

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring berkembangnya teknologi yang semakin canggih senantiasa mempengaruhi aspek kehidupan manusia. Salah satu aspek yang mengikuti perkembangan kemajuan teknologi yaitu ditandai dengan munculnya salah satu jenis permainan audio visual dan komputer yaitu game elektronik, salah satu contohnya adalah *game online*. Game adalah aktivitas yang dilakukan untuk bersenang-senang atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah.

Game online merupakan sebuah gaya hidup baru bagi beberapa orang di setiap kalangan umurnya. Sekarang ini banyak di jumpai warung internet (warnet), ponsel pintar dan fasilitas-fasilitas lainnya yang dapat menghubungkan kita dengan internet baik itu di kota maupun di desa-desa dan mereka memfasilitasi akan adanya *game online*. Popularitas *game online* di masa sekarang termasuk menjaring di kalangan anak sekolah. Pada saat anak memasuki masa sekolah permainan anak menggunakan dimensi baru yang merefleksikan tingkat perkembangan anak yang baru. Bermain tidak hanya meningkatkan keterampilan fisik tetapi kemampuan intelektual, fantasi anak dan menumbuhkan rasa ingin menang dalam permainan, namun disisi lain jika terlalu berlebihan memainkannya maka akan muncul dampak negatif dari bermain *game online*, antara lain penurunan minat belajar, seperti yang dijelaskan dalam Cambridge Dictionary dalam jurnal Jaffray (2017) bahwa

kecanduan *game online* merupakan memainkan *game online* berlebihan yang menjadi *game online* menjadi fokus utama.

Siswa yang memainkan game tanpa adanya pengawasan dari orang tua akan menjadi kecanduan. Akibatnya siswa tidak belajar, tidak mengerjakan PR, telat tidur dan berdampak ke berbagai aspek lain. Berdasarkan wawancara dengan guru IPS di kelas 8 pada tanggal 13 Desember 2021 di SMP N 8 Tambusai utara menjelaskan bahwa setidaknya terjadi 5 kasus dalam tiga bulan terakhir yakni pada bulan September, Oktober, November adanya siswa yang tertidur di kelas ketika mata pelajaran IPS. Alasan yang di dapat penyebab siswa tertidur karena tidur larut disebabkan bermain game online.

Siswa memiliki sifat adiktif atau candu yang dapat berdampak pada psikologinya. Game tidak akan memiliki pengaruh negatif yang signifikan pada perkembangan siswa, apabila bermain game dengan bijak. Dampak negatif dari game terhadap siswa mengurangi waktu belajar, malas, anak menjadi tertutup, dua kali lebih hiperaktif, mudah gelisah dan depresi. Game juga memiliki dampak positif bagi anak yaitu, dapat mengenalkan teknologi komputer, melatih konsentrasi, dan merangsang keterampilan bagi kehidupan.

Siswa bermain *game online* dilakukan dengan teman sebayanya, karena merasa sangat bosan untuk mengikuti proses belajar di kelas. *Game online* merupakan situs yang menyediakan berbagai jenis permainan yang dapat melibatkan beberapa pengguna internet di berbagai tempat yang berbeda untuk saling terhubung di waktu yang sama dengan melalui jaringan

komunikasi online. Jenis permainan *game online* yang di minati siswa SMP saat ini adalah *Mobile legend*, *Point Blank*, *PUBG*, dan jenis game lainnya.

Masalah tentang minat belajar pada siswa sekarang ini semakin kompleks karena adanya ketergantungan pada *game online* yang berkembang pada dinamika masyarakat Indonesia. Slameto (1995: 57) menerangkan minat adalah “Kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu”. Minat merupakan sifat yang relatif menetap pada diri seseorang. Minat adalah ketertarikan atau kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan atau terlibat terhadap sesuatu hal karena menyadari pentingnya atau bernilainya hal tersebut. Minat merupakan modal awal untuk mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran. Dengan adanya minat, maka muncul motivasi dari siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dengan serius dari awal sampai akhir sehingga tercapai hasil pembelajaran yang baik.

Menurut Bloom, minat adalah apa yang disebutnya sebagai *subject-related affect*, yang didalamnya termasuk minat dan sikap terhadap materi pelajaran. Asumsi yang ada pada minat belajar dapat dilihat dengan prestasi dan perspektif kognitif dari siswa, baik siswa sekolah dasar sampai pada mahasiswa perguruan tinggi. Status yang ada tidak dapat menimbulkan perbedaan akan minat belajar hal ini menjadi sebuah kecenderungan. Bahwa kesadaran akan de-motivasi belajar tidak hanya dilihat dari aspek umur dan status tetapi juga dilihat dari gaya hidup masing-masing individu, termasuk gaya hidup bermain game (Susanto, 2013).

Minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran merupakan sesuatu yang penting dalam kelancaran proses belajar mengajar. Siswa yang mempunyai minat belajar tinggi dalam proses pembelajaran dapat menunjang proses belajar mengajar untuk semakin baik, begitupun sebaliknya minat belajar siswa yang rendah maka kualitas pembelajaran akan menurun dan akan berpengaruh pada hasil belajar. Minat belajar siswa merupakan hal yang sangat perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran. Karena tanpa adanya minat belajar dari siswa proses pembelajaran tidak akan dapat berlangsung secara maksimal.

Menurut Slameto (1995) kondisi belajar mengajar yang efektif adalah adanya minat dan perhatian siswa dalam belajar. Minat adalah suatu sifat yang relatif menetap pada diri seseorang. Minat memiliki pengaruh yang besar terhadap keinginan belajar karena dengan munculnya minat, seseorang dapat melakukan yang diminatinya tersebut. Sebaliknya, apabila tanpa adanya minat seseorang tidak mungkin melakukan sesuatu.

Penyebab dari kurangnya minat mempelajari IPS adalah dikarenakan IPS dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit, menakutkan dan kurang menarik sehingga dihindari oleh sebagian besar siswa. Seharusnya siswa menyadari bahwa ciri khusus mempelajari IPS adalah berpikir secara dinamis, rasional, cermat dan efisien, sehingga diperlukan kemauan yang kuat, rasa keingintahuan yang besar dan partisipasi yang tinggi dari siswa dalam mengikuti pelajaran IPS.

Minat belajar setiap siswa dalam proses pembelajaran tidaklah sama, hal tersebut dapat memungkinkan terjadinya perbedaan dalam penerimaan materi yang mengakibatkan pada perbedaan hasil belajar. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi, akan mudah menerima pelajaran yang diberikan oleh guru karena motivasi keingintahuannya yang tinggi. Sedangkan siswa yang minat belajarnya masih kurang, sulit dalam menerima pelajaran karena cenderung tidak ingin tahu dan tidak memperhatikan materi yang diberikan oleh guru sehingga hasil belajarnya kurang maksimal.

Permasalahan pada minat belajar siswa pada anak sekarang ini semakin kompleks termasuk pemain *game online* yang berkembang pada dinamika masyarakat kita khususnya Indonesia. Asumsi yang ada minat belajar dapat dilihat rasa keinginan anak untuk belajar. Paradigma dalam sebuah perkembangan teknologi adalah untuk membantu dan mendorong minat belajar anak di era modernisasi sekarang. Tetapi faktanya perkembangan teknologi dan adanya game online membuat arus balik sehingga mayoritas para pecandu game online berkurang motivasi belajar mereka. Banyaknya anak-anak yang sering bermain bermain, maka semakin banyak kegiatan anak-anak yang tidak dapat diakses oleh kebanyakan orang tua mereka. Karena mungkin saja mereka memainkan game online di luar rumahnya.

Berdasarkan uraian di atas, penggunaan *game online* secara berlebihan oleh siswa mengakibatkan beberapa perilaku negatif seperti tertidur di dalam kelas, tidak mengerjakan tugas atau PR, dan malas untuk belajar.

Perkembangan *game online* yang semakin pesat dan sulitnya mengontrol perilaku siswa dalam memainkannya berpotensi dalam menurunkan minat belajar siswa. Penelitian sebelumnya Suparni dan Handayani (2018) menjelaskan *game online* memiliki pengaruh pada minat belajar siswa. Johan (2019) menjelaskan siswa yang bermain *game online* memanfaatkan sebagian besar waktunya untuk bermain *game online*, sehingga menurunkan minat belajar siswa. Merujuk pada fenomena yang terjadi dan penelitian sebelumnya, penulis terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh *Game online* terhadap Minat Belajar Mata Pelajaran IPS pada Siswa SMP N 8 Kecamatan Tambusai Utara”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada paparan latar belakang yang dijelaskan sebelumnya, maka dapat dirumuskan masalah Apakah terdapat pengaruh *game online* terhadap minat belajar mata pelajaran IPS pada siswa SMP N 8 Tambusai Utara?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah yang dipaparkan sebelumnya, maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap minat belajar mata pelajaran IPS pada siswa SMP N 8 Tambusai Utara.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat secara Teoritis

Hasil penelitian ini secara teoritis diharapkan bisa memberikan referensi tambahan tentang faktor yang berpengaruh pada minat belajar

siswa, khususnya yang dipengaruhi oleh permainan *game online*.

2. Manfaat secara Praktis

a. Bagi Penulis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pembelajaran bagi penulis dalam mengidentifikasi permasalahan di dunia nyata melalui pendekatan penelitian, khususnya terkait dengan minat belajar pada mata pelajaran IPS bagi siswa SMP N 8 Tambusai Utara.

b. Bagi Para Pihak Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran tentang pengaruh *game online* terhadap minat belajar siswa di SMPN 8 Tambusai Utara.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. *Game online*

a. Pengertian *Game online*

Game online atau sering di sebut dengan *online games* adalah sebuah permainan (*games*) yang di mainkan di dalam suatu jaringan (internet) permainan ini biasanya di mainkan secara bersamaan dengan pemain yang tidak terbatas banyaknya. Menurut Januar dan Turmudzi (2006: 52) *game online* ialah sebagai game komputer yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Menurut pendapat Samuel (2010: 7) *game online* adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual.

