

PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MINAT SISWA PADA PELAJARAN PJOK DI SMA NEGERI 1 KEUMALA TAHUN PELAJARAN 2022/2023

Muhammad Kalkausar¹, Indah Lestari, S.Pd., M.Pd², Jafaruddin, S.Pd., M.Pd³

¹Universitas Jabal Ghafur Sigli

²Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

³Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

elkausar1@gmail.com

Abstrak

Penelitian yang berjudul “Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa SMA Negeri 1 Keumala”, Permainan Game online atau sering disebut online games adalah sebuah permainan (games) yang dimainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN maupun internet) berbasis elektronik dan visual yang menyediakan server-server tertentu agar bisa dimainkan. Game online ini sangat digemari oleh siswa SD, SMP, dan SMA. Rumusan masalah dari penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh game online terhadap minat belajar siswa XII SMA Negeri 1 Keumala Tahun Pelajaran 2022/2023? Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh game online terhadap minat belajar siswa XII SMA Negeri 1 Keumala Tahun Pelajaran 2022/2023. Manfaat dari penelitian ini adalah untuk menambah referensi terhadap kajian terkait dengan game online dan memberikan masukan kepada pihak-pihak terkait dalam pelaksanaan pendidikan baik itu sekolah, guru, dan peneliti yang lain. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa dari SMA Negeri 1 Keumala dan yang menjadi sampel pada penelitian ini yaitu siswa kelas VI SMANegeri 1 Keumala yang berjumlah 45 orang siswa. Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu Korelasi product-moment. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Ex-post facto. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan game online terhadap minat belajar siswa di SMA Negeri 1 Keumala dari data yang di dapatkan berdasarkan hasil uji hipotesis menyatakan bahwa hipotesis di terimakan r hitung yang di peroleh yaitu 0,659 sedangkan r tabel 0,248 dengan signifikan 0,05 sehingga dapat di simpulkan bahwa H_a di terima. Dari penelitian ini berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah di uraikan bahwa game online berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa di SMA Negeri 1 Keumala. Ini menunjukkan ada korelasi yang erat antara kedua variabel yang di korelasikan yakni semakin banyak waktu yang di gunakan untuk bermain game online maka semakin rendah minat belajar siswa dalam hal ini rata-rata waktu yang di gunakan untuk bermain game online berkisar tiga jam dan waktu yang di gunakan untuk belajar hanya seperlunya saja jika mendekati ulangan atau ujian semester.

Keywords: *Students, online games, and interest in learning*

Abstract

The study entitled "The Influence of Online Games on Students' Learning Interests at SMA Negeri 1 Keumala", Games Online games or often called online games are games that are played in a network (both LAN and internet) based on electronics and visuals that provide a server. -certain servers so they can be played. This online game is very popular with elementary, middle and high school students. The formulation of the problem from this research is whether there is an effect of online games on the learning interest of XII students at SMA Negeri 1 Keumala for the 2022/2023 academic year? The purpose of this study was to determine the effect of online games on the learning interest of XII students SMA Negeri 1 Keumala in the 2022/2023 academic year. be it schools, teachers, and other researchers. The population in this study were students from SMA Negeri 1 Keumala and the samples in this study were students of class VI SMA Negeri 1 Keumala, totaling 45 students. The data analysis technique in this study is product-moment correlation. The method used in this study is the Ex-post facto method. Based on the results of the study, it showed that there was a significant influence of online games on students' interest in learning at SMA Negeri 1 Keumala. From the data obtained, based on the results of the hypothesis test, it was stated that the hypothesis was accepted because the r count obtained was 0.659 while the r table was 0.248 with a significant 0.05 so that it can be concluded that H_a is accepted. From this study, based on the results of data analysis and discussion, it has been described that online games have a positive and significant effect on students' interest in learning at SMA Negeri 1 Keumala. This shows that there is a close correlation between the two variables that are correlated, that is, the more time spent playing online games, the lower the student's learning interest, in this case the average time spent playing online games is around three hours and the time spent is used to study only as needed when approaching a test or semester exam.

Keywords: *Students, online games, and interest in learning*

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Game online adalah aplikasi yang paling banyak digunakan oleh penggunanya terutama para anak-anak, yang hampir setiap saat mengakses nya pada saat ketika waktu luang yang ia miliki, hal ini dapat difahami karena bukankah dunia anak-anak memang sangat identik dengan bermain dan bermain. Walaupun hal tersebut sangat disadari orang tua sangat berdampak kurang baik bagi perkembangan anak di masa-masa yang akan datang.

