasar Kelas IV, V, dan VI di SDN Ciseeng 01.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini dilaksanakan di SDN Ciseeng 01 yang beralamat Jl. Raya H. Usa, Parigi Mekar, Kec. Ciseeng, Kabupaten Bogor, Jawa Barat 16120.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini direncanakan pada bulan September 2021 sampai dengan September 2022.

Tabel 3.1 Waktu Penelitian

No	Jenis Kegiatan	Bulan													
		2021				2022									
		9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1	Pengajuan Judul Penelitian														
2	Pembuatan Proposal Penelitian														
3	Observasi														
4	Pengambilan Data														
5	Analisis Data														
6	Laporan Penelitian														
7	Ujian Skripsi														
8	Revisi														

B. Metodologi Penelitian

1. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Metode ini disebut metode kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik (Siyoto dan Sodik, 2015). Penelitian dengan pendekatan kuantitatif biasanya dilakukan dengan jumlah sampel yang ditentukan berdasarkan populasi yang ada. Perhitungan jumlah sampel yang dilakukan dengan menggunakan rumus tertentu. Pemilihan rumus yang akan digunakan, kemudian disesuaikan dengan jenis penelitian dan homogenitas populasi (Priyono, 2008).

2. Desain Penelitian

Dalam pengambilan data penelitian ini memakai metode survey. Survey adalah penelitian dengan mengumpulkan informasi dari suatu sampel dengan menanyakan melalui angket atau interview supaya nantinya menggambarkan berbagai aspek dari populasi (Fraenkel dan Wallen:1990).

Penelitian ini menggunakan metode Survey, metode survei ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh game online Metode survey yang digunakan dalam penelitian ini adalah untuk mengukur responden mengenai seberapa besar pengaruh game online terhadap minat belajar siswa yang diukur melalui indikator ketertarikan untuk belajar, perhatian dalam belajar, motivasi belajar dan pengetahuan (Nurhasanah dan Sobandi, 2016:131).

C. Variabel dan Definisi Operasional Variabel

a. Variabel Penelitian

- 1) Variabel bebas disebut juga variabel *independen*, yaitu *Game Online* yang disimbolkan dengan X.
- 2) Variabel terikat disebut juga *dependent*, yaitu minat belajar yang disimbolkan dengan Y.

b. Operasional Variabel

Masing-masing variabel yang digunakan untuk penelitian dan sesuai dengan indikator-indikator setiap variabel, hal ini diungkapkan oleh Andriyanto (2019 : 25). Pada penelitian ini, variabel yang diteliti adalah variabel Game Online (X) dan variabel Y yang berupa minat belajar siswa, antara lain:

- 1) Permainan yang harus terhubung dengan jaringan internet dan memakai media elektronik seperti komputer, laptop, smartphone dan media sejenisnya merupakan definisi *game online*. Permainan dapat dimainkan oleh banyak pemain, terdapat fitur-fitur dimensi yang membuat anak tertarik untuk bermain game online.
- 2) Ketekunan siswa berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran dengan fokus dan penuh keseriusan merupakan definisi minat belajar. Peran minat dalam diri seseorang sangat penting dalam melaksanakan aktivitas belajar.

D. Populasi dan Sampel

a. Populasi Penelitian

Wilayah yang objeknya mempunyai karakter sesuai yang diinginkan peneliti untuk dipahami dan dipelajari serta diambil kesimpulannya, objek ini berupa makhluk hidup, benda-benda, serta alam yang lainnya merupakan definisi populasi. Keseluruhan karakter atau sifat yang dimiliki objek harus dipelajari oleh peneliti hal ini diungkapkan oleh Sugiyono (2008 : 61). Dalam penelitian ini populasi peserta didik kelas IV, V, dan VI SDN Ciseeng 01 yang berjumlah 259 siswa.

b. Sampel Penelitian

Bagian dari total karakter yang sesuai ditentukan peneliti yang terdapat pada populasi merupakan definisi populasi, hal ini diungkapkan oleh Sugiyono (2017:118). Penentuan sampel untuk dijadikan sumber data penelitian dan memperhatikan sifat-sifat serta penyebaran populasi supaya memperoleh sampel yang representatif. Pada dasarnya teknik sampling dibagi menjadi dua yaitu Probability sampling dan Nonprobability Sampling hal ini diungkapkan oleh Margono (2004)

Sample penelitian ini menggunakan teknik *simple random sampling*. Sample terdiri dari kelas IV, V, dan VI dilakukan pemilihan secara random tanpa melakukan pengelompokkan terlebih dahulu.

Dengan demikian, dari populasi yang berjumlah 259 maka dapat ditentukan sample yang terpilih pada penelitian ini yaitu 100 siswa.

E. Pengukuran dan Pengamatan Variabel Penelitian

a. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

Data minat belajar dikumpulkan menggunakan instrumen berbentuk angket. Angket yang digunakan merupakan jenis skala yang menggunakan empat alternative, untuk menganalisis hasil dari angket likert pertanyaan positif dari pertanyaan negative berikut:

Tabel 3.2 Pertanyaan positif negatif

Pertanyaan Positif	Pertanyaan Negatif
Sangat Setuju (SS)	Sangat Tidak Setuju (STS)
Setuju (S)	Tidak Setuju (TS)
Tidak Setuju (TS)	Setuju (S)
Sangat Tidak Setuju (STS)	Sangat Setuju (SS)

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan menggunakan angket, tujuannya untuk mengumpulkan data dari variabel X Game Online dan variabel Y minat baca.

F. Teknik Pengumpulan Data

a. Kuesioner

Kuesioner yaitu suatu teknik pengumpulan data yang dilaksanakan dengan menyebar lembar yang berisi beberapa pertanyaan yang akan diisi dengan responden hal ini diungkapkan oleh Sugiyono (2015:142) Penulis menyebarkan kuesioner yaitu kuesioner yang berisikan pernyataan-pernyataan disertai jawaban-jawaban yang tersedia dan harus dipilih oleh responden.

Dalam penelitian ini data yang diambil melalui seperangkat instrumen pernyataan yang diberikan kepada seluruh siswa yang menjadi sampel penelitian. Jawaban yang disediakan disesuaikan dengan skala likert. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2015:93). Alternatif jawaban dalam skala likert yang digunakan diberi skor berikut:

Tabel 3.3 Skor Penilaian Skala Likert

Sumber : (Hartanto, 2017)

Keterangan	Skor	
	Positif	Negatif
Sangat Tidak Setuju (STS)	4	1
Tidak Setuju (TS)	3	2
Setuju (S)	2	3
Sangat Setuju (SS)	1	4

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Minat Belajar

Sumber : Slameto (2010) dan Zanikhan

No	Aspek	Indikator	Butir Pernyataan		Jumlah
			Positif	Negatif	
1.	Perhatian	<ul style="list-style-type: none"> Perhatian siswa saat mengikuti pembelajaran di kelas Perhatian siswa saat diskusi pelajaran 	1,2,3,4,5	6,7,8,9	9
2.	Motivasi	<ul style="list-style-type: none"> Ketekunan dalam belajar 	10	11,12	3

		<ul style="list-style-type: none"> • Motivasi yang mendorong siswa untuk belajar 			
3.	Pengetahuan	<ul style="list-style-type: none"> • Pengetahuan yang dimiliki terkait dengan pelajaran yang diminati 	13,17, 18	14,15,16,	6
4.	Partisipasi	<ul style="list-style-type: none"> • Berperan aktif dalam pembelajaran • Semangat dalam mengikuti pelajaran 	21	19,20	3

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Game Online

Sumber : Nurfadilah Ramadhani (2018: 36)

No.	Indikator	Butir Pernyataan		Jumlah
		Positif	Negatif	
1.	Waktu bermain lebih besar daripada waktu untuk belajar	1, 2, 3, 18	4, 5, 17	7
2.	Relevansi dalam pembelajaran	9,10,11, 12, 15, 6, 20	13, 14, 16, 19, 21	12
3.	Kondisi ekonomi	7		1

b. Metode Dokumentasi

Menurut Sukmadinata (2013:220) mengatakan bahwa dokumentasi merupakan suatu cara pengumpulan data dengan menganalisis dan menghimpun dokumen-dokumen baik yang berisikan dokumen tertulis, gambar, dan lain sebagainya.