Game online, kata yang sering digunakan untuk mempresentasikan sebuah permainan digital yang sedang marak di zaman yang modern ini. *Game online* ini banyak di jumpai di kehidupan sehari-hari. Walaupun beberapa orang berpikir bahwa *game online* tidak identik dengan komputer. Game tidak hanya beroperasi di komputer. Game juga ada di telepon genggam. *Game online* berguna untuk *refresing* atau menghilangkan rasa jenuh si

pemain baik itu dari kegiatan sehari-hari,(kerja, belajar, dan faktor lainnya) maupun sekedar mengisi waktu luang. Jadi *game online* adalah suatu permainan yang dimainkan di komputer dan di lakukan secara online (melalui internet) dan bisa di mainkan oleh banyak orang secara bersamaan dalam satu waktu.

b. Dampak Bermain *Game online* Bagi Siswa

Game online selalu di yakini memberikan pengaruh negatif kepada para pemainnya. Hal ini terutama karena sebagian besar game yang adiktif dan biasanya tentang kekerasan pertempuran dan perkelahian. Dampak bermain *game online* bagi siswa terbagi dua yaitu:

1) Dampak positif

Menurut Anhar (2010: 27) beberapa dampak positif bermain *game online* adalah sebagai berikut :

- a) Membantu perkembangan koordinasi tangan, mata, *motoric*, dan kemampuan spasial.
- b) Meningkatkan kemampuan membuat analisa, keputusan yang cepat, dan berpikir secara mendalam.

2) Dampak Negatif

Menurut Anhar (2010: 33),dampak negatif dari *game online* ini timbul karena, umumnya 89% dari game mengandung beberapa konten kekerasan. Menurut pendapat Darma (2011:

67) dampak negatif *game online* pada siswa atau anak-anak adalah sebagai berikut:

- a) Anak-anak lebih banyak menghabiskan waktu bermain *game online* pada jam-jam di luar sekolah.
- b) Konsentrasi belajar terganggu karena pikiran siswa cenderung mengarah pada permainan yang ada di dalam *game online*.
- c) Tertidur di sekolah.
- d) Sering melalaikan tugas dan tanggung jawab sebagai siswa.
- e) Nilai di sekolah menurun.
- f) Berbohong soal berapa lama waktu yang sudah dihabiskan untuk bermain *game online*.
- g) Lebih memilih bermain *game online* dari pada bermain dengan teman.
- h) Menjauhkan diri dari kelompok sosialnya (klub atau kegiatan ekstrakurikuler)
- i) Merasa cemas dan mudah marah jika tidak bermain game.

c. Faktor Pendorong Siswa Bermain *Game online*

Faktor pendorong siswa bermain *game online* di antara nya adalah:

1) Nilai Pengalaman

Nilai pengalaman dapat dijadikan sebagai pedoman serta pembelajaran bagi seseorang dan itu tidak terlepas dari setiap

kehidupan manusia. Menurut Samuel (2010: 52) pengertian nilai (*value*) adalah sesuatu yang berharga, yang penting dan berguna serta menyenangkan dalam kehidupan manusia yang di pengaruhi pengetahuan dan sikap yang ada pada diri atau hati nuraninya.

Pengalaman diartikan sebagai sesuatu yang pernah dialami, dijalani, dirasakan, ditanggung (KBBI, 2005). Menurut Sri (2011: 74) nilai pengalaman menyangkut penerima dari dunia. Bentuknya fasif (misalnya menikmati dunia, menikmati konser musik, pemandangan dan lain-lain). Ada kemungkinan memenuhi arti kehidupan dengan mengalami beberapa segi kehidupan secara insentif, walaupun individu tidak melakukan sesuatu yang positif.

2) Interaksi Sosial

Interaksi sosial di dalam game itu sendiri tidak dibatasi dan pemain *game online* bisa mencari atau mengembangkan potensi diri. Fungsi sosial bisa berjalan dengan lancar bila semua pemain *game online* mau mengembangkan diri dengan cara berinteraksi dengan sesama pemain *game online* tanpa membedakan tempat asal maupun berbau agama .Menciptakan suatu komunitas di dalam *game online* bisa mewujudkan fungsi sosial jadi berhasil sehingga terciptalah interaksi sesama pemain

game online tanpa membedakan asal muasal masing-masing (Anhar 2010: 61).

3) Rasa Keterlibatan

Pada *game online* rasa memiliki akan timbul bila seseorang bermain *game online* mendapatkan seorang sahabat, teman bahkan pacar dalam dunia maya. Berdasarkan teori hierarki kebutuhan hidup menyatakan manusia termotivasi untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan hidupnya. Hierarki Kebutuhan dari menurut Maslow (1987: 36) menyatakan bahwa manusia memiliki lima macam kebutuhan, salah satunya *love and belonging needs* (kebutuhan akan rasa kasih sayang dan rasa memiliki) (Anhar, 2010: 81). Ketika dua jenis kebutuhan dari teori hierarki kebutuhan terpenuhi, maka akan mulai timbul kebutuhan akan rasa kasih sayang dan rasa memiliki. Hal ini dapat dilihat dari usaha seseorang pemain *game online* untuk mencari dan mendapatkan teman, pacar atau bahkan keinginan untuk menjadi bagian dari suatu komunitas tertentu.

4) Empati dan Eskapisme (Lari dari kenyataan)

Empati dapat di definisikan sebagai kemampuan seseorang untuk mengenali, memersepsi, dan merasakan perasaan orang lain. Menurut Anhar (2010: 36), empati adalah suatu proses ketika seseorang merasakan perasaan orang lain dan menangkap arti perasaan itu, kemudian

mengkomunikasikannya dengan kepekaan. Sedemikian rupa sehingga menunjukkan bahwa ia sungguh-sungguh mengerti perasaan orang lain itu.

Eskapisme merupakan sebuah pengalihan atau gangguan jiwa dimana orang yang menderitanya merasakan tekanan batin dan ketidaksenangan akan rutinitas sehari-harinya. Hal ini dapat berupa suatu konkret, misalnya tekanan dalam pekerjaan, sekolah atau keluarga. Penderita kan cenderung berusaha menghindari permasalahan tersebut dengan berbagai cara, antara lain dengan hiburan atau rekreasi. Eskapisme juga dapat di definisikan sebagai tindakan seseorang untuk berusaha menghilangkan beban atau depresi akan kesedihannya .Biasanya mereka akan mengalihkan permasalahan mereka dengan melakukan kegiatan yang kurang bermanfaat, misalnya bermain game, alkohol atau bahkan obat-obatan (Anhar 2010: 73).

5) Nilai Ekonomis

Nilai ekonomi yang di dapat dari *provider game online* bisa dari penjualan barang-barang *game online* yang di sediakan untuk pemain *game online* untuk menunjang pemain yang menarik dan menantang. Dari penjualan yang terjadi antara pemain *game online* *provider game online* bisa mendapatkan keuntungan yang besar dari pemain *game online* yang royal terhadap game yang di munculkan terhadap *provider game*

online tersebut. Pemain *game online* yang royal terhadap satu *game online* bisa menghabiskan uang berjuta-juta bahkan puluhan juta hanya untuk suatu *game online* yang di mainkannya. Oleh karena itu, provider *game online* sangat di butuhkan untuk memperhatikan kepuasan pemain *game online* dalam memainkan *game online* dengan terhindar dari suatu yang merugikan seperti *cyber crime* (Alfa, 2010: 92). Berdasarkan beberapa uraian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa *game online* adalah sebuah kegiatan atau hiburan yang diminati kalangan remaja khususnya pelajar ini, dapat memberikan dampak negatif ataupun positif bagi mereka yang menggunakannya.

d. Indikator Game Online

Menurut Lee (2011) mengemukakan bahwa terdapat empat komponen indikator yang menunjukkan seseorang kecanduan *game online*, yaitu:

1. *Excessive use*, yaitu Kondisi ketika bermain *game online* menjadi aktivitas yang paling penting dalam kehidupan individu.
2. *Tolerance*, yaitu proses di mana terjadinya peningkatan jumlah penggunaan *game online* untuk mendapatkan efek perubahan dari *mood*

3. *Withdrawal symptoms*, yaitu perasaan yang tidak menyenangkan karena penggunaan game online dikurangi atau tidak dilanjutkan
4. *Negative repercussion*, yaitu komponen ini mengarah pada dampak negatif yang terjadi antara pengguna game online dengan lingkungan di sekitarnya.

2. Minat Belajar

Pembahasan mengenai minat belajar tidak dapat dilepaskan dengan pembahasan tentang teori belajar Koneksionisme S-R. Teori belajar koneksionisme ditemukan oleh Edward L. Thorndike (1949) berdasarkan eksperimen yang dilakukan untuk mengetahui fenomena belajar. Teori ini menjelaskan bahwa belajar adalah hubungan antara stimulus dan respons. Thorndike (1949) menjelaskan terdapat dua hal pokok yang mendorong timbulnya fenomena belajar. Pertama, karena adanya kebutuhan dalam hal ini dianalogikan dengan rasa lapar dari individu yang membuat mereka memunculkan minat belajar agar mencari cara untuk mendapatkan makanan. Kedua, dianalogikan dengan menempatkan makanan dalam *puzzle box*, sehingga menciptakan efek positif yang dicapai oleh respons dan kemudian menjadi dasar timbulnya hukum belajar.

Teori koneksionisme ini menjelaskan bahwa jika sebuah respons menghasilkan efek yang memuaskan, hubungan antara stimulus dengan respons akan semakin kuat. Sebaliknya, semakin tidak memuaskan efek yang dicapai respons, semakin lemah pula hubungan stimulus dan

respons tersebut. Teori koneksionisme ini terkait dengan minat belajar, karena apabila stimulus yang diperoleh individu dapat menghasilkan respons yang memuaskan, maka minat belajar individu akan semakin meningkat.

