



**PENGARUH BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP MINAT BELAJAR  
SISWA KELAS TINGGI SEKOLAH DASAR NEGERI 15 SRAGEN  
KABUPATEN SRAGEN TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

**SKRIPSI**

**Oleh:**

**KHOFIFAH HILDA PURBASARI**

**NIM D0319025**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS TUNAS PEMBANGUNAN  
SURAKARTA**

**2022**

**PENGARUH BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP MINAT BELAJAR  
SISWA KELAS TINGGI SEKOLAH DASAR NEGERI 15 SRAGEN  
KABUPATEN SRAGEN TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

**Oleh:**

**Khofifah Hilda Purbasari**

**NIM D0319025**

Skripsi

Diajukan untuk memenuhi persyaratan mendapatkan gelar  
Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS TUNAS PEMBANGUNAN  
SURAKARTA**

**2022**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Tinggi Sekolah Dasar Negeri 15 Sragen Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2022/2023” karya :

Nama : Khofifah Hilda Purbasari

NIM : D0319025

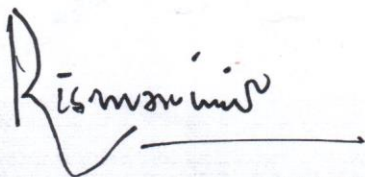
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Skripsi ini telah disetujui untuk di pertahankan di hadapan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Tunas Pembangunan Surakarta.

Surakarta, 2 Januari 2023

Pembimbing I

Pembimbing II



Dr. Margaretha Rismarini.M.Pd

NIDN.



Aan Budi Santoso. M.Pd

NIDN. 0613038401

## PERSETUJUAN PENGUJI SKRIPSI

Skripsi dengan judul “Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Tinggi Sekolah Dasar Negeri 15 Sragen Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2022/2023” karya :

Nama : Khofifah Hilda Purbasari  
NIM : D0319025  
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Tunas Pembangunan Surakarta dan diterima untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Pada hari : Selasa  
Tanggal : 17 Januari 2023  
Dewan Penguji Skripsi :

Nama Terang

Tanda Tangan

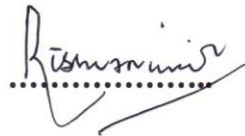
Ketua : Ninda Beny Asfuri, S.Pd., M.Pd



Sekretaris : Luncana Faridhoh S, S.Pd., M.Pd



Anggota I : Dr. Margaretha Rismarini, M.Pd



Anggota II : Aan Budi Santoso, S.Pd, M.Pd



Disahkan oleh  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Tunas Pembangunan  
Dekan



  
**Dr. Joko Sulistyono, M.Pd**  
**NIDK. 8800201019**

## HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain atau kutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku, baik sebagian atau keseluruhannya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Atas pernyataan ini saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ini.

Surakarta, Januari 2023

Yang membuat pernyataan



Khofifah Hilda Purbasari

## MOTTO

Sesungguhnya bersama kesukaran itu ada kemudahan. Karena itu bila kau telah selesai (mengajarkan yang lain) dan kepada Tuhan, berharaplah.

– **Q.S Al Insyirah: 6-8** –

Jadikan sabar dan sholat sebagai penolongmu, dan sesungguhnya yang demikian itu sungguh berat, kecuali bagi orang – orang yang khusyu.

– **Q.S Al Baqarah 45** –

– Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.

– **QS Al Baqarah 286** –

*The best way to get started is to quit talking and begin doing.*

– **Walt Disney** –

Orang yang hebat adalah orang yang memiliki kemampuan menyembunyikan kesusahan, sehingga orang lain mengira bahwa ia selalu senang.

– **Imam Syafi'I** –

## **PERSEMBAHAN**

Alhamdulillah, dengan penuh rasa syukur kehadiran Allah SWT.