Dokumen ini berbentuk foto sebagai pendukung hasil penelitian yang berisikan kegiatan peserta didik dalam mengisi kuesioner yang diberikan.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses penyederhanaan data ke dalam bentuk yang lebih mudah dibaca, dipahami, dan diinterpretasikan. Tujuan dilakukannya teknik analisis data ini adalah agar data yang telah terkumpul dapat memberikan gambaran tentang apa yang dimaksudkan dalam penelitian ini.

1. Uji Coba Instrumen

a. Uji Validitas

Pelaksanaan uji validitas bertujuan untuk menguji sejauh mana instrument dapat berfungsi untuk bisa digunakan dalam penelitian hal ini diungkapkan oleh Azwar (1987:173)

Kriteria pengujian jika r_{hitung} dengan r_{tabel} taraf signifikannya 0,05 apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka instrument dinyatakan tidak valid dan apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrumen dikatakan valid.

b. Uji Reliabilitas

Sugiyono mengungkapkan mengenai reliabilitas merupakan seperangkat alat ukur yang memiliki konsistensi jika pengukuran dilaksanakan secara berulang .

Dalam menguji reliabilitas instrumen dapat memakai rumus Alpha Cronbach.

2. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Untuk melihat normal atau tidak pada data suatu kelompok maka perlu adanya uji normalitas. Jika data yang dimiliki diatas 30 maka dapat disimpulkan normal.

b. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas data dilakukan untuk menguji sama tidaknya variansi-variansi dua buah distribusi atau lebih. Untuk menguji homogenitas variabel Game Online (X) dan Minat Belajar (Y) dilakukan dengan menggunakan Uji-Bartlett. Dengan ketentuan $x^2 \text{ hitung} > x^2 \text{ tabel}$ yang berarti H_0 ditolak, jika $x^2 \text{ hitung} < x^2 \text{ tabel}$ maka H_0 diterima (Kadir, 2015:162).

c. Uji Regresi Linier Sederhana

Pengujian regresi linier sederhana ini dilakukan untuk mengukur kekuatan pengaruh antara dua variabel atau memiliki pengaruh pengaruh/hubungan atau tidak (Kadir, 2015:176).

d. Uji Hipotesis (Uji t)

Analisis Uji – t digunakan untuk menguji kebenaran hipotesis yang diajukan yaitu, terdapat pengaruh game online terhadap minat belajar anak tingkat sekolah dasar di SDN Ciseeng 01. Pada penelitian ini analisis data yang digunakan yaitu dengan korelasi *product-moment*.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

1. Deskripsi Tempat Penelitian

Sekolah Dasar Negeri Ciseeng 01 yang terletak di JL. H. USA No. 271 Ciseeng, Desa Parigi Mekar Kecamatan Ciseeng, Kabupaten Bogor, Jawa Barat. Pada saat ini dipimpin oleh seorang kepala sekolah bernama Mahbubillah, S.Pd. MM. Melibatkan guru tetap 7 orang dan guru honorer 10 orang, terbagi dalam 16 rombel (rombongan belajar) dengan jumlah siswa seluruhnya 566 orang. Yang memiliki visi terwujudnya peserta didik yang disiplin, mandiri, cerdas, kreatif serta terampil dalam segala kegiatan yang positif dengan berlandaskan iman dan taqwa. Dan misi meningkatkan pembinaan dalam disiplin untuk mentalitas peserta didik yang dilandasi iman dan taqwa, meningkatkan pelayanan pendidikan kepada siswa, meningkatkan kegiatan guru dalam mengembangkan inovasi pendidikan dengan menambah pengetahuan untuk meningkatkan profesi, meningkatkan kreativitas guru dalam mengembangkan terapan dasar, meningkatkan demokrasi dalam pengembangan profesionalisme pendidikan, dan optimalisasi peran komite sekolah dan masyarakat dalam mendukung kemajuan pendidikan. SDN Ciseeng 01 juga

memiliki tujuan untuk Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan yang sesuai dengan minat siswa, mengembangkan kepribadian manusia yang utuh bagi siswa melalui kegiatan ekstrakurikuler, memberikan keterampilan hidup sehat, disiplin dan mandiri melalui kegiatan seni budaya, pramuka dan agar siswa dapat bersosialisasi dengan masyarakat, sosialisasi hidup bersih dan sehat dengan masyarakat, meningkatkan perilaku akhlak mulia bagi siswa, mempersiapkan siswa sebagai bagian dari anggota masyarakat yang mandiri, berguna dan mempersiapkan siswa untuk bisa melanjutkan pendidikan ke tingkat selanjutnya.

Kelas IV, V dan VI SDN Ciseeng 01 ini dipilih menjadi subjek penelitian tentang pengaruh penggunaan *game online* terhadap minat belajar anak. Dimana pada wawancara awal anak-anak menggunakan game online dengan intensitas waktu 2 sampai 3 jam tanpa pengawasan orang tua, anak-anak lebih tertarik bermain game online karena pada game online ini memiliki *fitur-fitur* yang inovatif sehingga membuat anak lebih tertarik menghabiskan waktunya untuk bermain game online dibandingkan untuk belajar.

Minat belajar siswa untuk tetap memperhatikan sesuatu dengan rasa senang hal ini yang terjadi pada siswa kelas IV, V, dan VI SDN Ciseeng 01. Ketika siswa merasa proses pembelajaran inovatif maka minat belajar siswa juga tinggi sedangkan jika proses pembelajaran kurang inovatif maka minat belajar siswa juga rendah,

sama hal ketika siswa bermain game online maka minat belajarnya juga akan berkurang karena hanya memikirkan permainan terus menerus terlebih lagi Ketika permainan tersebut memberikan tantangan pada setiap levelnya.

Identitas Sekolah SDN Ciseeng 01

Nama Sekolah	: SDN Ciseeng 01
Status	: Negeri
Bentuk Pendidikan	: SD
Status Kepemilikan	: Pemerintah Daerah
SK Pendirian Sekolah	: 421.2/16/I/SK/63
Tanggal SK Pendirian	: 1963-01-01
Akreditasi	: A
Alamat	: Jl. Raya H. Usa No.271, Parigi Mekar RT 1 RW 1
Kecamatan	: Ciseeng
Kabupaten	: Bogor
Provinsi	: Jawa Barat
Kode Pos	: 16120
Luas Tanah Milik (m ²)	: 1.030 m ²

2. Deskripsi Data Responden

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan, peneliti mengambil dua variabel, yakni variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas berhubungan dengan *game online* sedangkan variabel terikat minat belajar anak. Dalam mendapatkan data yang diperlukan peneliti membuat angket atau kuesioner untuk mengukur minat belajar anak. Pada variabel bebas yaitu pengaruh game online terdiri dari 30 butir soal angket dan pada variabel terikat minat belajar anak terdiri 33 soal, peneliti mengadakan uji validitas dan reliabilitas di SDN Cogreg 01 pada

hari Rabu 22 Juni 2022. Menggunakan rumus korelasi product moment dibantu dengan *Software Statistical Package for the Social Science* (SPSS) versi 25. Variabel X (game online) sebelum diuji validitas berjumlah 30 butir angket kemudian setelah dilakukan uji validitas diperoleh 21 item yang valid. Setelah diuji validitas di SDN Cogreg 01, penelitian ini dilakukan di SDN Ciseeng 01 dimana responden dalam penelitian ini siswa kelas IV, V, VI. Jumlah seluruh siswa kelas IV, V, dan VI yaitu 259 siswa. Dari keseluruhan siswa-siswi kelas IV, V, VI terdapat 100 siswa yang menggunakan *game online*, kelas IV yaitu 25 siswa, kelas V yaitu 28 siswa, dan kelas VI terdapat 47 siswa. Berikut ini jumlah keseluruhan siswa yang terdapat di SDN Ciseeng 01.

