

SKRIPSI

**PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP MINAT BELAJAR
MATA PELAJARAN IPS SISWA SMP N 8 TAMBUSAI UTARA**

*Diajukan Guna untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pada Program Studi
Pendidikan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) Fakultas Keguruan Dan Ilmu
Pendidikan Universitas Pasir Pengaraian*



OLEH :

WIDYA NINGRUM

NIM: 1838021

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PASIR PENGARAIAN**

2023

LEMBAR PENGESAHAN DEKAN

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Pasir Pengaraian

menyatakan bahwa

WIDYA NINGRUM
NIM. 1838021

Telah menyelesaikan ujian akhir untuk Pendidikan Strata 1 (S1)

Pada Program Studi Pendidikan IPS

Pada tanggal 18 Januari 2023

Dekan FKIP



Dr. PIPIT RAHAYU, M.Pd
NIP. 198601312009032002

LEMBAR PENGESAHAN TIM PEMBIMBING

**PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MINAT BELAJAR MATA
PELAJARAN IPS SISWA SMPN 8 TAMBUSAI UTARA**

Skripsi

Disusun oleh :

NAMA : WIDYA NINGRUM
NIM : 1838021
PROGRAM STUDI : PENDIDIKAN IPS

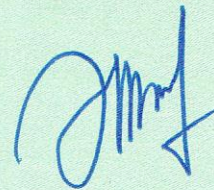
Disetujui oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II



Romika Rahayu M.Pd
NIDN. 1017019101



Cicilia Melinda M.Pd
NIDN.1015048601

Mengetahui,

**Ketua Program Studi
Pendidikan IPS**



Ryan Prayogi M.Pd
NIDN. 1002039201

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dengan ini menyatakan bahwa

WIDYA NINGRUM

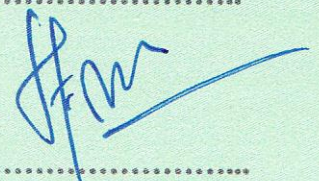
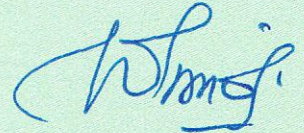
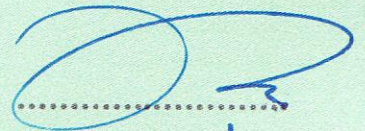
NIM. 1838021

Telah dipertahankan di depan dewan penguji dari Program Studi Pendidikan IPS
FKIP UPP pada tanggal 18 Januari 2023 sebagai salah satu persyaratan untuk
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Dewan Penguji

1. **Romika Rahayu, M.Pd**
NIDN. 1017019101
Ketua
2. **Cicilia Melinda, M.Pd**
NIDN. 1015048601
Sekretaris
3. **Welven Aida, M.Pd**
NIDN. 0010097607
Anggota
4. **Ike Betria, M.Pd**
NIDN. 1026058605
Anggota
5. **Ryan Prayogi, M.Pd**
NIDN.1002039201
Anggota

Tanda Tangan



LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : WIDYA NINGRUM
NIM : 1838021
Program Studi : Pendidikan IPS
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Universitas Pasir Pengaraian

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi saya dengan judul : "Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa SMPN 8 Tambusai Utara " adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan plagiat dari karya orang lain. Apabila suatu saat saya terbukti melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan ketentuan yang berlaku, baik institusi Universitas Pasir Pengaraian maupun di masyarakat dan hukum negara.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Pasir Pengaraian, 06 Januari 2023

Yang menyatakan,



WIDYA NINGRUM
NIM. 1838021

ABSTRAK

Widya Ningrum. 1838021. 2022. Pengaruh *Game Online* Terhadap Minat Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa SMP N 8 Tambusai Utara. Pembimbing I Romika Rahayu M.Pd. Pembimbing II Cicilia Melinda M.Pd.

Penelitian di latar belakang dengan adanya masalah minat belajar pada siswa sekarang ini semakin kompleks karena adanya ketergantungan pada *game online* yang berkembang pada dinamika masyarakat Indonesia. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui seberapa besar pengaruh *game online* terhadap minat belajar mata pelajaran IPS. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Populasi penelitian ini sebanyak 45 siswa kelas 8 dengan teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah Random sampling Analisis data yang digunakan adalah regresi linier sederhana dengan uji t. Pengujian dilakukan dengan membandingkan dengan nilai t hitung dengan t tabel yang ketentuannya nilai t hitung harus lebih besar dari t tabel. Nilai t tabel pada penelitian ini adalah 2,016. Hasil analisis data memperoleh hasil nilai t hitung sebesar -7,931, sehingga dapat diketahui bahwa nilai t hitung > t tabel (-7,931 > 2,016). Berdasarkan temuan penelitian yang dilakukan tentang pengaruh *game online* terhadap minat belajar mata pelajaran IPS siswa SMP N 8 Tambusai Utara, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara *game online* dengan minat belajar mata pelajaran IPS. Hasil ini menjelaskan bahwa *game online* merupakan faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS, semakin sering atau kecanduan siswa memainkan *game online*, maka minat belajar pada mata pelajaran IPS semakin berkurang. Sedangkan, semakin jarang siswa memainkan *game online*, maka minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS semakin meningkat.