Kupersembahkan skripsi ini untuk :

1. Orang tua saya, Bapak Jumali dan Ibu Tri Sugiyarni yang telah membimbing dan membesarkan saya dengan penuh rasa kasih sayang dan pengorbanan luar biasa serta do'a mengiringi setiap langkahku untuk menggapai cita-cita.
2. Kakakku (Sonia Alfionika Mega Pratama) tersayang terima kasih atas support yang telah diberikan selama ini dan bantuan setiap membutuhkan sesuatu atau menemui kesulitan.
3. Sahabat – sahabatku yang selalu memberi support saya dan selalu ada dalam suka maupun duka.
4. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah dengan tulus ikhlas memberikan do'a dan dukungan hingga terselesaikan skripsi ini.
5. Teman – teman seperjuanganku Pendidikan Guru Sekolah Dasar angkatan 2019.
6. Almamaterku Universitas Tunas Pembangunan Surakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan, mengingat keterbatasan dan kemampuan yang ada pada penulis. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dalam penyempurnaan skripsi ini. Dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu, pengetahuan dan teknologi khususnya bidang pendidikan.

Surakarta, Januari 2023

Peneliti,

**Khofifah Hilda Purbasari**

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan hidayah-Nya skripsi ini akhirnya dapat diselesaikan untuk memenuhi sebagian persyaratan mendapatkan gelar sarjana Pendidikan.

Banyak hambatan yang menimbulkan kesulitan dalam penyelesaian penulisan skripsi ini, namun berkat bantuan dari berbagai pihak akhirnya kesulitan-kesulitan yang timbul dapat teratasi. Untuk itu atas segala bentuk bantuannya, disampaikan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Dr. Winarti, M.Si. selaku Rektor Universitas Tunas Pembangunan Surakarta.
2. Dr. Joko Sulistyono, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tunas Pembangunan Surakarta.
3. Aan Budi Santoso, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tunas Pembangunan Surakarta. Sekaligus sebagai Dosen Pembimbing II yang telah banyak membantu selama penyusunan skripsi
4. Dr. Margareta Rismarini, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak membantu selama penyusunan skripsi.
5. Selaku kepala Sekolah Dasar Negeri 15 Sragen yang telah memberikan izin penelitian.
6. Berbagai pihak yang telah banyak membantu dan memberi dukungan yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu.

Semoga amal kebaikan semua pihak tersebut mendapatkan imbalan dari Tuhan Yang Maha Esa.

Skripsi ini masih terdapat beberapa kekurangan, oleh karena itu saya mohon kritik dan saran agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu, pengetahuan dan teknologi khususnya dalam bidang Pendidikan.

Surakarta, Januari 2023

**Khofifah Hilda.P**



## ABSTRAK

**Khofifah Hilda Purbasari** . 2022. Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Tinggi Sekolah Dasar Negeri 15 Sragen Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2022/2023.. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tunas Pembangunan Surakarta. Pembimbing : Dr. Margareta Rismarini M.Pd., Aan Budi Santoso, M.Pd

Di era globalisasi sekarang ini *game online* mengalami perkembangan yang begitu pesat apalagi di kalangan anak sekolah. Hal tersebut dapat mempengaruhi minat belajar siswa berkurang karena sering bermain game online. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran seberapa besar pengaruh bermain game online terhadap minat belajar siswa kelas tinggi SD Negeri 15 Sragen yang berjumlah 85 siswa. Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif, dan untuk pengumpulan datanya peneliti menggunakan model angket skala likert. Berdasarkan hasil analisis pada penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) Ada pengaruh signifikan antara bermain game online terhadap minat belajar siswa dengan hasil penelitian diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $4.144 > 1.988$ ) maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. (2) Presentase sumbangan pengaruh bermain game online terhadap minat belajar siswa kelas tinggi yaitu sebesar 17,1%. Hal ini menunjukkan bahwa 17,1% minat belajar siswa kelas tinggi dipengaruhi oleh bermain game online, sedangkan 82,9 dipengaruhi oleh faktor lain diluar penelitian ini.