Tabel 4.1 Jumlah Siswa SDN Ciseeng 01

No	Kelas	Perempuan	Laki-laki	Total
1.	Kelas 1	40	51	91
2.	Kelas 2	40	43	83
3.	Kelas 3	58	75	133
4.	Kelas 4	36	44	80
5.	Kelas 5	32	41	73
6.	Kelas 6	55	51	106

B. Hasil Analisis Data

1. Uji Coba Instrumen

a. Uji Validitas

Uji validitas dan reliabilitas tes pada penelitian ini menggunakan SPSS 25. Hasil yang diperoleh pada uji validitas

dilaksanakan kepada 63 responden, tidak semua item soal valid terdapat beberapa yang tidak valid. Ketentuan validitas soal dengan nilai di atas r tabel 0, 244 dan sebaliknya uji validitas dikatakan valid jika hasil uji validitas lebih kecil dari nilai r tabel. Berikut rincian item soal yang valid dan invalid pada uji coba instrumen:

Tabel 4.2 Hasil Uji Coba Validitas Instrumen Game Online

Hasil Olah Data Validitas			
Pernyataan	r-hitung	r-tabel	Keterangan
X.1	0,381	0,244	Valid
X.2	0,309	0,244	Valid
X.3	0,361	0,244	Valid
X.4	0,110	0,244	Drop
X.5	0,346	0,244	Valid
X.6	0,311	0,244	Valid
X.7	0,287	0,244	Valid
X.8	0,299	0,244	Valid
X.9	0,398	0,244	Valid
X.10	0,285	0,244	Valid
X.11	0,052	0,244	Drop
X.12	0,299	0,244	Valid
X.13	0,394	0,244	Valid
X.14	0,481	0,244	Valid
X.15	0,050	0,244	Drop
X.16	0,294	0,244	Valid
X.17	0,461	0,244	Valid
X.18	0,472	0,244	Valid
X.19	0,192	0,244	Drop
X.20	0,013	0,244	Drop
X.21	0,306	0,244	Valid
X.22	0,322	0,244	Valid
X.23	0,202	0,244	Drop
X.24	0,302	0,244	Valid
X.25	0,315	0,244	Valid
X.26	0,336	0,244	Valid
X.27	0,165	0,244	Drop
X.28	0,115	0,244	Drop
X.29	-0,074	0,244	Drop
X.30	0,335	0,244	Valid

Berdasarkan tabel 4.1 uji validitas skala Game Online yang diuji coba kepada kelas IV, V, dan VI dengan jumlah 63 responden terdapat 30 item soal variabel X. Dan terdapat 21 item soal yang valid, sehingga item yang tidak valid atau drop sebanyak 9 item.

**Tabel 4.3 Hasil Uji Coba Validitas Instrumen
Minat Belajar**

Hasil Olah Data Validitas			
Pernyataan	r-hitung	r-tabel	Keterangan
X.1	0,377	0,244	Valid
X.2	0,228	0,244	Drop
X.3	0,453	0,244	Valid
X.4	0,320	0,244	Valid
X.5	0,219	0,244	Drop
X.6	0,226	0,244	Drop
X.7	0,356	0,244	Valid
X.8	0,099	0,244	Drop
X.9	0,379	0,244	Valid
X.10	0,411	0,244	Valid
X.11	0,477	0,244	Valid
X.12	0,499	0,244	Valid
X.13	0,185	0,244	Drop
X.14	0,486	0,244	Valid
X.15	0,277	0,244	Valid
X.16	0,200	0,244	Drop
X.17	0,551	0,244	Valid
X.18	0,490	0,244	Valid
X.19	0,158	0,244	Drop
X.20	0,546	0,244	Valid
X.21	0,631	0,244	Valid

X.22	0,571	0,244	Valid
X.23	0,386	0,244	Valid
X.24	0,490	0,244	Valid
X.25	0,288	0,244	Valid
X.26	0,218	0,244	Drop
X.27	0,170	0,244	Drop
X.28	0,508	0,244	Valid
X.29	0,442	0,244	Valid
X.30	0,207	0,244	Drop
X.31	0,087	0,244	Drop
X.32	0,041	0,244	Drop
X.33	0,412	0,244	Valid

Berdasarkan tabel 4.2 uji validitas skala minat belajar yang di uji cobakan kepada kelas IV, V, dan VI dengan jumlah 63 responden terdapat 33 item soal variabel Y. Dan terdapat 21 item soal yang valid, sehingga item yang tidak valid atau drop sebanyak 12 item.

b. Uji Reliabilitas

Berdasarkan penelitian, penulis menerapkan kriteria batas reliabilitas 0,6 pada uji reliabilitas jika data tersebut reliabel. Hasil perhitungan rumus *Alpha Cronbach* menggunakan SPSS 25 didapatkan data sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Uji Reliabilitas Game Online

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,602	30

Berdasarkan hasil perhitungan game online didapatkan koefisien dengan besaran 0,602 dari 30 item soal sehingga dapat dikatakan instrument tersebut dinyatakan reliabel.

Tabel 4.5 Hasil Uji Reliabilitas Minat Belajar

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,766	33

Berdasarkan hasil perhitungan minat belajar diperoleh koefisien dengan besaran 0,766 dari 33 item soal sehingga dapat dikatakan instrument tersebut dinyatakan reliabel.

2. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Setelah didapatkan data yang dibutuhkan, proses selanjutnya adalah mencari uji normalitas pada tiap variabel penelitian. Uji normalitas digunakan untuk memperoleh tingkat kenormalan data yang digunakan, apakah terdistribusi normal atau tidak normal. Dengan menggunakan uji *one-sample kolmogrov-smirnov* dalam uji kenormalan data dengan bantuan program SPSS 25.

Tabel 4.6 Uji Normalitas Game Online Terhadap Minat

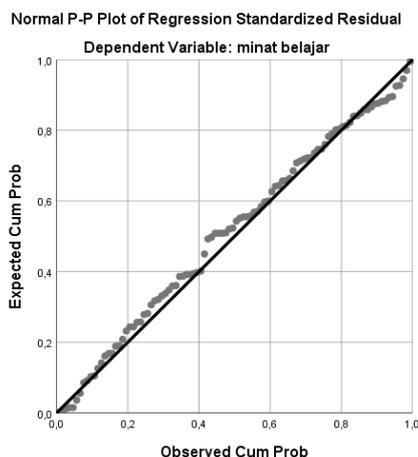
Belajar

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

Unstandardized Residual

N		100
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	6,60260848
	Most Extreme Differences	
	Absolute	,072
	Positive	,053
	Negative	-,072
Test Statistic		,072
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}

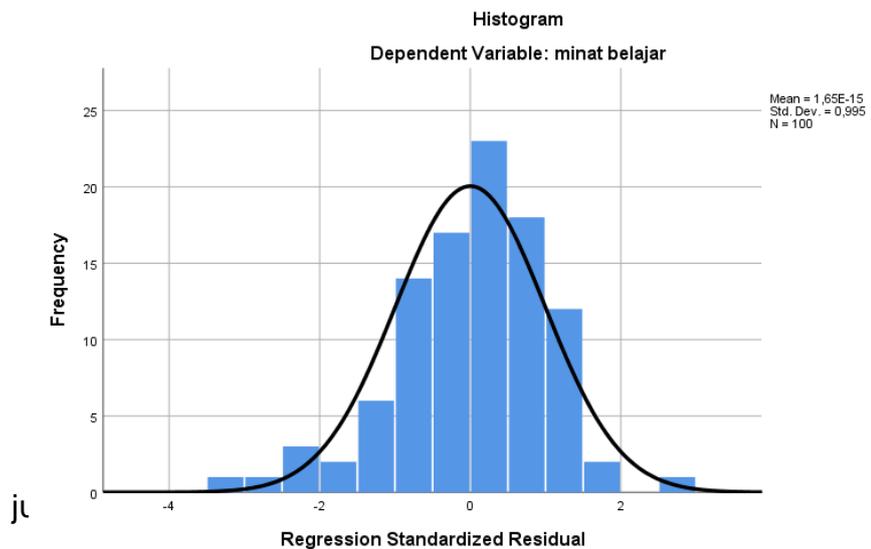
Berdasarkan uji normalitas, data diambil dari tabel 4.5 yang menggunakan bantuan program SPSS 25. Berdasarkan data yang didapatkan pada tabel 4.5 interpretasi data dari hasil uji normalitas variabel game online terhadap minat belajar diketahui bahwa nilai p(sig 2-tailed) sebesar 0,200. Nilai ini dibandingkan dengan 0,05 sehingga nilai $0,200 > 0,05$ artinya H_a diterima, maka sampel diambil dari populasi berdistribusi normal.