Game online merupakan sebuah gaya hidup baru bagi beberapa orang perkotaan bahkan pedesaan dan menjadi trend berbagai game online sesuai dengan usia dalam arti berbeda bentuk di setiap kalangan umurnya. Sekarang ini banyak di jumpai warung internet(warnet), ponsel Android dan fasilitas-fasilitas lainnya yang dapat menghubungkan kita dengan internet mereka memfasilitasi akan adanya game online tersebut, sehingga kita dengan mudah dapat menikmatinya.

Bila kita tarik sejarah kebelakang, maka dahulu para anak-anak dan sebayanya mereka hanya mengenal berbagai permainan tradisional yang biasanya selalu mereka mainkan dengan teman-teman yang lain secara langsung seperti permainan lompat tali, main congklak, main gasing, hadang, petakumpet dan sebagainya. Ada juga beberapa permainan yang di buat sendiri oleh anak seperti bermain layang-layang, mobil-mobilan dan kapal-kapalan. Namun saat ini anak-anak sudah enggan dan tidak mau lagi memainkan permainan-permainan tradisional setelah mereka mengenal permainan

elektronik seperti game online tersebut. Baik di handphone maupun di komputer dengan menggunakan akses internet.

Game online sebenarnya telah adasejak komputer ada yakni mulai pada tahun 1960, saat itu komputer digunakan untuk bermain game, namun hanya dapat digunakan untuk 2 orang saja dalam ruangan yang sama namun pada tahun 1970 muncullah jaringan komputer berbasis paket. Sehingga lahirlah yang kita sebut sekarang Game online, dan sebutan ini telah juga trendingcen dikalangan pelajar baik yang ditingkat bawahmaupun sekolah di tingkat atas.

Sekarang ini para anak-anak di anggap lebih sering dan rentang terhadap penggunaan permainangame online dari pada orangdewasa.

Problematika minatbelajar pada siswa sekarang inisemakin kompleks termasuk candu game online berkembang pada dinamika masyarakat kitakhususnya Indonesia.

Asumsi yang ada minat belajar dapatdilihat dengan prestasi dan prespektif kognitif dari siswa, baik siswa sekolah dasar sampaipada mahasiswa perguruan tinggi. Status yang ada tidak dapat menimbulkan perbedaan akan minat belajar hal ini menjadisebuah

kecenderungan. Bahwa kesadaran akan motivasi belajar tidak hanya dilihat dari aspekumur dan status tetapi juga dilihatdari gaya hidup masing-masing individu, terutama terlihat saat-saat anak berada di luar sekolah. Game online itu sendiri memilikifitur-fitur yang menarik, berisigambar-gambar, animasi-animasi yang mendorong anak bahkan orang dewasa tertarik bermain game, selain itu macam-macamgame tersebut di rancang khusussagaranak-anak ingin terus

bermain. Waktu yang di pergunakan anak-anak tersebut dari hasil pengamatan mulai dari 2 jam sampai 4 jam bahkan lebih, hal ini disebabkan permainan ini berkelanjutan sehingga mengharuskan pemainnya ingin bermain terus menerus. Beberapa sebab yang membuat remaja kecanduan game online salah satunya tantangan. "Dalam setiap game ada tantangan, yang membuat pecandunya terus merasa tertantang. Sehingga pada akhirnya, orang yang kecanduan game akan merasa sangat ketergantungan terus menerus dan tidak bisa lepas dari game, bila pemain tidak bisa mengontrol dirinya sendiri, ia akan menjadi lupa diri dan lupa belajar, bahkan saat belajar pun ia malah mengingat-ingat permainan game, yang baru atau telah ia mainkan sebelumnya, dalam hal ini dapat dikatakan bahwa game online telah mengganggu minat belajar siswa karena ia telah kurang fokus pada proses belajar mengakar di sekolah. Berdasarkan uraian di atas, maka kenyataan tersebut dapat dijadikan sebagai rujukan kita untuk berpendapat bahwa siswa telah mengalami ketergantungan. Siswa yang mengalami gangguan atau ketergantungan pada aktivitas games, akan mempengaruhi minat belajar mereka, sehingga mengurangi waktu belajar dan mengurangi konsentrasi serta fokus belajar anak baik di sekolah maupun di luar sekolah, sehingga banyak para guru yang mengeluhkan tentang menurunnya minat belajar siswa, yang diakibatkan oleh beberapa faktor salah satunya faktor bermain. termasuk candu game online yang telah merusak generasi muda terutama pelajar, karena game online dapat dengan

mudah diakses dimana saja dan kapan saja terutama pada saat jam istirahat belajar siswa di sekolah, sehingga berbagai hal yang dapat dilakukan pada saat-saat jam istirahat seperti mengulangkaji pelajaran yang telah dilakukan, bercengkaram dengan sahabat atau hal lain akan terabaikandengan sendirinya.