Namun seiring dengan kemajuan zaman dan perkembangan ilmu pengetahuan, teori belajar Koneksionisme S-R mempunyai beberapa kelemahan, yang menuntut adanya pemikiran teori belajar yang baru. Dikatakan bahwa, teori belajar Koneksionisme S-R itu bersifat otomatis mekanis dalam menghubungkan stimulus dan respons, sehingga terkesan seperti kinerja mesin atau robot (Ekawati, 2017). Padahal setiap manusia memiliki kemampuan mengarahkan diri (*self-direction*) serta pengendalian diri (*self control*) yang bersifat kognitif, karenanya ia bisa menolak respons jika tidak menghendaki, misalnya karena lelah atau berlawanan dengan kata hati. Proses belajar manusia yang dianalogikan dengan perilaku hewan itu sangat sulit diterima, mengingat mencoloknya perbedaan karakter fisik dan psikis antara manusia dan hewan. Hal ini dapat diidentifikasi sebagai kelemahan teori behaviorisme.

Pendekatan lain dijelaskan mengenai teori psikologi kognitif. Pendekatan psikologi kognitif lebih menekankan arti penting proses internal, mental manusia. Dalam pandangan para ahli kognitif, tingkah laku manusia yang tampak tak dapat diukur dan diterangkan tanpa melibatkan proses mental, seperti: motivasi, kesenjangan, keyakinan, dan sebagainya Van Hiele (1954) dalam Ekawati (2017). Belajar kognitif

memandang belajar sebagai proses memfungsikan unsur-unsur kognisi, terutama unsur pikiran, untuk dapat mengenal dan memahami stimulus yang datang dari luar. Aktivitas belajar pada diri manusia ditekankan pada proses internal berpikir, yakni proses pengolahan informasi. Teori belajar kognitif lebih menekankan pada proses belajar yang terjadi dalam akal pikiran manusia. Belajar adalah suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap yang bersifat relatif serta berbekas (Abdullah, 2019)

a. Pengertian Minat Belajar

Minat adalah kecenderungan jiwa yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas atau kegiatan. Seseorang yang berminat terhadap suatu aktivitas dan memperhatikan itu secara konsisten dengan rasa senang. Minat dapat menjadi sebab sesuatu kegiatan dan sebagai hasil dari keikutsertaan dalam suatu kegiatan. Karena itu minat belajar adalah kecenderungan hati untuk belajar untuk mendapatkan informasi, pengetahuan, kecakapan melalui usaha, pengajaran atau pengalaman (Slameto, 2013).

Menurut Susanto (2013) yang mengutip dari Elizabeth Hurlock menjelaskan bahwa minat belajar merupakan hasil dari pengalaman atau proses belajar. Minat memiliki dua aspek, yaitu kognitif dan afektif, dimana aspek kognitif didasarkan atas

pengalaman dan apa yang dipelajari dari lingkungan, sedangkan aspek afektif dinyatakan dalam sikap terhadap kegiatan atau objek yang menimbulkan minat belajar. Aspek afektif ini mempunyai peranan yang besar dalam meminatkan tindakan seseorang.

Selanjutnya, Hilgart memberi rumusan mengenai minat yaitu sebagai berikut: *“Interest is persisting tendency to pay attention to and enjoy some activity or content”*. Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus-menerus yang disertai dengan rasa senang. Maka berbeda dengan perhatian karena perhatian sifatnya sementara atau tidak dalam waktu yang lama dan belum tentu diikuti dengan perasaan senang, sedangkan minat selalu diikuti dengan perasaan senang dan dari situ diperoleh kepuasan. Minat yang besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik bagi dirinya. Ia malu-malu untuk belajar, ia tidak memperoleh kepuasan dari pelajaran tersebut (Slameto, 2013: 57).

Selanjutnya, Bloom dalam Ahmad Susanto (2013) menjelaskan bahwa minat adalah apa yang disebutnya sebagai *subject-related affect*, yang didalamnya termasuk minat dan sikap terhadap materi pelajaran.³⁴ Maksudnya, seseorang cenderung untuk menyukai suatu kegiatan yang diyakininya telah dilakukan atau dapat

dilakukannya dengan berhasil. Persepsi tentang keberhasilan itu ditentukan oleh latar belakang dari hasil yang diperoleh melalui tugas-tugas dan dari orang yang ada kaitannya dengan tugas-tugas tersebut atau yang serupa, seperti guru atau orangtua. Jika seorang individu percaya bahwa ia telah melakukan sejumlah tugas yang berkaitan sebelumnya dengan berhasil, ia cenderung akan menghadapi tugas-tugas pelajaran selanjutnya dengan sikap yang positif dan sebaliknya.

Bahan pelajaran yang menarik minat belajar siswa, lebih mudah dipelajari dan disimpan karena minat menambah kegiatan belajar. Jika terdapat siswa yang kurang berminat dalam belajar dapatlah diusahakan agar dia mempunyai minat yang sangat besar yaitu dengan cara menjelaskan hal-hal yang menarik dan berguna bagi kehidupan serta hal-hal yang berhubungan dengan cita-cita serta kaitannya dengan bahan pelajaran yang dipelajari itu.

Mengembangkan minat terhadap sesuatu pada dasarnya merupakan membantu siswa untuk melihat bagaimana hubungan antara materi yang diharapkan untuk dipelajarinya dengan dirinya sendiri sebagai individu. Proses ini berarti menunjukkan pada siswa bagaimana pengetahuan atau kecakapan tertentu mempengaruhi dirinya, melayani tujuan-tujuannya, memuaskan kebutuhan-kebutuhannya. Jika peserta didik menyadari bahwa belajar merupakan alat untuk mencapai beberapa tujuan yang dianggapnya sangat penting, dan bila siswa melihat bahwa hasil dari pengalaman

belajarnya akan membawa kemajuan bagi dirinya, kemungkinan besar dia akan berminat dan termotivasi untuk mempelajarinya.

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah kecenderungan yang mengarahkan siswa terhadap bidang-bidang yang ia sukai dan tekuni tanpa adanya keterpaksaan dari siapapun untuk meningkatkan kualitasnya dalam hal pengetahuan, keterampilan, nilai, sikap, minat, apresiasi, logika berpikir, komunikasi, dan kreativitas.

b. Macam-Macam Minat Belajar

Adapun beberapa jenis atau macam-macam minat menurut Kuder dalam Susanto (2013: 60-61) mengelompokkan jenis-jenis minat menjadi sembilan macam, yaitu sebagai berikut:

- 1) Minat terhadap alam sekitar, adalah minat pada pekerjaan-pekerjaan yang berhubungan dengan alam, binatang, serta tumbuhan.
- 2) Minat mekanis, merupakan minat terhadap pekerjaan yang bertalian dengan mesin-mesin atau alat mekanik.
- 3) Minat hitung menghitung, yaitu minat pada pekerjaan yang membutuhkan perhitungan.
- 4) Minat terhadap ilmu pengetahuan, adalah minat untuk menemukan fakta-fakta baru dan pemecahan masalah.
- 5) Minat persuasif, adalah minat terhadap pekerjaan yang berhubungan dengan kesenian, kerajinan, serta kreasi tangan.

- 6) Minat literer, merupakan minat yang berhubungan dengan masalah-masalah membaca dan menulis sebagai karangan.
- 7) Minat musik, yaitu minat terhadap masalah-masalah musik, seperti menonton konser.
- 8) Minat layanan sosial, adalah minat yang berhubungan dengan pekerjaan untuk membantu orang lain.
- 9) Minat klerikal, yaitu minat yang berhubungan dengan pekerjaan administratif.

c. Sebab-Sebab Timbulnya Minat Belajar

Minat pada dasarnya timbul didahului oleh suatu pengalaman di samping adanya rangsangan-rangsangan dari suatu obyek (pelajaran) yang ada kaitannya dengan kebutuhan dirinya. Sehubungan dengan proses meningkatkan minat belajar ini, seperti apa yang dikatakan oleh Leater D. Croph bahwa guru di hadapkan terutama dengan penemuan yang diperoleh sesudahnya pada suatu tingkat belajar, sehingga akan dapat merencanakan pelajarannya untuk menentukan tingkat perbedaan perhatian-perhatian yang timbul dari pengalaman-pengalaman. Adapun sebab-sebab yang menimbulkan minat belajar menurut Slameto (2013: 65) adalah sebagai berikut:

1) Menguasai Bahan atau Materi

Sebagai seorang guru atau pembimbing harus menguasai materi yang akan diberikan atau disampaikan kepada siswa, karena ketelitian dan kejelian seseorang dalam menerima

pelajaran dapat pula akan menjatuhkan wibawa seorang guru, apabila tidak menguasai bahan yang diajarkan. Menurut M. Athiyah Al Abrosyi menerangkan: “Seorang guru harus sanggup menguasai mata pelajaran yang diberikan serta memperdalam pengetahuannya tentang itu sehingga janganlah pelajaran itu bersifat dangkal tidak melepaskan dahaga dan tidak mengenyangkan lapar”.

2) Penggunaan Metode

Penggunaan metode pengajaran yang baik membuat para siswa dapat menangkap dengan baik. Siswa akan merangsang minat untuk dapat belajar dengan sungguh-sungguh, penggunaan metode merupakan faktor penting dalam membuka cakrawala pengetahuan dan pandangan yang luas, sebagai sarana pengaplikasian ilmu secara sistematis. Penggunaan metode pengajaran yang tidak sesuai dengan apa yang diberikan, akan memalingkan dari materi yang akan diajarkan serta menimbulkan kebosanan dalam diri mereka. Zakiyah Darajat mengemukakan bahwa : “Metode mengajar sebagai proses belajar mengajar yang tepat harus dapat membuat proses belajar mengajar sebagai pengalaman hidup yang menyenangkan dan berarti bagi anak didik”.