Kata Kunci: *Game online*, Minat Belajar, IPS.

ABSTRACT

Widya Ningrum. 1838021. 2022. The Influence of Online Games on Interest in Learning Social Science Subjects for SMP N 8 North Tambusai. Advisor I Romika Rahayu M.Pd. Advisor II Cicilia Melinda M.Pd.

The research is motivated by the problem of interest in learning in students today which is increasingly complex because of the dependence on online games that are developing in the dynamics of Indonesian society. The purpose of this study was to find out how much influence online games have on interest in learning social studies subjects. The type of research used is quantitative research with a descriptive approach. The population of this study was 45 grade 8 students with the sampling technique used was Random sampling. The data analysis used is simple linear regression with the t test. The test is carried out by comparing the t-value with the t-table, with the condition that the t-count value must be greater than the t-table. The t table value in this study is 2.016. The results of data analysis obtained a t-value of -7.931, so it can be seen that the t-count > t-table (-7.931 > 2.016). Based on the findings of the research conducted on the effect of online games on students' interest in studying social studies at SMP N 8 Tambusai Utara, it can be concluded that there is a significant influence between online games and interest in learning social studies subjects. These results explain that online games are a factor that influences student learning interest in social studies subjects, the more often or addicted students play online games, the less interest in learning social studies subjects. Meanwhile, the less often students play online games, the more students' learning interest in social studies subjects increases.

Keywords: Online games, Interest in Learning, IPS.

KATA PENGANTAR



Assalammu 'alaikum wa rahmatullahi wa barakatuh.

Alhamdulillah Rabbil Alamin, segala puji syukur kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat serta salam terucap buat junjungan kita Rasulullah Muhammad SAW karena jasa Beliau yang telah membawa manusia dari zaman kebodohan ke zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti sekarang ini.

Penulisan skripsi ini di lakukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program S-1 Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pasir Pengaraian.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan pernah selesai sebagaimana yang diharapkan, tanpa bimbingan dan bantuan oleh beberapa pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini Penulis sampaikan rasa terima kasih dan rasa hormat kepada :

1. Bapak Dr. Hardianto, S.Pd, M.Pd, Rektor Universitas Pasir Pengaraian yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk menuntut ilmu pada Universitas Pasir Pengaraian.
2. Ibu Dr. Pipit Rahayu, M.Pd Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasir Pengaraian.
3. Bapak Ryan Prayogi, M.Pd, Ketua Program Studi Pendidikan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) Universitas Pasir Pengaraian.
4. Ibu Romika Rahayu, M.Pd, sebagai pembimbing I, yang telah mengarahkan penulis dalam menyusun skripsi ini.
5. Ibu Cicilia Melinda, M.Pd, sebagai pembimbing II, yang juga telah mengarahkan penulis dalam menyusun skripsi ini.

6. Bapak/ibu dosen penguji, yang telah memberikan kritik beserta saran kepada penulis dalam menyusun skripsi ini.
7. Seluruh bapak/ibu dosen Pendidikan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) yang telah memberikan nasihat kepada penulis dalam menyusun skripsi ini.
8. Terima kasih kepada kedua orang tua yang telah mendoakan saya dari awal hingga ketitik sekarang ini.
9. Responden, yang dengan sabar hati menjawab segala pertanyaan penulis selama melakukan riset.
10. Semua pihak yang tak mungkin penulis sebut satu persatu, yang telah memberikan informasi berkaitan dengan skripsi ini.

Tentu saja, penulis mengucapkan terima kasih yang setulus hati kepada mereka. Penulis juga menyampaikan rasa terima kasih kepada keluarga penulis dan juga kepada seluruh rekan-rekan seangkatan yang ikut mendukung penyusunan skripsi ini.

Akhir kata, penulis berharap agar skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pemerintah, peneliti lain, dan pihak yang berkepentingan dalam mengembangkan ilmu pengetahuan khususnya bidang pendidikan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial).