Mendasari beberapa uraian yang telah dikemukakan oleh penulis sebelumnya, di atas, maka penulis merasa terpanggil dan tertarik untuk mengadakan sebuah penelitian ilmiah di lokasi atau di lapangan penelitian nantinya, sehingga sebuah judul penelitian yang ditetapkan dan diajukan adalah sebagai berikut : "Pengaruh Game Online Terhadap Minat Siswa Pada Pembelajaran PJOK" (Penelitian di SMA Negeri Keumala Tahun Pelajaran 2022/2023).

Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

Apakah para siswa SMA Negeri Keumala benar-benar secara umum telah dapat dikatakan mengalami ketergantungan terhadap permainan game online? Apakah terdapat pengaruh game online terhadap minat belajar PJOK pada siswa SMA Negeri Keumala Tahun Pelajaran 2022/2023?

Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui tentang : Sejauh mana tingkat ketergantungan bermain game online yang dialami oleh parasiswa SMA Negeri Keumala Tahun Pelajaran 2022/2023?

Sejauh mana pengaruh game

online terhadap minat belajar PJOK pada siswa SMA Negeri Keumala Tahun Pelajaran 2022/2023?

TEORI

.Pengertian minat belajar siswa Syah Muhibin (2013:133) berpendapat “minat (interest) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan besar terhadap Sesuatu”. Hal senada diungkapkan, Slameto (2013: 57), minat merupakan kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang akan diperhatikan secara terus menerus dan disertai dengan perasaan senang. Yang dimana perasaan senang yang ada, bermuara pada kepuasan Syaiful Bahri Djamarah (2011; 132)” menyatakan minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh”. Elizabeth B. Hurlock (2013; 114)” menyatakan bahwa minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh”. Elizabeth B. Hurlock (2013; 114) minat merupakan sumber motivasi yang mendorong orang untuk melakukan apa yang mereka inginkan bila mereka bebas memilih. Bila mereka melihat bahwa sesuatu akan menguntungkan, mereka merasa berminat. Hal ini kemudian mendatangkan kepuasan, bila kepuasan berkurang minatpun berkurang. Crow & Crow dalam (Abdul Rachman Abror, 2010; 112), minat atau interest dapat berhubungan dengan daya gerak yang mendorong kita cenderung merasa tertarik baik pada orang, benda, kegiatan, ataupun bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu

sendiri. Ini artinya minat dapat menjadi penyebab kegiatan itu sendiri. Syaiful Bahri Djamarah (2015; 132), memiliki minat terhadap suatu aktivitas, akan memperhatikan aktivitas itu secara konsisten disertai rasa senang. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antar diri sendiri dengan sesuatu diluar dirinya. Semakin kuat dan dekat hubungan tersebut, semakin besar minat itu. Minat timbul pada diri seseorang bukan bawaan sejak lahir melainkan hasil belajar yang cenderung mendukung aktivitas belajar selanjutnya. Slameto (2013 : 2) menyatakan “suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Winkel (2014: 59) menyatakan “belajar adalah suatu aktivitas mental/psikis, yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan sejumlah perubahan, pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai-sikap. Perubahan itu bersifat relative konstan dan berbekas”.