Gambar 4.1 Grafik Normalitas P-Plot

Berdasarkan gambar 4.1 tersebut ditunjukkan bahwa titik penyebaran data mengikuti garis diagonal, yang artinya model regresi yang dipergunakan menghasilkan sebaran

data yang normal. Selain dengan P-Plot, uji normalitas berikutnya dapat dilakukan dengan melihat grafik histogram yang dapat dilihat pada gambar 4.2 berikut:



rata sebesar $1,65E-15$ dapat menghasilkan penyebaran data berdistribusi dengan normal. Hal tersebut dapat terlihat pada titik puncak garis diagonal berada tepat di angka 0 sumbu x.

b. Uji Homogenitas

Untuk mengetahui beberapa varian populasi serupa atau tidak serupa merupakan fungsi uji homogenitas. Pada asumsi yang mendasar pada analisis varian merupakan varian dari populasi serupa. Kriteria pengujian, nilai signifikansi 0,05 dapat dikatakan bahwa variabel dari dua kelompok atau lebih kelompok sama.

Tabel 4.7 Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil variabel game online dan minat belajar	Based on Mean	2,814	1	198	,095
	Based on Median	2,835	1	198	,094
	Based on Median and with adjusted df	2,835	1	195,913	,094
	Based on trimmed mean	2,882	1	198	,091

Pada tabel 4.6 merupakan uji homogenitas, dapat dilihat nilai signifikansi (Sig) sebesar 0,091 dikarenakan signifikansi melebihi dari 0.05 atau ($0,091 > 0,05$) oleh sebab itu bisa ditarik kesimpulan bahwa data yang tertera pada tabel 4.6 bersifat homogen.

c. Uji Linearitas Sederhana

Uji Analisis Regresi Linear Sederhana digunakan untuk memprediksi variabel Y melalui variabel X secara individual dengan kata lain untuk melihat adanya pengaruh dari variabel X terhadap Y dalam menguji dua penelitian ini menggunakan bantuan SPSS Versi 25.00.

Tabel 4.8 Uji Linearitas Sederhana

		ANOVA ^a				
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	391,791	1	391,791	8,896	,004 ^b
	Residual	4315,849	98	44,039		
	Total	4707,640	99			

Dari tabel diatas uji regresi linear sederhana dilakukan untuk mengetahui apakah antara variabel X (game online) dan Y (minat belajar) mempunyai pengaruh yang signifikan. Hasil analisa yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi kurang dari 0,05 ($0,004 < 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh antara variabel game online berpengaruh terhadap minat belajar.

d. Uji Hipotesis Penelitian (Uji t)

Uji – t digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas Game Online (X) terhadap Minat Belajar siswa sekolah dasar (Y). Kriteria yang digunakan dalam pengujian secara parsial atau uji t ini adalah dengan cara membandingkan nilai probabilitas hasil perhitungan dengan signifikansi $\alpha = 0.05$. jika nilai probabilitas hitung lebih besar dari 0.05 maka H_0 diterima, Sebaliknya ialah apabila nilai probabilitas hitung lebih kecil dari 0.05 maka H_0 ditolak.

Adapun sifat atau arah pengaruh dapat dilihat berdasarkan tanda pada nilai t-hitung. Apabila nilai t hitung bertanda positif (+), maka pengaruh dari variabel bebas terhadap variabel terikat bersifat searah, sedangkan bila nilai t-hitung bertanda negatif (-), maka pengaruh dari variabel bebas terhadap variabel terikat bersifat berlawanan.

Tabel 4.9 Uji Hipotesis Penelitian (Uji t)

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	86,947	6,407		13,571	,000
	game online	-,245	,082	-,288	-2,983	,004

Hasil uji t pengaruh variabel game online terhadap minat belajar pada tabel 4.8 diperoleh t hitung sebesar -2,983 < dari t tabel 1,660 dan nilai signifikansi sebesar 0,004. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 ($\alpha = 0,05$), maka H0 ditolak dan H1 diterima. Artinya game online memiliki pengaruh terhadap minat belajar.

C. Interpretasi Hasil Penelitian

Dari hasil analisis statistik dan penelitian yang dilaksanakan pada Sekolah Dasar Di Ciseeng Kab. Bogor. Penelitian ini menggunakan sampel pada siswa kelas IV, V, dan VI. Sebelum dilakukannya penelitian, dilakukan uji reabilitas dan uji validitas instrumen soal angket untuk variabel Y dan soal angket untuk variabel X guna mengetahui soal yang akan disebar untuk penelitian layak atau tidak layak. Pada uji validitas dan reliabilitas instrumen soal angket dilakukan di kelas IV, V, dan VI. Berdasarkan uji validitas game online (X) dari 63 responden soal angket disebar, dari 30 soal dengan dasar pengambilan keputusan $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan jumlah r_{tabel} 0,244 dengan

jumlah 63 responden terdapat 21 yang valid dan 9 yang tidak valid. Dan untuk variabel minat belajar (Y) Dari 33 soal angket dan 63 responden, didapati yang valid 21 soal dan yang tidak valid 12 soal.

Kemudian peneliti melaksanakan uji reabilitas dengan menggunakan aplikasi SPSS 25 menggunakan rumus *alpha cronbach* didapati perolehan nilai *alpha* pada variabel X (game online) didapatkan sebesar 0,602. Itu berarti angket yang diuji dikatakan reliabel dan untuk variabel Y (minat belajar) diperoleh nilai 0,766 disebut reliabel karena lebih besar dari 0,6.

Uji normalitas variabel X (game online) dan variabel Y (minat belajar) yang dilakukan menggunakan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov didapati nilai signifikansi 0,200, dapat ditarik kesimpulan bahwa data keduanya terdistribusi secara normal dikarenakan nilai signifikansi dua variabel melebihi dari 0,05 ($0,200 > 0,05$) normal.

Berdasarkan uji perhitungan homogenitas diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar 0,091 dikarenakan signifikansi lebih besar dari 0,05 ($0,091 > 0,05$) dapat dikatakan data tersebut bersifat homogen.

Berdasarkan uji regresi linear sederhana yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi kurang dari 0,05 ($0,004 < 0,05$) maka dapat disimpulkan bahwa antara variabel *game online* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar.

Untuk hasil hipotesis uji t bahwa t hitung sebesar $-2,983 <$ dari t tabel 1,660 dan nilai signifikansi sebesar 0,004. Nilai signifikansi

tersebut lebih kecil dari 0,05 ($\alpha = 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya hasil dari variabel game online memiliki pengaruh terhadap minat belajar.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa variabel X (game online) memiliki pengaruh terhadap variable Y (minat belajar). Dengan demikian berdasarkan temuan penelitian secara keseluruhan maka rumusan masalah pada penelitian ini telah terjawab. Hal tersebut menunjukkan bahwa adanya tingkat pengaruh game online berpengaruh terhadap minat belajar di kelas IV, V, dan VI SDN Ciseeng 01.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui adanya pengaruh *game online* terhadap minat belajar anak tingkat sekolah dasar. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 100 responden, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilaksanakan bahwasannya terdapat pengaruh *game online* terhadap minat belajar anak tingkat sekolah dasar di Ciseeng Kabupaten Bogor. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji regensi linear sederhana, dapat dilihat bahwa pengaruh game online terhadap minat belajar anak tingkat sekolah dasar memiliki koefisien hasil analisa menunjukkan bahwa antara signifikansi kurang dari 0,05 ($0,004 < 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh antara variabel game online berpengaruh terhadap minat belajar.

Untuk hasil hipotesis uji t bahwa t hitung sebesar -2,983 lebih besar dari t tabel 1,660 dan nilai signifikansi sebesar 0,004. Nilai signifikan tersebut lebih kecil dari 0,05 maka H0 ditolak dan H1 diterima artinya hasil dari variabel game online memiliki pengaruh terhadap minat belajar.

B. Saran

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi berbagai pihak sebagai sebuah masukan yang bermanfaat demi kemajuan di masa mendatang. Adapun pihak-pihak tersebut antara lain:

1. Bagi siswa

Seharusnya siswa lebih mengutamakan pelajaran daripada bermain game online. Bermain game online itu boleh saja, asalkan tidak lupa waktu dan berlebihan. Serta tidak lupa pula mengerjakan pekerjaan rumah dan tidak lupa bertanggung jawab sebagai siswa.