Pasir Pengaraian, 06 Januari 2023

WIDYA NINGRUM
NIM.1838021

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN DEKAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN TIM PEMBIMBING	iii
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	iv
LEMBAR PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
1. Manfaat secara Teoritis.....	6
2. Manfaat secara Praktis	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
A. Landasan Teori.....	8
1. <i>Game online</i>	8
2. Minat Belajar	15
B. Definisi Operasional Variabel.....	25
C. Kerangka Konseptual.....	26
D. Hipotesis	27
E. Penelitian Relevan	27
BAB III METODE PENELITIAN	31
A. Jenis Penelitian.....	31
B. Waktu dan Tempat.....	31
1. Waktu Penelitian.....	31

C.	Populasi dan Sampel.....	32
1.	Populasi.....	32
2.	Sampel	32
D.	Jenis dan Sumber Data.....	33
1.	Jenis Data.....	33
2.	Sumber Data	33
E.	Teknik Pengumpulan Data.....	34
1.	Pengamatan (Observasi)	34
2.	Angket (Kuesioner).....	35
F.	Instrumen Penelitian	35
1.	Penyusunan Instrumen	35
G.	Teknik Analisis Data.....	37
1.	Uji Coba Instrumen Penelitian.....	37
2.	Analisis Deskriptif	46
3.	Uji Prasyarat Analisis	47
4.	Analisis Data Kuantitatif	51
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		55
A.	Analisis Deskriptif	55
1.	Deskripsi Data.....	55
1.	Uji Normalitas.....	69
2.	Uji Linieritas	71
3.	Uji Heteroskedastisitas	72
B.	Analisis Regresi Linier Sederhana.....	75
1.	Hasil Uji Nilai Signifikansi.....	75
2.	Uji t dan Menjawab Hipotesis	76
3.	Hasil Pengujian Koefisien Determinasi	77
C.	Pembahasan.....	78
BAB V PENUTUP.....		84
A.	Kesimpulan	84
B.	Saran	84
DAFTAR PUSTAKA		86
LAMPIRAN.....		89

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 3.1 Rencana Waktu Penelitian	32
Tabel 3.2 <i>Blue Print</i> Angket <i>Game online</i> dan Minat Belajar.....	36
Tabel 3.3 Hasil Analisis Uji Validitas Variabel <i>Game online</i>	40
Tabel 3.4 Hasil Analisis Uji Validitas Variabel Minat Belajar.....	41
Tabel 3.5 Klasifikasi Koefisien Reliabilitas.....	44
Tabel 3.6 Hasil Analisis Uji Reliabilitas Variabel <i>Game online</i>	44
Tabel 3.7 Hasil Analisis Uji Reliabilitas Variabel Minat Belajar.....	44
Tabel 3.8 Penomoran Baru <i>Blue Print Game online</i> dan Minat Belajar.....	45
Tabel 4.1 Deskriptif Indikator <i>Excessive Use</i>	56
Tabel 4.2 Deskriptif Indikator <i>Tolerance</i>	57
Tabel 4.3 Deskriptif Indikator <i>Withdrawal Symptoms</i>	59
Tabel 4.4 Deskriptif Indikator <i>Negative Repercussion</i>	60
Tabel 4.5 Rata-Rata Skor Variabel <i>Game online</i>	61
Tabel 4.6 Deskriptif Indikator Perasaan Senang.....	62
Tabel 4.7 Deskriptif Indikator Perhatian.....	65
Tabel 4.8 Deskriptif Indikator Ketertarikan.....	66
Tabel 4.9 Deskriptif Indikator Keterlibatan Siswa	67
Tabel 4.10 Rata-Rata Skor Variabel Minat Belajar	69
Tabel 4.11 Hasil Uji Normalitas	71
Tabel 4.12 Hasil Uji Linieritas.....	72
Tabel 4.13 Hasil Uji Heteroskedastisitas	74
Tabel 4.14 Hasil Uji Nilai Signifikansi.....	75
Tabel 4.15 Hasil Uji Hipotesis (Uji t).....	76
Tabel 4.16 Hasil Uji Koefisien Determinasi	78

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Konseptual	27
Gambar 4.1 Hasil Pengujian Normal P-Plot	70
Gambar 4.2 Hasil Uji Scatterplot	73

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1: Instrumen Angket	89
Lampiran 2 : Data Mentah <i>Game online</i> dan Minat Belajar IPS	95
Lampiran 3 : Hasil Analisis Data	105
Lampiran 4 : Surat Izin Penelitian	115
Lampiran 5 : Daftar Riwayat Hidup.....	116