3) Penampilan (Performance) dalam Mengajar

Penampilan yang diberikan dalam mengajar seharusnya menarik, menyenangkan dan lugas, sehingga memberikan wahana pesona bagi siswa untuk dapat menerima pelajaran dan meningkatkan kemampuannya. Penampilan guru yang baik dapat membantu menumbuhkan dan membangkitkan minat belajar siswa, dapat membantu memusatkan perhatian siswa, dapat mengurangi kelelahan belajar.

4) Kegairahan dan Kesiapan Untuk Belajar

Seorang guru yang pengalamannya luas tidak akan memaksa muridnya untuk mempelajari sesuatu diluar kemampuannya dan tidak akan memompa otaknya dengan kemampuan yang tidak sesuai dengan kematangannya atau tidak sejalan dengan pengalaman yang lalu serta tidak akan menggunakan metode yang tidak sesuai dengan mereka dan tidak membangkitkan keadaan jiwa mereka.

5) Mengevaluasi Suatu Pelajaran

Mengadakan evaluasi terhadap satuan pelajaran adalah suatu pekerjaan yang penting bagi seorang guru untuk mengetahui sejauh mana hasil proses belajar mengajar. Bagi siswa kegiatan evaluasi tersebut dimaksudkan untuk mengetahui kemampuannya dalam mengikuti pelajaran yang diajarkan oleh guru. Dalam

mengevaluasi ini guru mempersoalkan sampai manakah tujuan yang dicapai.

d. Indikator Minat Belajar

Menurut Djamarah indikator minat belajar adalah perasaan senang, pernyataan lebih menyukai, adanya rasa ketertarikan adanya kesadaran mau belajar tanpa disuruh, berpartisipasi dalam aktivitas belajar, memberikan perhatian. Menurut Slameto (2013: 85) beberapa indikator minat belajar merupakan perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, dan keterlibatan siswa. Dari beberapa definisi di atas yang dikemukakan tentang indikator minat belajar tersebut di atas dalam penelitian ini menggunakan indikator minat yaitu sebagai berikut:

1) Perasaan Senang

Apabila seorang siswa memiliki perasaan senang pada pelajaran tertentu maka tidak akan ada rasa terpaksa untuk belajar. Misalnya yaitu perasaan senang mengikuti pelajaran, tidak ada merasa bosan, serta hadir saat pelajaran.

2) Keterlibatan Siswa

Keterlibatan seseorang akan objek yang mengakibatkan orang itu senang serta tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut. Misalnya yaitu aktif pada saat diskusi, aktif saat bertanya, serta aktif menjawab pertanyaan dari guru.

3) Ketertarikan

Berhubungan dengan daya dorong siswa terhadap ketertarikan pada sesuatu benda, orang, kegiatan atau biasa berupa pengalaman afektif yang dirangsang pada kegiatan itu sendiri. Misalnya sangat antusias saat mengikuti pelajaran, dan tidak menunda tugas yang diberikan oleh guru.

4) Perhatian Siswa

Minat dan perhatian adalah dua hal yang dianggap sama dalam penggunaan sehari-hari, perhatian siswa yaitu konsentrasi siswa pada pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain. Peserta didik yang memiliki minat terhadap objek tertentu maka dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut. Misalnya peserta didik mendengarkan penjelasan guru dan mencatat materi.

B. Definisi Operasional Variabel

Adapun variabel-variabel dalam penelitian ini terdiri atas satu variabel terikat dan satu variabel bebas. Berikut variabel yang digunakan dalam penelitian ini.

1. Variabel Terikat (*minat belajar*)

Minat adalah kecenderungan jiwa yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas atau kegiatan. Seseorang yang berminat terhadap suatu aktivitas dan memperhatikan itu secara konsisten dengan rasa senang. Minat dapat menjadi sebab sesuatu kegiatan dan sebagai

hasil dari keikutsertaan dalam suatu kegiatan. Karena itu minat belajar adalah kecenderungan hati untuk belajar untuk mendapatkan informasi, pengetahuan, kecakapan melalui usaha, pengajaran atau pengalaman.

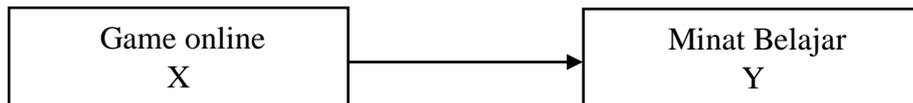
2. Variabel bebas (game Online)

Game online atau sering di sebut dengan *online games* adalah sebuah permainan (*games*) yang di mainkan di dalam suatu jaringan (internet) permainan ini biasanya di mainkan secara bersamaan dengan pemain yang tidak terbatas banyaknya. Menurut Januar dan Turmudzi (2006: 52) *game online* ialah sebagai game komputer yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Menurut pendapat Samuel (2010: 7) *game online* adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual.

C. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual menjelaskan tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah didefinisikan sebagai masalah yang penting. Kerangka berpikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis pertautan antar variabel yang akan diteliti. *Game online* dapat memberikan dampak negatif dan positif, dampak negatifnya yaitu banyak waktu yang terbuang sia-sia, lebih sering menunda pekerjaan baik pekerjaan rumah atau pun tugas yang di beri oleh guru, sedangkan dampak positifnya yaitu mempunyai banyak teman di dunia maya (*game online*), menghibur diri dengan aktivitas berbeda, melatih rasa kesportifan terhadap lawan (Suparni

dan Handayani, 2018). Dampak yang ditimbulkan oleh *game online* berakibat pada minat belajar. Remaja yang seharusnya lebih fokus untuk memahami pelajaran, namun dengan adanya aktivitas bermain *game online*, sehingga cenderung memiliki minat yang kurang untuk belajar.



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

D. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban atau dugaan sementara yang harus diuji kebenarannya (Siregar, 2015: 65). Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir, maka hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut.

H₀ : Tidak ada pengaruh game online terhadap minat belajar mata pelajaran IPS pada siswa SMP N 8 Tambusai Utara.

H_a : Ada pengaruh game online terhadap minat belajar mata pelajaran IPS pada siswa SMP N 8 Tambusai Utara.

E. Penelitian Relevan

Dari hasil penelitian penulis menemukan beberapa penelitian yang lain yang berkaitan dengan pengaruh penggunaan *game online* terhadap minat belajar siswa, diantaranya:

- a. Ria Susanti Johan (2019) "Pengaruh *game online* terhadap minat untuk belajar peserta didik kelas X di MA Al Hidayah Depok" (Program Studi Ekonomi). Penelitian ini menjelaskan bahwa terdapat pengaruh negatif antara *game online* terhadap minat belajar peserta didik. Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah di uraikan, bahwa *game*

online berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar peserta didik di MA Al Hidayah Depok tahun ajaran 2017/2018. Hal ini dibuktikan dari hasil perhitungan uji korelasi variabel X dan Y yang berkaitan tinggi dan negatif antara *game online* terhadap minat belajar peserta didik. Jika pengaruh *game online* meningkat di kalangan peserta didik, maka minat belajar akan menurun.

Penelitian ini memiliki kesamaan pada konsep yang digunakan yaitu *game online* dan minat belajar pada siswa MA. Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan yaitu pada spesifik minat belajar pada mata pelajaran IPS serta sampel yang digunakan yaitu siswa SMP.

- b. Supami & Handayani (2018) “Analisa Pengaruh *game online* terhadap minat belajar siswa”. Dalam penelitiannya menjelaskan tentang pengaruh *game online* terhadap minat belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil kesimpulan. Pengaruh antara variabel X (*game online*) terhadap variabel Y (minat belajar) tergolong sedang, di peroleh dari perhitungan nilai korelasi 0,585 yang memiliki interpretasi nilai korelasi pada tingkat hubungan sedang.

Penelitian ini memiliki kesamaan pada konsep yang digunakan yaitu *game online* dan minat belajar siswa. Perbedaannya pada populasi yang digunakan merupakan siswa SMK 57 Jakarta, dan mengukur minat belajar secara umum tidak spesifik pada mata pelajaran tertentu.

- c. Ratih Ilham (2020) “Pengaruh *game online* dan media sosial terhadap minat belajar mata pelajaran biologi siswa kelas XI MA Ikhlas Beramal

Ani” (Institut Agama Islam Negeri). Dalam Penelitiannya membahas tentang pengaruh *game online* dan sosial media terhadap minat belajar mata pelajaran biologi. Hasil penelitian Menyatakan terdapat pengaruh yang signifikan pada pengaruh *game online* dan media sosial terhadap minat belajar mata pelajaran biologi siswa kelas XI di MA Ikhlas Beramal Ani. Hasil ini dibuktikan dengan nilai r hitung yaitu 0,997 lebih besar dari r tabel yaitu 0,553 pada siswa yang kecanduan bermain *game online* dengan taraf signifikansi 5%. Dengan demikian hipotesis alternatif (H_a) dapat diterima dan dapat menolak hipotesis nihil (H_0).

- d. Zul Padli (2017) “Pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa SMK Negeri 1 Simpang Kanan Kabupaten Aceh Singkil Tahun Pelajaran 2017/2018 (Program Studi Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan). Dalam penelitiannya membahas pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar. Hasil pengujian hipotesis dapat di simpulkan bahwa *game online* (X) berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa (Y), pada taraf t hitung $>$ tabel, dan hasil pengujian korelasi $r_{x y}$ 0,56 lebih besar dari r tabel yaitu 0,312.

Penelitian ini memiliki kesamaan pada variabel independen yang digunakan yaitu *game online*. Perbedaannya ada pada variabel dependen yang digunakan yaitu motivasi belajar pada siswa kelas VII SMP.