2. Bagi Sekolah

Pihak sekolah disarankan untuk dapat lebih mengarahkan siswanya pada kegiatan yang lebih positif, misalnya siswa diwajibkan untuk mengikuti ekstrakurikuler agar terhindar dari kecanduan game online yang dapat berpengaruh pada konsentrasi siswa.

3. Bagi Orang Tua

Orang tua diharapkan melakukan tindakan-tindakan efektif terhadap anak seperti mengatur batas waktu bermain game online.

4. Bagi Peneliti Lain

Peneliti selanjutnya diharapkan menggunakan metode yang sesuai dengan penelitiannya untuk memperoleh hasil yang lebih baik. Selain itu diharapkan memasukkan variabel lain yang belum dimasukkan dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina. (2020) Pengaruh Penggunaan Media Visual dan Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika (Eksperimen Pada Siswa Kelas X SMK PGRI 20 Kecamatan Cibubur Jakarta Timur Tahun Ajaran 2009/2010). ResearchGate. 1(3).
- Ambarwati, Sonia.(2014) Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online (Studi Terhadap Siswa Sma Negeri 23 Bandung). Program Studi Pendidikan Sosiologi Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Pendidikan Indonesia.
- Andri Arif Kusuma, S.Pd,. M. Or., Andy Widiya Bayu Utomo, S.Pd,. M. Or. 2019. Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan. Magetan. CV AE Media Grafika
- Herawan, Rachman.(2021) Pengaruh Nilai Virtual Item Terhadap Intensi Pembelian Virtual Item dalam Game Online PUBG Mobile. INOBIS: Jurnal Inovasi Bisnis dan Manajemen Indonesia. 05, (01).
- Hudaya, A. (2018). Pengaruh gadget terhadap sikap disiplin dan minat belajar peserta didik. Research and Development Journal of Education, 4(2).

- Izmi Zakiah, S.Kep, Ns. Ritanti, M.Kep,. S.Kep.Kom. 2021. Kecanduan Game Online Pada Remaja Dan Penanganannya. Media Sains Indonesia.
- Janttaka, Juniarta. (2020) Analisis Pengaruh Game Online Mobile Legend Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Tanjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung. *Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*
- Kecanduan Bermain Game Online Pada Smartphone (Mobile Online Games) Dengan Pola Makan Anak Sekolah Dasar Kelas 5 Dan 6 Di SD Negeri 4 Purwodadi.
- Leli Pebrianti. (2019) Analisis Deskriptif Tentang Minat Belajar Siswa Pada Jurusan Akutansi Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Tapung. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru.
- Lestari. (2015) Pengaruh Waktu Belajar dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Formatif*. 3 (2).
- Lisnawati, Ganda, Hidayat. (2021) Pengaruh Game Online Free Fire pada Siswa Sekolah Dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 8, 4.
- Marali, M., & Putri, P. N. (2021). Tinjauan Yuridis Perlindungan Hukum Hak Kekayaan Intelektual Atas Hak Cipta Karakter Game Among Us di Indonesia. *Padjajaran Law Review*, 9(2).

- Mertika, Mariana. (2020) Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *Journal of Education Review and Research*. 3, (2).
- Mustamiin, M. Z. (2019). Konseling Individu dengan Sikap Kecanduan Game Online Mobile Legend pada Siswa. *Jurnal Visionary: Penelitian dan Pengembangan di bidang Administrasi Pendidikan*, 4(1).
- Nisrinafatin. (2020) Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Edukasi Nonformal*
- Nizar, Hajaroh. (2019) Pengaruh Intensitas Penggunaan Game Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa. *El-Midad: Jurnal PGMI*. 11, 2.
- Nugraha Setiawan. (2005) *Diklat Metodologi Penelitian Sosial Parung Bogor (Teknik Sampling)*. Departemen Pendidikan Nasional Inspektorat Jendral.
- Nurdin, Munzir. (2019) Pengaruh Lingkungan Belajar dan Kesiapan Belajar Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*. 6 (3).
- Nurfadill Ramadhani. (2018) Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VI SDN BAWAKARAENG 1 Kota Makassar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Parameswara, Lestari. (2021) Pengaruh Game Online Terhadap Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pahlawan*. 5, 1.

- Rahyuni, Yunus, Hamid. (2021) Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo. *Bosowa Journal of Education*
- Ramdani, N. 2018. Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VI SDN Bawakaraeng 1 Kota Makassar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Makassar. Makassar.
- Rizai.(2021) Konseling Kelompok Dengan Teknik Biblioterapi Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Anak: Sebuah Kajian Literatur. *Journal of Contemporary Islamic Counselling*. 1. 105-106.
- Rizki, M. (2021). Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa.
- Roma. (2020) Roblox And Effect Education. *Researchgate*
- Sopiandi, Susanti. (2022) Menganalisis Informasi Metaverse Pada Game Online Roblox Secara Garis Besar. *Jurnal Petisi*. 3, 1.
- Sri Wahyuni. (2021) Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Menyimpang Anak SD Inpres Buttattianang II, Rappojawa Kec. Tallo Makasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Suciati. (2013) Konseling Keluarga I-Cacho-E Untuk Mengurangi Kecanduan Bermain Game. *Jurnal Bimbingan Konseling*
- Sunarsih, 2021. Pembelajaran CTL (Contextual Teach and Learning), Belajar Menulis Berita Lebih Mudah. Penerbit Adab.
- Toharudin. 2021. Buku Ajar Manajemen Kelas. Penerbit Lakeisha.

- Trygu, 2021. Menggagas Konsep Minat Belajar Matematika. GUEPEDIA.
- Wibowo. (2020) Trash-Talking dalam Game Online Pubg Mobile.
- Wiguna Herdianto. (2018) Coping Pada Remaja yang Kecanduan Bermain Game Online. Jurnal Psikologi Udayana. 5, 2.
- Yosefa, Ermelinda. (2017). Hubungan Antara Minat dan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Sd. Journal of Education Technology. 1, 232.
- Zainal. (2019) Konseling Individu Dengan Sikap Kecanduan Game Online Mobile Legend Pada Siswa. E-journal undikM.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Penelitian



Nomor : 61/F.8-UMJ/VIII/2022
 Sifat : Penting
 Perihal : Permohonan Penelitian

11 Agustus 2022

Kepada Yth.,
 Bapak/ Ibu Kepala Sekolah
SDN Ciseeng 01
 di
 Tempat

Assalamu'alaikum wr. Wb.

Semoga Allah SWT melindungi dan memberi keberkahan kepada kita semua dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Amin.

Bersama ini kami sampaikan kepada Bapak/Ibu bahwa mahasiswa/i kami, atas nama:

Nama : Aprisya Putri Kartini
 No. Pokok : 2018820180
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
 Judul Skripsi : Dampak Penggunaan Game Online terhadap Minat Belajar Anak Tingkat Sekolah Dasar di Ciseeng Kabupaten Bogor

saat ini sedang melaksanakan tugas akhir (Skripsi). Sehubungan dengan hal di atas, kami mohon agar kiranya Bapak/Ibu berkenan memberikan izin kepada mahasiswa/i tersebut untuk mengadakan Penelitian di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin.

Demikian, atas perhatian dan perkenan Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih.

Wabillahitaufiq walhidayah
Wassalamu'alaikum wr.wb.

 Dekan,
 Dr. Iswan, M.Si

Lampiran 2. Surat Balasan Penelitian

	<p>PEMERINTAH KABUPATEN BOGOR DINAS PENDIDIKAN SD NEGERI CISEENG 01</p> <p><small>Jl. H. Usa No. 271 Kp. Setu Desa Parigi Mekar Kecamatan Ciseeng Kabupaten Bogor 16120 Akreditasi : A(91) NSS : 101020233016 NPSN : 20201872 E-mail sdsciseeng001@gmail.com Website : http://www.ciseeng01.com</small></p>	
---	--	---

Nomor : 421.2/ 049 -SD/VIII/2022
 Lampiran : -
 Perihal : Balasan Permohonan Penelitian

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan UMJ
Di Tempat

Assalamu'alaikum War. Wab.

