

**PENGARUH KEBIASAAN BERMAIN GAME ONLINE
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA MIN 1 MANGGARAI
NTT**



SKRIPSI

Di susun oleh:

Jumiarti Puspitasari

20170720179

FAKULTAS AGAMA ISLAM

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA

2023

**PENGARUH KEBIASAAN BERMAIN GAME ONLINE
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA MIN 1 MANGGARAI
NTT**



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) program Pendidikan Sarjana Satu (S-1). Program Studi Pendidikan Agama Islam (Tarbiyah) Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

Disusun oleh:

Jumiarti Puspitasari

20170720179

**FAKULTAS AGAMA ISLAM
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Jumiarti Puspitasari

NPM : 20170220179

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini adalah karya yang saya buat sendiri serta skripsi ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di perguruan tinggi manapun, dan pada skripsi ini Insya Allah tidak terdapat karya yang ditulis orang lain, kecuali sebagai acuan dan tertulis di dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 12 Januari 2023

Yang membuat pernyataan



Jumiarti Puspitasari

NPM 20170720179

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah rabbil'alamin dengan segala rahmat dan hidayah yang telah memberikan kemudahannya, Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Untuk kedua orang tua saya, Ayahanda Kamsudin Usman dan Ibunda Siti Hajar, karena telah mendukung serta membiayai pendidikan saya dari sekolah dasar sampai di jenjang perguruan tinggi dengan penuh keikhlasan sehingga saya bisa menuntut ilmu sampai saat ini di Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
2. Saudara-saudari saya yang selalu mendukung, memotivasi dan memberikan semangat terhadap saya.
3. Kerabat-kerabat saya dari keluarga ayah dan keluarga ibu yang selalu mendukung dan mendoakan saya untuk sukses.
4. Almamater Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. tempat saya menimba ilmu di bangku perkuliahan. Alhamdulillah saya telah mendapatkan banyak ilmu pengetahuan dan pengalaman yang sangat berharga.
5. Almamater tercinta Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk menimba ilmu dan pengalaman

KATA PENGANTAR

Assalamu Alaikum Wr. Wb

Tak cukup kata merangkai puji syukur kehadiran Allah SWT, Yang telah menciptakan langit dan bumi serta isinya tanpa saksi, yang menciptakan makhluk tanpa pembantu, tidak ada sekutu dalam keahlian-Nya dan tiada setara dalam ESA-an-Nya. Keluh lidah untuk mengungkapkan keagungan-Nya, merunduk segala sesuatu karena takut kepada-Nya. Dia yang mengusik malam gelap dengan kodrat-Nya yang menghadirkan siang yang terang dengan rahmat-Nya, dan memberikan kesempatan kepada untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul **“Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online terhadap Minat Belajar Siswa MIN 1 Manggarai ”**

Penghargaan dan rasa terima kasih setinggi-tingginya penulis haturkan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Gunawan Budiyanto, M.P., IPM., Rektor Universitas Muhammadiyah Yogyakarta
2. Bapak Dr. Syakir Jamaludin. M.A Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta
3. Bapak Dr. Muhammad Samsudin, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta
4. Bapak Dr. Muhammad Samsudin, M. Pd. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, waktu, tenaga, dan pikiran dalam membimbing serta arahan yang di berikan.

5. Bapak-bapak dan ibu-ibu dosen Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta yang telah menyalurkan ilmu secara ikhlas dalam mendidik penulis.
6. Kepala tata usaha dan karyawan Fakultas Agama Islam yang memberikan dukungan dan pelayanan yang baik sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Kepada bapak kepala sekolah, wakil kepala sekolah, seluruh guru dan siswa di sekolah MIN 1 REO yang telah mengizinkan serta membantu peneliti untuk melakukan penelitian
8. Keluarga serta kerabat-kerabat saya yang selalu memberikan doanya serta dukungan dan semangat sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
9. Kepada teman-teman kuliah saya dari jurusan Pendidikan Agama Islam maupun jurusan lain yang telah menemani saya berjuang dalam menyelesaikan tanggung jawab saya selama saya menjadi mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

Skripsi yang telah diselesaikan ini, tentunya bisa saja masih memiliki banyak kekurangan dan kelemahan Akhirnya penulis berharap semoga bantuan yang telah diberikan mendapat balasan dari Allah SWT, dengan pahala yang berlipat ganda. Semoga karya ini dapat bermanfaat bagi kita semua, Amin Ya Rabbal Alamin,