- e. Khairani Harahap (2013) ”Pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar siswa kelas VII SMP Nurul Hasanah Kelurahan Padang bulan kecamatan medan baru di kota medan”. (Program studi strata 1 (S-1)

Falkutas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sumatra Utara Medan). Dalam hasil penelitiannya tersebut meneliti bahwa jenis *game online* yang disukai siswa kelas VII SMP Nurul Hasanah adalah *Point Blank*, yang merupakan jenis game *counterstike*, yang format permainannya perang dan kekerasan. selain itu dari hasil penelitian menyatakan bahwa menjamurnya warung-warung internet dan bahkan beberapa keluarga sudah menghadirkannya di rumah sangat memudahkan mereka untuk mengakses apa pun yang mereka sukai. Selanjutnya, jika tanpa pengontrolan yang bijak dari orang tua hal tersebut sangat mudah untuk di salah gunakan oleh anak-anak usia remaja yang masih dalam pencarian jati diri.

Penelitian ini memiliki kesamaan pada variabel independen yang digunakan yaitu *game online*. Perbedaannya ada pada spesifik game yang diteliti yaitu *point blank*, dan menggunakan variabel dependen prestasi belajar pada siswa kelas VII SMP.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode regresi sederhana. Regresi atau permasalahan adalah suatu proses memperkirakan secara sistematis tentang apa yang paling mungkin terjadi di masa yang akan datang berdasarkan informasi masa lalu dan sekarang yang dimiliki agar kesalahannya dapat diperkecil (Riduwan, 2012: 147). Regresi sederhana digunakan sebagai alat analisis yang dapat melihat besaran pengaruh antara variabel independen (*game online*) terhadap variabel dependen (minat belajar).

B. Waktu dan Tempat

1. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VIII SMP N 8 Tambusai Utara pada bulan Desember 2022 sampai bulan Januari 2023 dengan rincian waktu penelitian sebagai berikut :

Tabel 3.1 Rencana Waktu Penelitian

| No. | Kegiatan | Waktu Penelitian | | | | | | | | | | | | | |
|-----|------------------------|------------------|-----|-----|---------|-----|---------|---------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|---------|
| | | Des | Jan | Feb | Ma r | Apr | Me i | Ju n | Jul | Agt | Sep | Okt | Nov | Des | Ja n |
| 1 | Observasi awal | ■ | ■ | | | | | | | | | | | | |
| 2 | Pengajuan judul | | | ■ | ■ | | | | | | | | | | |
| 3 | Seminar proposal | | | | | ■ | | | | | | | | | |
| 4 | Pelaksanaan penelitian | | | | | | ■ | ■ | ■ | ■ | | | | | |
| 5 | Pengelolaan data | | | | | | | | | | ■ | ■ | ■ | | |
| 6 | Ujian Seminar Hasil | | | | | | | | | | | | | ■ | |
| 7 | Ujian Komprehensif | | | | | | | | | | | | | | ■ |

Sumber: data olahan penelitian, 2022

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono,2017:80) atau dapat dikatakan populasi adalah sekelompok individu yang akan di selidiki atau yang menjadi objek untuk kemudian diambil kesimpulannya. Sehubungan dengan definisi di atas, maka yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMPN 8 Tambusai Utara yang berjumlah 138 siswa.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono,2017:81). Teknik sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik purposive sampling adalah teknik penentuan

sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono,2016:85). Pengambilan sampel yang digunakan purposive sampling menghendaki adanya kriteria.Dimana penelitian ini menggunakan kriteria siswa yang sudah menempuh mata pelajaran IPS selama 1 tahun,karena siswa sudah memiliki pengalaman menempuh mata pelajaran IPS dan dapat menilai kuesioner penelitian secara objektif sesuai dengan apa yang dialaminya.Adapun siswa yang sudah masuk dalam kriteria adalah kelas 8 dan 9.Untuk kelas 9 digunakan sebagai uji coba kuesioner dan sampel penelitian akan diambil dari kelas 8 berjumlah 45 siswa.

D. Jenis dan Sumber Data

1. Jenis Data

Data penelitian adalah informasi yang diperlukan untuk menguji hipotesis atau untuk menjawab pertanyaan penelitian. Data penelitian ada yang dalam bentuk kuantitatif, misalnya hasil pengukuran dan ada pula dalam bentuk kualitatif, misalnya deskripsi data dalam bentuk kata-kata dan gambar atau yang tidak dalam bentuk angka (Lutfri, 2007: 98). Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang datanya berupa angka-angka.

2. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian adalah subyek dari mana data dapat diperoleh. Dalam penelitian ini penulis menggunakan sumber data yaitu:

- a. Sumber data primer, yaitu data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti(petugasnya) dari sumber data pertama. Adapun yang

menjadi sumber data primer dalam penelitian ini adalah guru, angket dan siswa SMP N 8 Tambusai Utara.

- b. Sumber data sekunder, yaitu data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti sebagai penunjang dari sumber pertama. Dapat juga dikatakan data yang tersusun dalam bentuk data siswa di SMP N 8 Tambusai Utara.

E. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah teknik atau cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Data dan keterangan-keterangan tersebut dapat diperoleh dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang sesuai dengan permasalahan yang diteliti. Dalam penelitian ini mengumpulkan data, penulis menggunakan metode pengumpulan data antara lain.

1. Pengamatan (Observasi)

Pengamatan adalah salah satu teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan awal secara langsung terhadap lokasi penelitian. Observasi dilakukan untuk memperoleh informasi tentang kelakuan manusia seperti terjadi dalam kenyataan (Nasution, 2014:106). Observasi ini dilakukan untuk mengamati secara langsung mengenai jumlah siswa serta siswa pengguna game dan tidak menggunakan *game online* di SMP N 8 Tambusai Utara.

2. Angket (Kuesioner)

Sugiyono dan Sutrisno (2017: 73) mengatakan angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk di jawab. Sedangkan Riduwan (2012: 71) mengatakan angket adalah daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain bersedia memberikan respons(responden) sesuai dengan permintaan pengguna.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah salah satu alat yang dapat di gunakan untuk memperoleh, mengolah, dan menginterpretasikan informasi yang di peroleh dari para responden yang di lakukan dengan menggunakan pola ukur yang sama Siregar (2013). Adapun instrumen dalam penelitian ini adalah dengan kuesioner (Angket), instrumen penelitian di buat dengan sebaik-baiknya agar data yang di hasilkan dari penelitian dapat menjadi presentasi keadaan yang sebenarnya.

1. Penyusunan Instrumen

Dalam penyusunan kuesioner ini peneliti menggunakan skala *Likert*. Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena tertentu. Dengan skala *Likert*, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun aitem-aitem instrumen yang dapat berupa pernyataan atau

pertanyaan (Sugiyono, 2010: 135). Jadi dengan skala *Likert* ini peneliti ingin mengetahui bagaimana pengaruh *game online* terhadap minat belajar mata pelajaran IPS pada siswa di SMP N 8 Tambusai Utara. Tabel *blue print* untuk instrumen penelitian ini ditampilkan sebagai berikut.

- a. Menelaah ketentuan yang relevan kemudian menentukan indikator-indikator dari setiap variabel penelitian berdasarkan teori yang dijadikan acuan.
- b. Menetapkan bentuk angket.
- c. Membuat Kisi-Kisi angket dalam bentuk yang menarik dan sesuai dengan indikator setiap variabel. Kisi-Kisi kuesioner *game online* dan minat belajar terlihat pada tabel 3.2

Tabel 3.2 Blue Print Angket Game online dan Minat Belajar

| Variabel | Definisi | Indikator | Sub Indikator | Pernyataan | | Jumlah |
|----------------------|---|------------------------------|--|--------------------------------|------------------------|--------|
| | | | | Positif | Negatif | |
| Game online | Game online dijelaskan sebagai media untuk memberikan hiburan dan tantangan yang menarik untuk diselesaikan sehingga individu bermain tanpa memperhitungkan waktu demi mencapai kepuasan. (Lee, 2011) | <i>Excessive use</i> | Kondisi ketika bermain <i>game online</i> menjadi aktivitas yang paling penting dalam kehidupan individu. | 1, 3, 4, 6, 9, 10, 11 | 2, 5, 7, 8, 12 | 12 |
| | | <i>Tolerance</i> | Proses di mana terjadinya peningkatan jumlah penggunaan <i>game online</i> untuk mendapatkan efek perubahan dari mood | 13, 14, 15, 17, 18, 20, 23 | 16, 19, 21, 22, 24 | 12 |
| | | <i>Withdrawal symptoms</i> | Perasaan yang tidak menyenangkan karena penggunaan <i>game online</i> dikurangi atau tidak dilanjutkan | 25, 26, 27, 29, 30, 31, 33 | 28, 32, 34, 35, 36, 37 | 13 |
| | | <i>Negative repercussion</i> | Komponen ini mengarah pada dampak negatif yang terjadi antara pengguna <i>game online</i> dengan lingkungan di sekitarnya. | 38, 40, 41, 42, 43, 45, 48, 49 | 39, 44, 46, 47, 50 | 13 |
| Minat Belajar | Minat belajar merupakan | Perasaan senang | Pandangan/pendapat siswa tentang pelajaran | 1, 2, 4, 6 | 3, 5 | 6 |

| | | | | | |
|---|--------------------|---|--------------------|------------|---|
| keinginan yang datang dari hati nurani untuk ikut serta dalam kegiatan belajar (Suprijanto, 2007) | | IPS | | | |
| | | Perasaan siswa selama mengikuti pelajaran IPS | 7, 9, 12 | 8, 10, 11 | 6 |
| | | Pendapat siswa tentang guru IPS | 13, 16, 17 | 14, 15, 18 | 6 |
| | Perhatian | Perhatian siswa saat belajar di kelas | 19, 20, 22, 25, 26 | 21, 23, 24 | 8 |
| | Ketertarikan | Respon siswa terhadap tugas yang diberikan | 27, 31, 32 | 28, 29, 30 | 6 |
| | | Rasa ingin tahu terhadap pelajaran IPS | 33, 34, 36, 37 | 35, 38 | 6 |
| | Keterlibatan siswa | Keaktifan selama belajar IPS | 39, 40, 44 | 41, 42, 43 | 6 |
| | | Kesadaran belajar IPS di rumah | 45, 48, 50 | 46, 47, 49 | 6 |
| | Jumlah | | | | |

- d. Menyusun butir pernyataan dengan disertai alternative jawaban yang akan dipilih oleh responden dengan berpedoman pada kisi-kisi yang telah dibuat.
- e. Menetapkan kriteria skor untuk setiap aitem alternative jawaban dengan menggunakan skala likert yaitu skor tertinggi 5 dan skor terendah 1. Untuk kriteria skor variabel dengan pernyataan positif, dan pernyataan negatif.