Menanggapi surat Saudara Nomor : 61/F.8-UMJ/VIII/2022 tanggal 11 Agustus 2022 perihal Permohonan Penelitian pada mahasiswa :

Nama	: Aprisya Putri Kartini
No. Pokok	: 2018820180
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi	: Dampak Penggunaan Game Online terhadap Minat Belajar Anak Tingkat Sekolah dasar di Ciseeng Kabupaten Bogor

Dengan ini kami sampaikan bahwa mahasiswa tersebut telah melakukan penelitian di sekolah kami.
 Demikian surat ini kami sampaikan, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum War. Wab.

Ciseeng, 20 Agustus 2022
 Kepala Sekolah,

MAIBUBIATI, H., S.Pd. MM
 NIP. 10151988031006

Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 3. Kartu Bimbingan



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JAKARTA
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI

Nama / No. Pokok : APRISYA PUTRI KARTINI
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul : Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Minat Belajar Anak Tingkat Sekolah Dasar di Lembah Bukit Calincing Kabupaten Bogor
 Masa Bimbingan : 02 Juni 2022 s.d 02 Desember 2022
 Pembimbing : MAS RORO DIAH WAHYU LESTARI

No.	Tanggal	Uraian	Paraf Pembimbing
1	02/06/22 0:00 25-9-2021 9-10-2021 22-10-2021 4-12-2021 15-01-2022 22-01-2022 12-03-2022	Ganti judul dan latar belakang Cari jurnal Sumber, jurnal, ngutip perbaiki pendahuluan perbaiki bab I lanjut bab II Perbaiki bab II	
2	09/06/22 0:00 19-03-2022 02-04-2022 09-04-2022 11-06-2022 16-06-2022 30-9-22	lanjut bab III proposai bab III diperbaiki ACC sempur ACC Vaudasi ACC Sidang	
3	17/06/22 0:00		

Mengetahui,
Ketua Prodi

Latifa Qurrotaini, M.Pd.

DITETAPKAN DI : JAKARTA
 PADA TANGGAL :
 Pembimbing,

MAS RORO DIAH WAHYU LESTARI
 NIP.

Lampiran 4. Kartu Menonton Sidang



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JAKARTA
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 Jl. KH. Cirendeu – Ciputat, 15419. Telp. 7442028 Fax. 7442330

KARTU MENYAKSIKAN UJIAN SKRIPSI

Nama : Aprisya Putri Kartini
 NIM : 2018020106
 Program Studi : PGSD

No.	Hari/Tanggal	Nama Peserta Ujian	Judul Skripsi	Paraf Ketua Sidang
1	04-Sept-2021	Desy Rosalia Rahayu	Penerapan model complete sentence terhadap kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia	
2	4-Sept-2021	Nanda Giyatri Lestari	Peran Orangtua dalam Menumbuhkan Sikap Ecotouracy Anak Usia Sekolah Dasar melalui Penanaman Tanaman Apotik Hidup	
3	4-Sept-2021	Sinta Ramayati	Hubungan Karakter toleransi dengan interaksi sosial siswa di sekolah dasar kelas	
4	4-Agust-2021	Selvia Peremawati	Pengaruh Peran Keluarga terhadap Perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS) pada anak sekolah Dasar usia 10 sampai 12 tahun di kampung baru pondok	
5	19-Feb-2022	Lola Dwi Rapihka	Pengembangan Bahan Ajar LKPD TEMPE KEMUL (Kemampuan Membaca, menulis dan berhitung Permulaan) untuk peserta didik kelas I MI Muhammadiyah	
6	19-Feb-2022	Rafi Diahmi Dshina	Pengaruh metode make a match dalam hasil belajar Ilmu Pengetahuan sosial (IPS) kelas V Sekolah Dasar Negeri Pondok Bahar C	
7	19-Feb-2022	Galuh Zalfa Zaham	Pengaruh Game Online terhadap Self Efficacy pada siswa kelas N SDN Ciputat 01 Tangerang Selatan	
8	28-Juni-2022	Grandi Dwi Sehwati	Pengaruh model pembelajaran project Based learning terintegrasi STEAM terhadap kemampuan pemecahan masalah IPA siswa sekolah Dasar	
9	28-Juni-2022	Ayu Lestari	Menumbuhkan minat membaca peserta didik menggunakan media Audio Visual Powtoon di sekolah Dasar Bojong Sari 01	
10	28-Juni-2022	Finkay Ramadhany	Pengaruh pembelajaran Pening terhadap hasil belajar PKN Siswa kelas 5 SDN Sudimora 12 Kota Tangerang pada masa pandemi Covid-19 ajaran 2020-2021	

Mengetahui,
 Ka. Prodi,

Laila Qurrotaini, M.Pd

Lampiran 5. Surat Permohonan Validasi



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kh. Ahmad Dahlan Cireundeu, Ciputat 15419 Telpn (021) 7442028 Fax (021) 7442330
 Website: www.fipumj.ac.id E-mail: fip@umj.ac.id

22 Juni 2022

Nomor : 81/F.8-UMJ/VI/2022
 Sifat : Penting
 Perihal : Permohonan Validasi

Kepada Yth.,
 Bapak Drs. Muttaqillah, M.Pd.
 di
 Tempat

Assalamu'alaikum wr. Wb.

Semoga Allah SWT melindungi dan memberi keberkahan kepada kita semua dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Amin.

Bersama ini kami sampaikan kepada Bapak bahwa mahasiswa/i kami, atas nama:

Nama : APRISYA PUTRI KARTINI
 No. Pokok : 2018820180
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
 Judul Skripsi : Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Minat Belajar Anak Tingkat Sekolah Dasar di Ciseeng Kabupaten Bogor

saat ini sedang melaksanakan penelitian dalam rangka penulisan tugas akhir (skripsi).
 Sehubungan dengan hal di atas, kami mohon agar kiranya Bapak berkenan menjadi Validator untuk penyelesaian skripsi mahasiswa tersebut.

Demikian, atas perhatian dan perkenan Bapak kami ucapkan terima kasih.

Wabillahitaufiq walhidayah
Wassalamu'alaikum wr.wb.


 Dekan,

 Dr. Iswan, M.Si

Lampiran 6. Penilaian Validasi

FORMAT PENILAIAN BAHASA

Fakultas : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Penyusun : Aprisya Putri Kartini

I. Pengantar

Sehubung dengan pelaksanaan peneliti yang bertujuan melakukan validasi. Berkaitan dengan itu, dimohon Bapak/Ibu mengisi tes dengan format di bawah ini. Tes tersebut akan digunakan sebagai pengukuran kelayakan dan keefektifan untuk digunakan. Atas ketersediaannya kami ucapkan terima kasih.

Nama : Drs. Muktagillah, M.Pd.

Instansi : UMJ

Pernyataan : Dinyatakan Valid.

Alamat : Jl. Angrek 2 Blok Dk 2 No. 11 Vila Pamulang

(INSTRUMEN)

Saran Perbaikan :

Perbaiki poin g dalam instrumen,
termasuk masukan dari pembimbing

.....

.....

Tangsel, ..15-6..... 2022

Validator



Dr. Muttazillah M. Pd.

NIDN. 8860750017

Lampiran 7. Soal Uji Coba Instrumen

INSTRUMENT MINAT BELAJAR

Identitas Responden

Nama :

Kelas :

Dibawah ini telah disediakan angket dengan beberapa alternatif pilihan. Pilihan salah satu jawaban yang paling cocok dengan keadaan/perasaan teman-teman dengan memberi tanda (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan : SS (Sangat Setuju), S (Setuju), TS (Tidak Setuju), STS (Sangat Tidak Setuju)