Skinner (dalam Muhibbin Syah, 2013: 88) berpendapat “belajar adalah suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif. Dengan begitu skinner percaya bahwa proses adaptasi akan mendatangkan hasil yang optimal apabila ia di beri penguatan (reinforce)”. Syaiful Bahri Djamarah (2008: 175)

berpendapat “belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu

dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor". Jenis-jenis minat

Djaali (2012: 112) mengemukakan bahwa minat memiliki unsur afeksi, kesadaran sampai pilihan nilai, pengarahan perasaan, seleksi, dan kecenderungan hati. Kemudian berdasarkan orang dan pilihan kerjanya, minat dibagi ke dalam enam jenis, yaitu:

1. Realistis
Orang dengan minat realistis biasanya lebih menyukai masalah konkret di bandingkan masalah abstrak. Koordinasi otot yang dimiliki baik dan terampil, tetapi kurang menyenangkan hubungan sosial dikarenakan cenderung kurang mampu menggunakan medium komunikasi verbal.
2. Investigatif
Minat ini cenderung berorientasi keilmuan. Orang dengan minat investigatif umumnya berorientasi pada tugas, introspeksi, dan sosial, mereka lebih menyukai memikirkan sesuatu dari pada melaksanakannya. Ia suka bekerja sendirian, kurang memiliki pemahaman sebagai pemimpin akademik dan intelektualnya sendiri, selalu ingin tahu, dan kurang menyukai pekerjaan berulang.
3. Artistik
Minat artistik membuat orang cenderung menyukai hal-hal yang bersifat terstruktur, bebas, memiliki kesempatan bereaksi, kreatif dalam bidang seni dan musik, dan sangat membutuhkan suasana yang dapat mengekspresikan sesuatu secara individual.
4. Sosial
Orang yang memiliki minat ini memiliki kemampuan verbal yang baik, terampil dalam bergaul, bertanggung jawab, suka bekerja

secara kelompok, menyukai kegiatan yang sifatnya berbagi seperti mengajar, melatih, dan memberi informasi.

5. Enterprising
Orang dengan minat ini memiliki kemampuan memimpin, percaya diri, agresif, dan umumnya aktif
6. Konvensional
Orang dengan minat konvensional biasanya memiliki komunikasi verbal yang bagus, ketertiban, dan kegiatan yang berhubungan dengan angka.
2.1.2. Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar Slameto (2013: 57-72), membagi faktor-faktor yang mempengaruhi belajar menjadi dua golongan, yaitu:
 1. Faktor intern
Faktor intern yaitu faktor yang ada dalam individu yang sedang belajar. Faktor intern dibagi menjadi tiga faktor yaitu: Faktor jasmaniah terdiri dari: 1) faktor kesehatan, dan 2) cacat tubuh.
 - a) Faktor kesehatan
Faktor kesehatan seseorang memberi pengaruh terhadap proses belajarnya, karena jika kondisi tubuh tidak sehat mengakibatkan cepat lelah, kurang bersemangat, mudah pusing, ngantuk dan lain-lain. Maka agar seseorang dapat belajar dengan baik sebaiknya selalu mengusahakan kesehatan badannya tetap baik dengan melakukan ketentuan dalam bekerja, belajar, istirahat, tidur, makan, olahraga, rekreasi, dan ibadah.
 - b) Cacat tubuh
Cacat tubuh adalah adanya kekurangan pada tubuh. Hal ini memberi pengaruh pada belajar seseorang. Jika hal ini terjadi maka perlu bagi seseorang itu untuk belajar di lembaga pendidikan khusus atau dengan menggunakan alat bantu agar

dapat mengurangi pengaruh kecacatannya.

Faktor psikologis terdiri dari:

c) Intelegensi

Intelegensi memiliki pengaruh terhadap kemajuan belajar. Dalam situasi yang sama, siswa yang mempunyai tingkat intelegensi yang tinggi akan lebih berhasil daripada yang mempunyai tingkat intelegensi rendah. Meskipun begitu siswa dengan intelegensi tinggi belum pasti berhasil dalam belajarnya dikarenakan belajar banyak dipengaruhi oleh hal-hal lain.

d) Perhatian

Perhatian dapat dikatakan sebagai keaktifan jiwa yang tertuju pada suatu objek atau sekumpulan objek. Jika siswa tidak memiliki perhatian pada pembelajaran maka dapat terjadi kebosanan dan dampaknya akan mengganggu hasil belajar.

e) Minat

Minat merupakan kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Minat selalu diikuti dengan perasaan senang yang bermuara pada suatu kepuasan. Ketika belajar tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan tertarik mengikuti pembelajaran dan tidak akan merasa puas dengan pembelajaran sehingga belajar dapat terganggu.

f) Bakat

Bakat (optitude) adalah kemampuan untuk belajar jika bahan pelajaran sesuai dengan bakat siswa, maka dapat memberi hasil yang lebih baik karena ia merasa senang dengan materi pelajaran itu.