Wassalamu`alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Yogyakarta, 12 Januari 2023



Jumiarti Puspitasari

NPM 20170720179

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
NOTA DINAS	iii
PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	v
MOTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK.....	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian.....	4

E. Sistematika Pembahasan	5
---------------------------------	---

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI

A. Tinjauan Pustaka	7
B. Kajian Teori.....	18
1. Pengertian Game	18
2. Pengertian Game Online	19
3. Pengaruh Game Online	20
4. Dampak Penggunaan Game Online	21
5. Motivasi Game Online	24
6. Situs-situs Game Online	25
7. Uji Hipotesis.....	26

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	28
B. Lokasi Penelitian	28
C. Jenis dan Sumber Data.....	28
D. Teknik Pengumpulan Data.....	29
E. Teknik Analisis Data.....	30

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	33
B. Analisis Deskriptif Data Penelitian	35
1. Analisis Deskriptif dan Interpretasi Data Kebiasaan Bermain Game Online Siswa MIN Manggarai	36
2. Analisis Deskriptif Data dan Interpretasi Minat Belajar Siswa MIN 1 Manggarai	40
C. Analisis Data	44
1. Uji Persyaratan Instrument Data	44
a. Uji Validitas	44
b. Uji reliabilitas	47
2. Uji Analisis Data	48
a. Uji Normalitas	48
b. Uji Linearitas.....	49
c. Uji Heteroskedastisitas.....	50
d. Uji Regresi Linear Sederhana	51
3. Interpretasi Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Terhadap Minat Belajar siswa MIN Manggarai	54
D. Pembahasan	55
1. Pembahasan kebiasaan bermain game siswa MIN 1	

Manggarai	55
2. Pembahasan Minat Belajar Siswa MIN 1 Manggarai	55
3. Pembahasan pengaruh kebiasaan bermain game terhadap minat belajar siswa MIN 1 Manggarai	56

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	58
B. Saran	59.
Kata Penutup	59

DAFTAR PUSTAKA	61
-----------------------------	----

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Lembar Kuesioner Game Online	30
Tabel 3.2 Lembar Kuesioner Minat Belajar	31
Tabel 4.1 Profil Kepala Dan Wakil Sekolah MIN 1 Manggarai NTT.....	36
Tabel 4.2 Hasil Olah Data Skor Game Online	37
Tabel 4.3 Kategorisasi Indikator Game Online	38
Tabel 4.4 Hasil Olah Data Skor Responden Variabel game online.....	39
Tabel 4.5 Hasil Olah Data Rekapitulasi Game Online	40
Tabel 4.6 Hasil Olah Data Skor Minat Belajar.....	41
Tabel 4.7 Hasil Rekapitulasi dari Kategorisasi Indikator Motivasi Belajar.....	42
Tabel 4.8 Hasil Olah data Jumlah Skor Setiap Responden	42
Tabel 4.9 Hasil Rekapitulasi Minat Belajar Setiap Responden.....	43
Tabel 4.10 Hasil Uji Validitas Angket Per Item Pernyataan.....	45
Tabel 4.11 Instrumen Pengumpulan Data Variabel kebiasaan bermain game...	47
Tabel 4.12 Instrumen Pengumpulan Data Variabel Minat Belajar.....	47
Tabel 4.13 Uji Reliabilitas Seluruh Item Pernyataan	48
Tabel 4.14 Hasil Uji Normalitas Kolmogorov Smirnov	49
Tabel 4.15 Hasil Olah Data Uji Linearitas	50
Tabel 4.16 Hasil Olah Data Persamaan Regresi.....	51
Tabel 4.17 Hasil Uji Regresi Linearitas Anova.....	53
Tabel 4.18 Hasil Olah Data Regresi Linear Model Summary	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Hasil Uji Scatterplot Heterokedastisitas	51
-----------------------------------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Cara Menentukan Nilai rTabel	64
Lampiran 2 Hasil Uji Validitas Per Item Pernyataan	65
Lampiran 3 Hasil Skor Item Pernyataan Per Responden	69
Lampiran 4 Hasil Skor Per Item Pernyataan	73
Lampiran 5 Surat Keterangan Penelitian	74
Lampiran 6 Bukti Penyebaran Uji Angket di MIN 1 MANGGARAI NTT	76
Lampiran 7 Gambar Pengisian Kuesioner dari Uji angket dan Uji Penelitian...	78
Lampiran 8 Curriculum Vitae (CV) atau Riwayat Hidup Peneliti	80