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1.	Saya berusaha hadir tepat waktu untuk mengikuti pelajaran				
2.	Saya akan merasa rugi jika tidak mengikuti pelajaran				
3.	Saya tertarik dengan pembelajaran yang disampaikan oleh guru				
4.	Saya memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru				
5.	Saya bersemangat ketika guru mengajar di kelas				
6.	Saya merasa senang apabila guru memberikan tugas				
7.	Saya merasa senang apabila ada kegiatan belajar berkelompok				
8.	Saya senang mengajak teman berdiskusi jika menemukan kesulitan dalam belajar				
9.	Jika tidak dapat mengatasi kesulitan, saya memilih diam saja				
10.	Saya mudah menyerah ketika mengalami kesulitan dalam belajar				
11.	Saya merasa senang apabila guru membatalkan				

	ulangan				
12.	Saya merasa senang apabila tugas dari guru tidak jadi dikumpulkan				
13.	Saya menjawab pertanyaan guru dengan benar karena saya sudah belajar				
14.	Saya segera menyelesaikan tugas yang diberikan tanpa menunda				
15.	Saya membaca buku lain yang belum pernah disampaikan oleh guru				
16.	Saya mengerjakan soal latihan di rumah meskipun tidak ada tugas dari guru				
17.	Saya tidak mencatat materi yang disampaikan oleh guru				
18.	Saya menanggapi teman bila mengajak bicara saat pelajaran berlangsung				
19.	Saya mencatat poin penting yang disampaikan guru				
20.	Saya berusaha memahami materi yang disampaikan				
21.	Saya santai saja saat ada tugas kelompok, biar anak yang pandai saja yang menyelesaikan dan tinggal menunggu hasilnya				
22.	Saya merasa bosan saat pembelajaran berlangsung				
23.	Saya mengerjakan PR mendadak di sekolah				
24.	Saya belajar setiap hari tanpa paksaan				
25.	Setiap ada kesalahan saya perbaiki dan diulang kembali di rumah				
26.	Menurut saya kegiatan pembelajaran yang ada di kelas bermanfaat untuk kehidupan				
27.	Saya menyimak penjelasan guru dari awal hingga akhir pelajaran				
28.	Saya mengikuti ajakan teman untuk membolos				

	jika ada kesempatan				
29.	Saya asik dengan pikiran sendiri ketika guru sedang menerangkan				
30.	Saya senang mencari jalan keluar ketika menghadapi kesulitan yang ditemukan dalam belajar				
31.	Saya senang mengajak teman berdiskusi jika menemukan kesulitan dalam belajar				
32.	Saya berusaha memperoleh nilai yang bagus agar tidak kalah dengan teman lain				
33.	Saya yakin bahwa saya akan berhasil dalam pembelajaran ini, karena itu saya belajar dengan sungguh-sungguh				

Lampiran 8. Rubrik Penilaian**Skor Penilaian Skala Likert**

Keterangan	Skor	
	Positif	Negatif
Sangat Tidak Setuju (STS)	4	1
Tidak Setuju (TS)	3	2
Setuju (S)	2	3
Sangat Setuju (SS)	1	4

Sumber : (Hartanto, 2017)

Lampiran 9. Jawaban siswa minat baca

INSTRUMENT MINAT BELAJAR

Identitas Responden

Nama : Seki
Kelas : IV B

Dibawah ini telah disediakan angket dengan beberapa alternatif pilihan. Pilihan salah satu jawaban yang paling cocok dengan keadaan/perasaan teman-teman dengan memberi tanda (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan : SS (Sangat Setuju), S (Setuju), TS (Tidak Setuju), STS (Sangat Tidak Setuju)

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
4	1. Saya berusaha hadir tepat waktu untuk mengikuti pelajaran	✓			
3	2. Saya tertarik dengan pembelajaran yang disampaikan oleh guru		✓		
3	3. Saya memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru		✓		
4	4. Saya bersemangat ketika guru mengajar di kelas	✓			
4	5. Saya merasa senang apabila guru memberikan tugas	✓			
2	6. Jika tidak dapat mengatasi kesulitan, saya memilih diam saja		✓		
2	7. Saya mudah menyerah ketika mengalami kesulitan dalam belajar		✓		
4	8. Saya merasa senang apabila guru membatalkan ulangan				✓
4	9. Saya merasa senang apabila tugas dari guru tidak jadi dikumpulkan				✓
4	10. Saya segera menyelesaikan tugas yang diberikan tanpa menunda	✓			
1	11. Saya tidak mencatat materi yang disampaikan oleh guru	✓			

4	12.	Saya menanggapi teman bila mengajak bicara saat pelajaran berlangsung				✓
4	13.	Saya berusaha memahami materi yang disampaikan	✓			
4	14.	Saya santai saja saat ada tugas kelompok, biar anak yang pandai saja yang menyelesaikan dan tinggal menunggu hasilnya				✓
4	15.	Saya merasa bosan saat pembelajaran berlangsung				✓
4	16.	Saya mengerjakan PR mendadak di sekolah				✓
4	17.	Saya belajar setiap hari tanpa paksaan	✓			
1	18.	Setiap ada kesalahan saya perbaiki dan diulang kembali di rumah				✓
4	19.	Saya mengikuti ajakan teman untuk membolos jika ada kesempatan				✓
4	20.	Saya asik dengan pikiran sendiri ketika guru sedang menerangkan				✓
4	21.	Saya yakin bahwa saya akan berhasil dalam pembelajaran ini, karena itu saya belajar dengan sungguh-sungguh	✓			

72

Lampiran 10. Jawaban siswa game online

Instrumen Game Online

Identitas Responden

Nama : *Arini*

Kelas : *4B*

Dibawah ini telah disediakan angket dengan beberapa alternatif pilihan. Pilihan salah satu jawaban yang paling cocok dengan keadaan/perasaan teman-teman dengan memberi tanda (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan : SS (Sangat Setuju), S (Setuju), TS (Tidak Setuju), STS (Sangat Tidak Setuju)

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1.	Saya suka bermain game	✓			
2.	Saya merasa <i>game online</i> hanya menghabiskan waktu			✓	
3.	Saya bermain <i>game online</i> untuk menambah wawasan tentang ilmu teknologi		✓		
4.	Saya rela antri di rental game hanya untuk bermain <i>game online</i>		✓		
5.	Saya rela berlama-lama di depan komputer untuk bermain <i>game online</i>		✓		
6.	<i>Game online</i> merupakan permainan yang menyenangkan		✓		
7.	Saya memakai uang saku untuk bermain <i>game online</i>		✓		
8.	Permainan <i>game online</i> sangat membosankan			✓	
9.	Saya mengerti tentang seluk beluk <i>game online</i>		✓		
10.	<i>Game online</i> banyak melatih kemampuan berpikir saya		✓		
11.	Saya bermain game saat pulang sekolah	✓			
12.	Saya bermain game untuk mengisi waktu luang	✓			
13.	Saya rela bolos sekolah demi bermain <i>game online</i>			✓	

14.	Saya lebih memilih <i>game online</i> dari pada mengerjakan tugas	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
15.	Saya memainkan <i>game online</i> setelah menyelesaikan tugas	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
16.	Tugas-tugas saya terlambat selesai jika banyak waktu terbuang oleh <i>game online</i>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
17.	Bermain <i>game online</i> merupakan waktu yang paling baik	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
18.	Bermain <i>game online</i> akan membuat waktu terbuang sia-sia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
19.	Saya bermain game ketika tidak ada tugas	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
20.	Saya memainkan <i>game online</i> setiap hari	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
21.	Saya suka mencoba semua jenis <i>game online</i>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Lampiran 11. Hasil Nilai Siswa

No	Nama	Minat Belajar	Game Online
1	Dara H	74	82
2	Azzamy	63	90
3	Nadia Anggita	70	62
4	Haikal	71	65
5	Maryam	61	99
6	Carisa Angel	75	73
7	Alfina	72	64
8	Raka Tzy	68	70
9	Devin	72	83
10	Regi	70	73
11	Audry	66	73
12	Kevalia	64	76
13	Nuril Maulana	61	80
14	Kanza	72	65
15	M. Umar	68	78
16	Cherly Tranqulina	72	84
17	Azizah	73	75
18	Safira Putri S	64	80
19	Maulana Insan	65	72
20	Rafael	70	73
21	David	76	60
22	Muhammad Rafa	73	67
23	Katrin	61	84
24	M Syahrul	64	87
25	Syifa Nur Syafitri	79	76
26	Andri	68	74
27	Syifa Fauziatul	63	71
28	Cahya Kamila	60	81
29	Saskia	74	85
30	Nadiva	73	68
31	Putri	70	75
32	Fayroza Arum	63	79
33	Nabila Oktaviani	68	78
34	Seki	72	88
35	Kanaya	51	65
36	Nada	64	86
37	Michael	75	80