G. Teknik Analisis Data

1. Uji Coba Instrumen Penelitian

a. Tahap Uji Coba

Instrumen penelitian yang telah disusun diujicobakan terlebih dahulu untuk mengetahui kesahihan dan kehandalan melalui prosedur. Instrumen penelitian di uji cobakan pada responden yang tidak termasuk sebagai sampel penelitian dalam populasi. Jumlah responden uji coba sebanyak 46 siswa kelas X SMP N 8 Tambusai

Utara. Jumlah responden sebanyak 46 siswa sudah memenuhi syarat uji coba (Sugiyono, 2010:177)

Pelaksanaan uji coba dilakukan untuk mengetahui kelemahan dan kekurangan yang mungkin terjadi pada aitem-aitem angket, baik hal redaksi, alternative, jawaban yang tersedia, maupun dalam pernyataan dan jawaban tersebut. Uji coba dilakukan untuk menganalisis instrumen sehingga diketahui butir-butir pernyataan terhadap indikator yang telah ditetapkan pada masing-masing variabel. Arikunto (2010:209) menyatakan bahwa jika sudah diujicobakan ternyata instrument belum baik, maka perlu direvisi sampai benar-benar diperoleh instrument yang baik.

b. Uji Validitas Instrumen

Validitas digunakan untuk mengukur sah/valid atau tidaknya suatu angket/ kuesioner. Angket dikatakan valid jika pertanyaan pada angket/kuesioner tersebut mampu mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut. Uji validitas ini dilakukan dengan menggunakan bantuan komputer melalui SPSS dengan melihat nilai *corrected item total correlation*, jika nilai besar dari r tabel atau bernilai negatif maka nomor item tersebut tidak valid. Untuk menguji validitas alat ukur dibutuhkan langkah-langkah sebagai berikut:

Menghitung harga korelasi setiap butir alat ukur dengan rumus *pearson/product moment* (Sundayana, 2010: 60), yaitu:

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

Keterangan:

r_{xy} : Koefisien korelasi antara variabel X dan Y

n : Jumlah soal

$\sum xy$: Jumlah perkalian skor x dan y

$\sum x$: Jumlah skor item x

$\sum y$: Jumlah skor y

$\sum x^2$: Jumlah kuadrat dari skor x

$\sum y^2$: Jumlah kuadrat dari skor y

$\sum x^2$: Hasil Perkalian antara skor item dan skor total

Setelah setiap butir soal dihitung besarnya koefisien korelasi dengan skor totalnya, maka selanjutnya adalah menghitung uji-t dengan rumus:

$$r_{xy} \sqrt{\frac{n-2}{1-r^2}}$$

Keterangan :

t = nilai t hitung

r = nilai koefisien hasil korelasi r hitung

n = jumlah responden

Untuk mencari r hitung dengan r table = $t_{\alpha}(dk=n-2)$

Kategori pengujian:

R hitung > r tabel berarti butir soal tersebut valid

R hitung < r tabel berarti soal tersebut tidak valid adapun hasil;

validitas angket uji coba disajikan pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.3 Hasil Analisis Uji Validitas Variabel *Game online*

| No. | No. Angket | Validitas | | Keterangan |
|-----|------------|---------------------|--------------------|-------------|
| | | r _{hitung} | r _{tabel} | |
| 1 | 1 | 0,644 | 0,290 | Valid |
| 2 | 2 | 0,297 | 0,290 | Valid |
| 3 | 3 | 0,375 | 0,290 | Valid |
| 4 | 4 | 0,289 | 0,290 | Tidak Valid |
| 5 | 5 | 0,460 | 0,290 | Valid |
| 6 | 6 | 0,741 | 0,290 | Valid |
| 7 | 7 | 0,608 | 0,290 | Valid |
| 8 | 8 | -0,351 | 0,290 | Valid |
| 9 | 9 | 0,374 | 0,290 | Valid |
| 10 | 10 | 0,516 | 0,290 | Valid |
| 11 | 11 | 0,532 | 0,290 | Valid |
| 12 | 12 | 0,658 | 0,290 | Valid |
| 13 | 13 | 0,763 | 0,290 | Valid |
| 14 | 14 | 0,650 | 0,290 | Valid |
| 15 | 15 | 0,838 | 0,290 | Valid |
| 16 | 16 | 0,683 | 0,290 | Valid |
| 17 | 17 | 0,438 | 0,290 | Valid |
| 18 | 18 | 0,722 | 0,290 | Valid |
| 19 | 19 | 0,341 | 0,290 | Valid |
| 20 | 20 | 0,393 | 0,290 | Valid |
| 21 | 21 | 0,583 | 0,290 | Valid |
| 22 | 22 | 0,421 | 0,290 | Valid |
| 23 | 23 | 0,520 | 0,290 | Valid |
| 24 | 24 | 0,153 | 0,290 | Tidak Valid |
| 25 | 25 | -0,029 | 0,290 | Tidak Valid |
| 26 | 26 | -0,208 | 0,290 | Tidak Valid |
| 27 | 27 | 0,444 | 0,290 | Valid |
| 28 | 28 | -0,212 | 0,290 | Tidak Valid |
| 29 | 29 | 0,663 | 0,290 | Valid |
| 30 | 30 | 0,608 | 0,290 | Valid |
| 31 | 31 | 0,777 | 0,290 | Valid |
| 32 | 32 | 0,143 | 0,290 | Tidak Valid |
| 33 | 33 | 0,756 | 0,290 | Valid |
| 34 | 34 | 0,481 | 0,290 | Valid |
| 35 | 35 | 0,648 | 0,290 | Valid |
| 36 | 36 | 0,669 | 0,290 | Valid |
| 37 | 37 | 0,615 | 0,290 | Valid |
| 38 | 38 | 0,853 | 0,290 | Valid |
| 39 | 39 | 0,635 | 0,290 | Valid |
| 40 | 40 | 0,715 | 0,290 | Valid |
| 41 | 41 | 0,821 | 0,290 | Valid |

| No. | No. Angket | Validitas | | Keterangan |
|-----|------------|-----------|---------|-------------|
| | | r hitung | r tabel | |
| 42 | 42 | 0,785 | 0,290 | Valid |
| 43 | 43 | 0,637 | 0,290 | Valid |
| 44 | 44 | 0,290 | 0,290 | Tidak Valid |
| 45 | 45 | 0,275 | 0,290 | Tidak Valid |
| 46 | 46 | 0,622 | 0,290 | Valid |
| 47 | 47 | 0,410 | 0,290 | Valid |
| 48 | 48 | 0,762 | 0,290 | Valid |
| 49 | 49 | 0,300 | 0,290 | Valid |
| 50 | 50 | 0,508 | 0,290 | Valid |

Sumber: Data yang diolah 2022

Berdasarkan analisis perhitungan uji validitas variabel X dapat dilihat dari Tabel 3.2 menunjukkan hasil uji validitas variabel *game online* yang terdiri dari 50 item pernyataan. Hasil yang diperoleh terdapat 42 item pernyataan dinyatakan valid, sedangkan 8 item dinyatakan tidak valid. Item pernyataan tidak valid dikeluarkan, sedangkan item yang valid peneliti gunakan untuk peneliti karena sudah mewakili masing-masing indikator penelitian.

Tabel 3.4 Hasil Analisis Uji Validitas Variabel Minat Belajar

| No. | No. Angket | Validitas | | Keterangan |
|-----|------------|-----------|---------|------------|
| | | r hitung | r tabel | |
| 1 | 1 | 0,764 | 0,290 | Valid |
| 2 | 2 | 0,765 | 0,290 | Valid |
| 3 | 3 | 0,469 | 0,290 | Valid |
| 4 | 4 | 0,767 | 0,290 | Valid |
| 5 | 5 | 0,478 | 0,290 | Valid |
| 6 | 6 | 0,670 | 0,290 | Valid |
| 7 | 7 | 0,607 | 0,290 | Valid |
| 8 | 8 | 0,787 | 0,290 | Valid |
| 9 | 9 | 0,770 | 0,290 | Valid |
| 10 | 10 | 0,759 | 0,290 | Valid |
| 11 | 11 | 0,642 | 0,290 | Valid |
| 12 | 12 | -0,754 | 0,290 | Valid |
| 13 | 13 | 0,749 | 0,290 | Valid |
| 14 | 14 | 0,729 | 0,290 | Valid |
| 15 | 15 | 0,484 | 0,290 | Valid |
| 16 | 16 | 0,844 | 0,290 | Valid |
| 17 | 17 | 0,846 | 0,290 | Valid |