**Kata kunci : *Game Online*, Minat Belajar, Siswa Kelas Tinggi**

## **ABSTRACT**

**Khofifah Hilda Purbasari** . 2022. *Thesis, Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Tunas Pembangunan Surakarta Supervisor: Dr. Margareta Rismarini M.Pd., Aan Budi Santoso, M.Pd*

*In the current era of globalization, online games are experiencing rapid development, especially among school children. This can affect student learning interest is reduced because they often play online games. This study aims to provide an overview of how big the effect of playing online games is on the learning interest of high grade students at SD Negeri 15 Sragen, which consists of 85 students. In this study using quantitative research methods, and for data collection researchers used a Likert scale questionnaire model. Based on the results of the analysis in this study, it shows that: 1) There is a significant influence between playing online games on students' learning interest with the research results obtained  $t_{count} > t_{table}$  ( $4,144 > 1,988$ ) then  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. (2) The percentage of the influence of playing online games on the learning interest of high class students is 17.1%. This right shows that 17.1% of high grade students' learning interest is influenced by playing online games, while 82.9 is influenced by other factors outside of this study.*

*Keywords: Online Games, Interest in Learning, High Grade Students*

## DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR JUDUL .....	i
LEMBAR PENGAJUAN.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI .....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
MOTTO .....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
ABSTRAK .....	ix
<i>ABSTRACT</i> .....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Pembatasan Masalah .....	4
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II TINAJUAN PUSTAKA.....	7
A. Landasan Teori .....	7
1. Bermain Game Online.....	7
2. Minat Belajar .....	18
3. Kelas Tinggi .....	27
B. Penelitian yang Relevan .....	29
C. Kerangka Pikir.....	30
D. Hipotesis Tindakan.....	32

BAB III	METODOLOGI PENELITIAN .....	33
	A. Tempat dan Waktu Penelitian .....	33
	B. Jenis Model Penelitian.....	33
	C. Definisi Konseptual .....	33
	D. Definisi Operasional.....	34
	E. Populasi, Sampel dan Teknik Sampling.....	34
	F. Teknik Pengumpulan Data .....	36
	G. Instrument Penelitian.....	37
	H. Teknik Analisis Data .....	37
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	43
	A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	43
	B. Hasil Uji Instrumen Pengumpulan Data.....	46
	C. Deskripsi Data .....	49
	D. Pengujian Persyaratan Analisis .....	50
	E. Uji Hipotesis.....	51
	F. Pembahasan .....	53
BAB V	PENUTUP .....	55
	A. Simpulan.....	55
	B. Implikasi .....	56
	C. Saran .....	56
	DAFTAR PUSTAKA .....	58
	LAMPIRAN.....	61

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....	29
Tabel 4.1 Data Guru.....	44
Tabel 4.2 Data Siswa.....	44
Tabel 4.3 Uji Validitas Variable Bermain Game Online (X).....	47
Tabel 4.4 Uji Validitas Variable Minat Belajar (Y).....	47
Tabel 4.5 Uji Reliabilitas .....	48
Tabel 4.6 Uji Reliabilitas variabel bermain game online (X) .....	48
Tabel 4.7 Uji Reliabilitas variabel variabel minat belajar (Y) .....	48
Tabel 4.8 Hasil Analisis Deskriptif Variabel Penelitian .....	49
Tabel 4.9 Uji Normalitas.....	50
Tabel 4.10 Uji Linieritas .....	50
Tabel 4.11 Uji Linear Sederhana .....	51
Tabel 4.12 Determinasi .....	51
Tabel 4.13 Uji T .....	52

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Kerangka Berfikir.....	32

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Daftar Nama Siswa Sampel Penelitian Kelas Tinggi SD Negeri 15 Sragen.....	61
Lampiran 2 Kuisisioner/Angket Penelitian.....	64
Lampiran 3. Hasil Uji Coba Angket Bermain Game Online (X).....	67
Lampiran 4. Output Uji Validitas dan Reabilitas Uji Coba Angket Bermain Game Online .....	70
Lampiran 5. Hasil Uji Coba Angket Minat Belajar (Y).....	72
Lampiran 6. Output Uji Validitas dan Reabilitas Uji Coba Angket Minat Belajar .....	74
Lampiran 7. Hasil Uji Normalitas.....	76
Lampiran 8. Hasil Uji Linearitas.....	77
Lampiran 9. Hasil Uji Regresi Sederhana.....	78
Lampiran 10. Hasil Analisis Determinasi .....	79
Lampiran 11. Hasil Uji T .....	80
Lampiran 12. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian Siswa Kelas Tinggi SD Negeri 15 Sragen .....	81