g) Motif

Motif berhubungan erat dengan tujuan. Dalam menentukan tujuan perlu berbuat, sedangkan yang menjadi penyebab berbuat adalah motif sebagai daya

pendorongnya. Sama dengan belajar, belajar memerlukan motif yang dapat ditanamkan melalui pemberian latihan kebiasaan.

h) Kematangan

Kematangan adalah fase dalam pertumbuhan seseorang dimana seluruh anggota bagian tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru.

i) Kesiapan

Kesiapan adalah kesiapan untuk memberi respon atau bereaksi kesediaan timbul dari dalam diri seseorang yang berhubungan dengan kematangan, karena kematangan berarti kesiapan untuk melaksanakan kecakapan. Hal ini perlu diperhatikan karena jika kesiapan siswa sudah ada maka hasil belajar akan lebih baik.

j) Faktor kelelahan

Terdapat dua macam kelelahan, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan jasmani nampak dengan lemahnya dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh. Biasanya kelelahan jasmani terjadi karena adanya kekacauan substansi sisa pembakaran di dalam tubuh, sehingga darah menjadi kurang lancar pada bagian-bagian tertentu. Kelelahan rohani ditandai dengan kelesuhan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang dan mengakibatkan sulit berkonsentrasi.

2. Faktor ekstern

Faktor ekstern yaitu faktor yang ada diluar individu. Faktor eksterndibagi menjadi 3, yaitu:

a) Faktor keluarga

Keluarga merupakan lingkungan pertama yang dimiliki siswa. Beberapa hal dalam keluarga yang memberi pengaruh pada belajar siswa adalah cara mendidik orang tua, relasi antar

anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan.

b) Faktor sekolah

Lingkungan yang kedua yaitu sekolah di sekolah yang merupakan tempat untuk belajar. terdapat beberapa hal yang memberi pengaruh pada belajar siswa beberapa hal tersebut yaitu: metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran diatas ukuran, keadaan gedung sekolah, dan tugas rumah.

c) Faktor masyarakat

Faktor masyarakat juga memberi pengaruh terhadap belajar siswa, beberapa faktor dalam masyarakat yang berpengaruh pada belajar siswa yaitu: kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, tempat bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat

Game online

Pengertian game online Von Neurma And O.Morgerstern, theory of games and economic (2010 :17) beberapa pendapat mengenai permainan yaitu: Permainan terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dari dua sampai beberapa orang atau kelompok dengan memilih strategi yang di bangun untuk memaksimalkan kemenangan si ataupun untuk meminimalkan kemenangan lawan. Peraturan-peraturan menentukan kemungkinan tindakan untuk setiap pemain, sejumlah keterangan diterima setiap pemain sebagai kemajuan bermain, dan sejumlah kemenangan atau kekalahan dalam berbagai situasi. Sehubungan dengan hal tersebut

M. Fahrul (2012) menjelaskan

“game atau permainan adalah suatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan refreking.” Secara singkat game merupakan permainan. Di dalam dunia teknologi informasi istilah ini digunakan untuk hiburan menggunakan perangkat elektronik. Selanjutnya Nandang (2014:1) menyebutkan bahwa “online adalah terhubung, terkoneksi, aktif dan siap untuk operasi, dapat berkomunikasi dengan atau di kontrol oleh komputer. Online ini juga bisa di artikan suatu keadaan yang dimana sebuah komputer (device)

terhubung dengan(device) lain seperti modem. Dari pendapat tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa game online adalah game yang berbasis elektronik dan visual yang menyediakan server-server tertentu agar bisa dimainkan. Namun, game online berbeda dengan game yang lain, game online tidak ada akhirnya dan game online dapat juga menghasilkan uang di game online dengan bentuk rupiah atau bisa juga dengan menjual karakter game online kepada orang lain.

2.2.1. Ciri-Ciri Game Online
Game online merupakan permainan yang cukup mengasikkan apabila kita mainkan dan bisa membuat penggunanya merasa kecanduan ingin terus memmainkannya.

Adapun ciri-ciri dari game online adalah:
1) Permainan yang bisa berjalan atau bisa dimainkan melalui sebuah jaringan elektronik yaitu internet.

2) Ada sifat timbal balik dalam permainan game online.

3) Permainan berkembang, tidak

statis melainkan dimamis.

4) Bermain menuntut ruangan untuk bermain dan menuntut aturan-aturan permainan.