| No. | No. Angket | Validitas | | Keterangan |
|-----|------------|-----------|---------|-------------|
| | | r hitung | r tabel | |
| 18 | 18 | 0,435 | 0,290 | Valid |
| 19 | 19 | 0,788 | 0,290 | Valid |
| 20 | 20 | 0,832 | 0,290 | Valid |
| 21 | 21 | -0,060 | 0,290 | Tidak Valid |
| 22 | 22 | 0,761 | 0,290 | Valid |
| 23 | 23 | 0,605 | 0,290 | Valid |
| 24 | 24 | 0,563 | 0,290 | Valid |
| 25 | 25 | 0,765 | 0,290 | Valid |
| 26 | 26 | 0,777 | 0,290 | Valid |
| 27 | 27 | 0,798 | 0,290 | Valid |
| 28 | 28 | 0,681 | 0,290 | Valid |
| 29 | 29 | 0,662 | 0,290 | Valid |
| 30 | 30 | 0,445 | 0,290 | Valid |
| 31 | 31 | 0,571 | 0,290 | Valid |
| 32 | 32 | 0,835 | 0,290 | Valid |
| 33 | 33 | 0,768 | 0,290 | Valid |
| 34 | 34 | 0,263 | 0,290 | Tidak Valid |
| 35 | 35 | 0,709 | 0,290 | Valid |
| 36 | 36 | 0,846 | 0,290 | Valid |
| 37 | 37 | 0,605 | 0,290 | Valid |
| 38 | 38 | 0,487 | 0,290 | Valid |
| 39 | 39 | 0,626 | 0,290 | Valid |
| 40 | 40 | 0,620 | 0,290 | Valid |
| 41 | 41 | 0,343 | 0,290 | Valid |
| 42 | 42 | 0,307 | 0,290 | Valid |
| 43 | 43 | 0,571 | 0,290 | Valid |
| 44 | 44 | 0,458 | 0,290 | Valid |
| 45 | 45 | 0,406 | 0,290 | Valid |
| 46 | 46 | 0,416 | 0,290 | Valid |
| 47 | 47 | 0,495 | 0,290 | Valid |
| 48 | 48 | -0,556 | 0,290 | Valid |
| 49 | 49 | 0,444 | 0,290 | Valid |
| 50 | 50 | 0,776 | 0,290 | Valid |

Sumber: Data yang diolah 2022

Berdasarkan analisis perhitungan uji validitas variabel Y dapat dilihat dari Tabel 3.3 menunjukkan hasil uji validitas variabel minat belajar yang terdiri dari 50 item pernyataan. Hasil yang diperoleh terdapat 48 item pernyataan dinyatakan valid, sedangkan 2 item dinyatakan tidak valid. Item pertanyaan yang tidak valid dikeluarkan, sedangkan item yang valid peneliti gunakan untuk

penelitian Karena sudah mewakili masing-masing indikator penelitian.

c. Uji Reliabilitas Instrumen

Butir pernyataan instrumen dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Untuk mengetahui reliabilitas atau keandalan instrumen digunakan rumus *Alpha Cronbach* karena instrumen berbentuk angket dengan skala 1-4. Kriteria pengujian jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka dikatakan reliable, suatu konstruk atau variabel dikatakan reliable jika memberikan nilai *cronbach alpa* $> 0,60$. Dalam menguji reabilitas instrumen pada penelitian ini,peneliti akan menggunakan rumus *Cronbach's Alpa(a)* sedangkan jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka item dikatakan tidak reliable, sedangkan jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka item dikatakan tidak realible. Suatu konsttruk atau variabel dikatakan reliable jika memberi niai cronbach alpha $> 0,60$. Dalam menguji realibitasi instrument pada penelitian ini, penelitian akan menggunakan rumus cronbach alpha (a) untuk tipe soal uraian, yaitu :

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

Keterangan :

r_{11} : reliabitasi instrument

n : banyaknya butir pertanyaan

$\sum s_i^2$: jumlah varians item

s_1^2 : variansi total

Koefisien reliabilitas yang dihasilkan, selanjutnya diinterpretasikan dengan menggunakan kriteria dari Guilford pada tabel 3.5 berikut:

Tabel 3.5 Klasifikasi Koefisien Reliabilitas

| No. | Koefisien Reliabilitas (r) | Interpretasi |
|-----|----------------------------|---------------|
| 1 | $0,00 \leq r < 0,20$ | Sangat Rendah |
| 2 | $0,20 \leq r < 0,40$ | Rendah |
| 3 | $0,40 \leq r < 0,60$ | Sedang/Cukup |
| 4 | $0,60 \leq r < 0,80$ | Tinggi |
| 5 | $0,80 \leq r \leq 1,00$ | Sangat Tinggi |

Sumber: Sundayana (2010)

Pada uji reliabilitas soal yang dihitung adalah soal yang akan di gunakan sebagai tes. Berdasarkan table klarifikasi koefisiensi reliabelitas diatas, alat ukur yang reliabilitasnya tinggi disebut alat ukur yang reliable.

Tabel 3.6 Hasil Analisis Uji Realibitas Variabel X

Tabel 3.6 Hasil Analisis Uji Reliabilitas Variabel *Game online*

| <i>Cronbach's Alpha</i> | N of Items |
|-------------------------|------------|
| 0,935 | 50 |

Sumber: Data yang diolah 2022

Tabel 3.7 Hasil Analisis Uji Realibitas Variabel Y

Tabel 3.7 Hasil Analisis Uji Reliabilitas Variabel Minat Belajar

| <i>Cronbach's Alpha</i> | N of Items |
|-------------------------|------------|
| 0,957 | 50 |

Sumber: Data yang diolah 2022

Dari uji reliabilitas yang dilakukan di peroleh nilai r 11 pada variable X sebesar 0,935, Maka angket tersebut dikatakan memiliki reliabilitas sangat

tinggi. Sedangkan perolehan nilai r 11 pada variable Y di peroleh 0,957 maka variable tersebut dikatakan memiliki reabilitas sangat tinggi.

Tabel 3.8 Penomoran Baru *Blue Print Game online* dan Minat Belajar

| Variabel | Definisi | Indikator | Sub Indikator | Pernyataan | | Jumlah |
|----------------------|---|------------------------------|--|----------------------------|----------------|-----------|
| | | | | Positif | Negatif | |
| Game online | Game online dijelaskan sebagai media untuk memberikan hiburan dan tantangan yang menarik untuk diselesaikan sehingga individu bermain tanpa memperhitungkan waktu demi mencapai kepuasan. (Lee, 2011) | <i>Excessive use</i> | Kondisi ketika bermain <i>game online</i> menjadi aktivitas yang paling penting dalam kehidupan individu. | 1, 3, 5, 8, 9, 10 | 2, 4, 6, 7, 11 | 11 |
| | | <i>Tolerance</i> | Proses di mana terjadinya peningkatan jumlah penggunaan <i>game online</i> untuk mendapatkan efek perubahan dari mood | 12, 13, 14, 16, 17, 19, 22 | 15, 18, 20, 21 | 11 |
| | | <i>Withdrawal symptoms</i> | Perasaan yang tidak menyenangkan karena penggunaan <i>game online</i> dikurangi atau tidak dilanjutkan | 23, 24, 25, 26, 27 | 28, 29, 30, 31 | 9 |
| | | <i>Negative repercussion</i> | Komponen ini mengarah pada dampak negatif yang terjadi antara pengguna <i>game online</i> dengan lingkungan di sekitarnya. | 32, 34, 35, 36, 37, 40, 41 | 33, 38, 39, 42 | 11 |
| Minat Belajar | Minat belajar merupakan keinginan yang datang dari hati nurani untuk ikut serta dalam kegiatan belajar (Suprijanto, 2007) | Perasaan senang | Pandangan/pendapat siswa tentang pelajaran IPS | 1, 2, 4, 6 | 3, 5 | 6 |
| | | | Perasaan siswa selama mengikuti pelajaran IPS | 7, 9, 12 | 8, 10, 11 | 6 |
| | | | Pendapat siswa tentang guru IPS | 13, 16, 17 | 14, 15, 18 | 6 |
| | | Perhatian | Perhatian siswa saat belajar di kelas | 19, 20, 21, 24, 25 | 22, 23 | 7 |
| | | Ketertarikan | Respon siswa terhadap tugas yang diberikan | 26, 30, 31 | 27, 28, 29 | 6 |
| | | | Rasa ingin tahu terhadap pelajaran IPS | 32, 34, 35 | 33, 36 | 5 |
| | | Keterlibatan siswa | Keaktifan selama belajar IPS | 37, 38, 42 | 39, 40, 41 | 6 |
| | | | Kesadaran belajar IPS di rumah | 43, 46, 48 | 44, 45, 47 | 6 |
| Jumlah | | | | | | 90 |

2. Analisis Deskriptif

Analisis Statistik deskriptif yang digunakan berkenaan dengan nilai tendensi sentral (*central tendency*), yakni berupa nilai rata-rata hitung (*mean*) dan nilai simpangan baku (*standard deviation*) dari hasil penelitian. Adapun nilai rata-rata hitung berikut nilai simpangan baku (*standard deviantion*) dari hasil penelitian. Adapun nilai rata-rata hitung berikut nilai simpangan bakunya di peroleh berdasarkan distribusi frekuensi dari responden yang di berikan oleh setiap responden. Untuk mendapatkan kondisi yang lebih baik, maka didistribusi data dilihat berdasarkan tabulasi silang respon pada setiap variabel.

Bentuk pernyataan yang digunakan dalam kosisoner yaitu bentuk pernyataan yang merupakan kombinasi pilihan ganda yang berpedoman pada skala likert,yaitu skala yang di gunakan untuk mengukur sikap,pendapat dan presepsi seseorang atau sekelompok tentang kejadian atau gejala sosial,(Riduwal,3013). Bentuk penilaian jawaban kuesioner menggunakan pembobotan dengan lima buah skala dalam bentuk pernyataan positif. Bobot dan kategori pengukuran atas tanggapan responden diukur dalam table berikut ini.