38	Jesika	51	88
39	Faisal	73	96
40	Filza	51	88
41	Muhammad Rerdi	77	73
42	Faqih	69	62
43	Galang	78	68
44	Nizham	69	78
45	Alka Alifi	66	75
46	Bilqis	69	80
47	Zaqi	63	78
48	Angga	63	85
49	Dzakwan	60	74
50	Bareta	83	87
51	Rizki	65	80
52	Alen	67	81
53	Yondry	74	82
54	Nazwa Aulia	81	58
55	Resial	72	77
56	Vinsen	60	84
57	Ardovi	72	89
58	Wili	57	88
59	Khansa	62	86
60	Hafy	72	79
61	Nadira	53	90
62	Marcello	70	78
63	Alif	67	93
64	Dela Safira	51	85
65	Dipda	59	71
66	Farisa	51	76
67	Alif	65	74
68	Ramasya	60	79
69	Leandra	68	79
70	Hana	71	75
71	Aules	69	74
72	Zahra Hiiya Latifa	71	70
73	M. Rifkhan	71	80
74	Hanif	68	78
75	Naomi	78	76
76	Rasya Anisa D.	61	72
77	Lulu Anggraini	60	73
78	Alkoholifatul Juandira	74	80

79	Tazkia	67	85
80	Dayana Batrisya	75	72
81	Jeko Nia	75	68
82	Arih Widya Ningsih	73	87
83	Rizki	75	70
84	Rizal	69	89
85	Alfa	74	87
86	Agung Nugroho	64	84
87	Alya Fanisa	73	73
88	Fais	74	66
89	Ilham Wahyudi	71	72
90	Azzam	74	70
91	Sekar Kirana	81	75
92	Alvin	62	78
93	Najwa	68	70
94	Wahyudin	63	86
95	Naura	63	79
96	Rizku Defliano	66	87
97	Nur Aini	64	70
98	Dzybian Tiro	71	89
99	M. Fadly	74	78
100	Dewa Yudha	72	72

	Sig. (2-tailed)	,023	,180	,290	,378	,615	,279	,401	,701	,000	,002	,006	,709	,100	,509	,100	,509	,133	,939	,340	,000	,000	,013	,403	,901	
	N	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63
X18	Pearson Correlation	,228	,124	,030	,197	,202	-,000	-,002	,001	,327	,313	,234	,568	,029	,125	-,031	,118	,157	1,221	-,352	,455	,014	,198	,141	,242	,205
	Sig. (2-tailed)	,072	,322	,844	,121	,112	,685	,937	,009	,001	,006	,008	,400	,382	,808	,388	,307	,143	,081	,005	,000	,903	,120	,269	,207	,006
	N	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63
X19	Pearson Correlation	,000	,136	-,031	,206	,085	,000	,004	-,001	-,006	-,002	-,004	-,003	-,000	,421	,081	-,000	-,002	1,055	,060	-,008	,186	,088	,053	,109	
	Sig. (2-tailed)	1,000	,208	,808	,036	,409	,600	,706	,935	,369	,544	,800	,207	,084	,002	,801	,009	,509	,908	,615	,534	,144	,649	,800	,805	,309
	N	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63
X20	Pearson Correlation	,279	,067	,279	,370	,116	,111	-,001	,000	,109	,300	,267	,467	,371	,272	,417	,362	,122	,353	,056	1,097	,376	,160	,027	,427	,207
	Sig. (2-tailed)	,027	,600	,027	,019	,108	,103	,902	,903	,103	,001	,003	,008	,001	,002	,009	,003	,004	,005	,001	,605	,002	,109	,908	,001	,003
	N	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63
X21	Pearson Correlation	,258	,117	,042	,103	,105	-,002	,008	,107	,107	,204	,408	,202	,203	-,005	,021	,511	,405	-,008	,307	1,045	,404	,201	,207	,201	,008
	Sig. (2-tailed)	,042	,305	,704	,402	,307	,002	,503	,108	,106	,005	,008	,002	,002	,607	,806	,000	,000	,503	,002	,002	,000	,009	,002	,008	,808

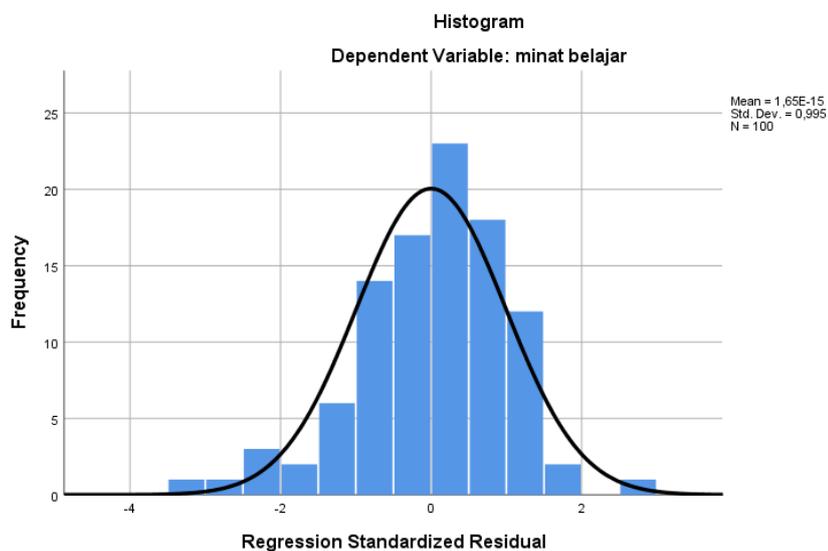
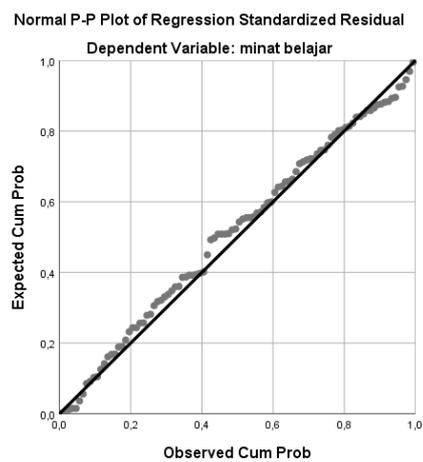
Lampiran 13. Hasil Uji Reliabilitas**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
,602	30

Lampiran 14. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		100
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	6,60260848
	Most Extreme Differences	
	Absolute	,072
	Positive	,053
	Negative	-,072
Test Statistic		,072
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}



Lampiran 15. Hasil Uji Homogenitas

		Test of Homogeneity of Variances			Sig
		Levene Statistic	df1	df2	
hasil variabel game online dan minat belajar	Based on Mean	2,814	1	198	,095
	Based on Median	2,835	1	198	,094
	Based on Median and with adjusted df	2,835	1	195,913	,094
	Based on trimmed mean	2,882	1	198	,091

Lampiran 16. Uji Linearitas Sederhana

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	391,791	1	391,791	8,896	,004 ^b
	Residual	4315,849	98	44,039		
	Total	4707,640	99			

Lampiran 17. Hasil Uji T

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	86,947	6,407		13,571	,000
	game online	-,245	,082	-,288	-2,983	,004

Lampiran 18. Dokumentasi

Uji Coba Instrumen



Situasi kelas pada saat dilakukan penelitian



Siswa sedang pengerjaan soal



Peneliti sedang mengamati siswa saat proses pembelajaran berlangsung



Peneliti sedang memberikan arahan kepada siswa

Lampiran 19. Riwayat Hidup

Daftar Riwayat Hidup Penulis



Data Pribadi

Nama : Aprisya Putri Kartini
No. Pokok : 2018820180
Tempat, Tanggal Lahir : Jakarta, 21 April 2000
Alamat : Perumahan Lembah Bukit Calincing Blok
B 09 RT 02 RW 08 Desa Cogreg
Kabupaten Bogor Jawa Barat
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Status : Belum Menikah
No HP : 085773862696
E-mail : aprisyaputri613@gmail.com

Data Keluarga

Orang Tua : Murdiyana (Ayah)
 : Tuti Anggraini (Ibu)
Kakak : Ajeng Murti

Riwayat Pendidikan

2005-2006 : TK YASALAM
2006-2012 : SDN CISEENG 01
2012-2015 : SMPN 1 GUNUNGSINDUR
2015-2018 : SMAN 1 GUNUNGSINDUR
2018-Sekarang : Universitas Muhammadiyah Jakarta