Tabel 3.9.Bobot Kategori Pengukuran Data.

| Pernyataan | Pernyataan positif | Pernyataan Negatif |
|--------------------------------|---------------------------|---------------------------|
| Ss=Sangat Setuju | 5 | 1 |
| S =Setuju | 4 | 2 |
| N=Netral | 3 | 3 |
| Ts=Tidak Setuju | 2 | 4 |
| STS=Sangat Tidak Setuju | 1 | 5 |

Sedangkan nilai (skor) dapat di lihat dengan perhitungan nilai terendah = 1, yaitu jika jawaban responden “Tidak setuju”. Dan nilai tertinggi =5, yaitu bila jawaban responden adalah “ setuju”. Adapun skala atau identifikasi Penilaian yang diberikan atas jawaban yang diperoleh untuk masing-masing pernyataan adalah diperoleh melalui perhitungan sebagai berikut:

$$R_s = \frac{R(\text{Bobot})}{M}$$

Dimana :

$R(\text{Bobot}) = \text{Bobot terbesar} - \text{bobot terkecil}$

$M = \text{Banyak kategori}$

Rentang skala likert yang di gunakan dalam penelitian ini adalah 1-5 maka rentang skala penilaian yang didapat adalah:

$$R_s = \frac{5-1}{3} = 1,33$$

Sehingga di peroleh posisi keputusan sebagai berikut:

- a. Jika rentang skala pada rentang 1-2,33 maka termasuk dalam kategori buruk.
- b. Jika rentang skala pada rentang 2,33-3,66 maka termasuk dalam kategori sedang/moderat.
- c. Jika rentang skala pada pada rentang 3,66 -5,00 maka termasuk dalam kategori baik.

3. Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat analisis digunakan untuk mengetahui pola dan varian dari suatu populasi suatu data. Apakah populasi data berdistribusi normal atau tidak, atau juga uji prasyarat analisis dapat digunakan untuk mengetahui apakah populasi mempunyai beberapa varian yang sama (Siregar, 2015: 153).

a. Uji Normalitas

Sebelum melakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan teknik analisis regresi sederhana, maka data terlebih dahulu diuji untuk menentukan apakah data berdistribusi normal atau tidak. Tujuan dilakukannya uji normalitas terhadap serangkaian data adalah untuk mengetahui apakah populasi data berdistribusi normal atau tidak (Siregar, 2015: 135).

Langkah-langkahnya, yaitu:

- 1) Membuat hipotesis dalam uraian kalimat

Ho : Data berdistribusi normal

Ha : Data tidak berdistribusi normal

- 2) Membuat risiko kesalahan

Pada kasus ini taraf signifikan(α)=0,05

- 3) Kaidah pengujian

Ho diterima, jika $D_{hitung} \leq D_{tabel}(\alpha, n_1, n_2)$

Ha ditolak, jika $D_{hitung} > D_{tabel}(\alpha, n_1, n_2)$

- 4) Menghitung $D_{hitung} \leq D_{hitung}$

Tahap menghitung D_1 dan D_2 hitung

- 5) Menentukan nilai D_{tabel}

- 6) Membandingkan $D_{hitung} < D_{tabel}$

- 7) Membuat keputusan.

b. Uji Linieritas

Linieritas adalah keadaan dimana hubungan antara variabel dependen dengan variabel independen bersifat linier (garis lurus) dalam *range* variabel independen tertentu. Uji linieritas digunakan untuk memenuhi syarat pada analisis regresi yang mengharuskan adanya hubungan fungsional antara X, dan Y, pada populasi yang linier (Budiyono, 2009:261). Prosedur penelitian sebagai berikut:

1) H_0 : hubungan antar X dan Y linear

H_1 : hubungan antar X dan Y tidak linear

2) Taraf signifikansi $\alpha = 0,05$

3) Statistik uji yang di gunakan : $F_{obs} = \frac{RKGTC}{RKGM}$

Dengan :

a) RKG (jumlah kuadrat galat) = $\sum Y^2 - a(\sum Y) - b(XY)$

b) JKGM (jumlah kuadrat galat murni) = $\sum Y^2 - \sum \frac{r}{n}$ dengan

$dkGM = n - k$

c) JKGTC = (jumlah kuadrat tuna cocok) = $JKG - JKGM$

dengan $dkGC = k - 2$

d) $RKGM = \frac{JKGM}{n - k}$

e) $RKGTC = \frac{JKGTC}{k - 2}$

4) Daerah Kritis :

$DK = (F_{FF} > F_{tabel})$

5) Keputusan di uji

Ho ditolak jika F hitung $< F$ tabel atau Ho di terima jika F hitung $> F$ tabel

Jadi apabila Ho berarti hubungan antara X dan Y tidak linier, jika Ho di terima berarti hubungan antara X dan Y linier. Dalam penghitungan uji linieritas dengan bantuan komputer yang menggunakan program SPSS.

c. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas berfungsi untuk menguji terjadinya perbedaan *variance* dari nilai residual pada satu periode pengamatan ke pengamatan lainnya. Gujarati dalam Qurani dan Hendratno (2019: 175) mengatakan bahwa untuk mendeteksi gejala uji heteroskedastisitas dibuat persamaan regresi dengan asumsi tidak ada heteroskedastisitas, kemudian menentukan nilai absolut residual, selanjutnya meregresikan nilai absolut residual diperoleh sebagai variabel dependen serta dilakukan regresi dari variabel independen. Untuk menguji masalah heteroskedastisitas ketentuan yang di gunakan yaitu, jika nilai probabilitasnya $< 0,05$ maka terdapat masalah heteroskedastisitas untuk mengatasi masalah tersebut dapat digunakan pembobotan *White* Sebaliknya, apabila nilai probabilitasnya $> 0,05$ maka tidak terjadi masalah heteroskedastisitas.

4. Analisis Data Kuantitatif

Analisis data dalam penelitian kuantitatif bertujuan untuk memberi kategori, mensistematisir, dan bahkan memproduksi makna oleh isi peneliti atas apa yang menjadi pusat perhatiannya (Siregar, 2015: 144). Analisis data kuantitatif bertujuan untuk menguji hipotesis, analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi sederhana.

a. Analisis Regresi Linier Sederhana (*simple analysis regresi*)

Pengujian hipotesis dengan menggunakan analisis regresi linier sederhana. Regresi atau peramalan adalah suatu proses memperkirakan secara sistematis tentang apa yang paling mungkin terjadi di masa yang akan datang berdasarkan informasi masa lalu dan sekarang yang dimiliki agar kesalahannya dapat di perkecil (Riduwan, 2012: 147). Analisis regresi sederhana ini bertujuan untuk menguji pengaruh antara variabel X yang mempengaruhi (variabel independen) terhadap variabel Y yang dipengaruhi (variabel dependen). Metode ini untuk mengetahui apakah variabel X pengaruh *game online* terhadap Y minat belajar siswa. Regresi sederhana dapat dianalisis karena didasari oleh hubungan fungsional atau sebab akibat (kausal) variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y).

Persamaan Regresi di rumuskan: $Y = a + bx$

Keterangan :

y = (baca Y topi) subjek variabel terikat yang diproyeksikan

X = Variabel bebas yang mempunyai nilai tertentu untuk diprediksikan

a = Nilai Konstanta harga Y jika $X = 0$

b = Nilai arah sebagai penentu ramalan (prediksi) yang menunjukkan nilai peningkatan (+) atau nilai penurunan (-) variabel Y .

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

$$a = \frac{\sum Y - b \cdot \sum x}{n}$$

b. Uji Koefisien Regresi Sederhana (Uji t)

Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah variabel independen (X) berpengaruh secara signifikan terhadap variabel dependen (Y). Signifikan berarti pengaruh yang terjadi dapat berlaku untuk populasi (dapat digeneralisasikan).

Rumus t hitung pada analisis regresi adalah sebagai berikut:

$$t \text{ hitung} = \frac{b}{s_b} \quad \text{atau} \quad t \text{ hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan :

b = Koefisien regresi

s_b = Standar error

r = Koefisien Korelasi Sederhana

n = Jumlah data atau kasus

Langkah – langkah pengujian koefisien regresi sederhana adalah sebagai berikut :

a. Menentukan Hipotesis

H_0 = Tidak ada pengaruh yang signifikan

H_a = Ada pengaruh yang signifikan

- b. Menentukan tingkat signifikansi. Biasanya menggunakan $\alpha=5\%$ atau 0,05
- c. Menentukan t hitung
- d. Menentukan t tabel
- e. Membandingkan t hitung dan t tabel dengan kriteria

Ho diterima jika : $t \text{ hitung} \geq t \text{ tabel}$

Ho ditolak jika : $t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$

Ho diterima jika : $-t \text{ hitung} \leq t \text{ tabel}$

Ho di tolak jika : $-t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$.

c. Uji Koefisien Regresi secara bersama-sama (Uji F)

Uji ini di gunakan untuk mengetahui apakah model regresi dapat digunakan untuk memprediksi variabel dependen atau tidak. Signifikan berarti hubungan yang terjadi dapat berlaku untuk populasi (dapat digeneralisasikan).

Rumus untuk mencari F hitung adalah sebagai berikut:

$$F = \frac{R^2/K}{(1-R^2)(n-k-1)}$$

Keterangan :

R^2 = Koefisiensi determinasi

n = Jumlah data atau kasus

k = jumlah variabel independen.

Langkah-langkah dalam pengujian koefisien regresi secara bersama-sama adalah sebagai berikut.

- a. Merumuskan hipotesis
 - Ho : Tidak ada pengaruh yang signifikan
 - Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan
- b. Menentukan tingkat signifikansi
 - Biasanya menggunakan taraf $\alpha=5\%$
- c. Menentukan F hitung
- d. Menentukan F tabel

e. Membandingkan F hitung dan F tabel dengan kriteria .

Ho =diterima jika $F_{hitung} < F_{tabel}$

Ha= ditolak jika : $F_{hitung} > F_{tabel}$.