5) Permainannya memiliki sifat tegang dan bergairah (Immanuel, 2009: 18). c. Tipe-2.2.3. Tipe Game Online Game Online memiliki beberapa tipe-tipe permainan yaitu:

1) First Person Shooter (FPS), tipe game ini menjadikan diri kita seolah-olah berada dalam game yang sedang dimainkan atau membuat kita seperti aktor utama dalam game tersebut, contoh dalam game peperangan yang dilengkapi dengan senjata-senjata militer.

2) Real Time Strategy, tipe game ini merupakan permainan yang mengandalkan strategi atau taktik yang kuat pada setiap pemainnya, pemain biasanya memainkan lebih dari satu karakter dalam jenis permainan ini.

3) Cross Platform Online, tipe game ini merupakan permainan yang bisa dimainkan melalui dua atau lebih hardware yang berbeda dengan mengandalkan jaringan internet misalnya permainan balap need for speed yang dapat dimainkan di PC dengan Xbox 360 (Xbox 360 adalah console game yang dapat terhubung dengan jaringan internet).

4) Browser Games, tipe game ini merupakan permainan yang dapat dimainkan melalui bantuan browser seperti Google Chrome, Opera, Firefox dan Internet Explorer. Syarat untuk memainkan game dalam sebuah browser, browser tersebut sudah mendukung adanya javascript, php, maupun flash.

5) Massive Multiplayer Online Games (MMOG), adalah tipe game dengan jumlah pemainnya dalam skala besar yang bisa

mencakup pemain dari seluruh dunia (>100 pemain), dimana pemain dapat berinteraksi satu sama lain seperti halnya dalam dunia nyata. (Nasrizen, 2011: 8)

2.2.4. Motivasi Penggunaan Game Online

Berbagai penelitian yang berhubungan dengan kecanduan dalam bermain game online telah banyak dilakukan baik menggunakan metode kualitatif ataupun kuantitatif, beberapa penelitian tersebut antara lain adalah penelitian yang dilakukan oleh Yee dalam Dmitri, et. al. (2012: 996) yang berjudul Motivations of play in online games. Dalam penelitian tersebut menyatakan bahwa terdapat lima faktor motivasi yang mendorong seseorang untuk bermain game:

1) Relationship, didasari oleh perasaan ingin untuk memulai berinteraksi atau menjalin komunikasi dengan pemain lain, serta adanya kemauan seorang pemain untuk membuat suatu hubungan sejak awal yang mendekati dengan isu-isu atau masalah-masalah dalam dunianya.

2) Manipulation, yaitu didasari oleh seorang pemain yang menargetkan pemain lain sebagai target utamanya dan memanipulasi pemain lain untuk kekayaan dan kepuasan diri sendiri. Dalam faktor ini, pemain sering berlaku curang, mendominasi permainan, dan mengejek pemain lain.

3) Immersion, yaitu didasari oleh seorang pemain yang sangat suka apabila menjadi seperti orang lain.

4) Escapism, yaitu didasari oleh seorang pemain yang memanfaatkan dunia maya hanya sekedar untuk mencari kesenangan sesaat saja, misalnya bermain hanya untuk menghilangkan rasa jenuh dan

stress dikehidupan nyata.

5) Achievement, yaitu didasari oleh seorang pemain yang mempunyai keinginan untuk menjadi seseorang paling kuat di dunia virtual, melalui beberapa pencapaian akumulasi dan tujuan untuk mendapatkan item-item permainan yang merupakan sebuah simbol kekuasaan. Berdasarkan kelima motivasi tersebut, seorang individu atau anak yang pada mulanya bermain game online hanya untuk mengisi waktu luang, kemudian mereka merasa nyaman dalam memainkan game online

2.2.5. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Game Online Lumban dalam Dewandari (2013: 19) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi gameonline yaitu:

1) Gender

Gender dapat mempengaruhi seseorang menjadi kecanduan terhadap game online. Laki-laki dan perempuan sama-sama tertarik pada fantasi game online. Beberapa penelitian menyatakan bahwa anak laki-laki lebih mudah kecanduan oleh game dan menghabiskan banyak waktu untuk berada di rental game dibandingkan dengan anak perempuan.

2) Kondisi Psikologis

Kondisi psikologis biasanya menimbulkan para pemain game online suka membayangkan bahkan bermimpi tentang game, berbagai situasi dan karakter mereka. Fantasi dan kejadian-kejadian yang ada pada game membuat pemainnya merasa tertarik untuk melihat atau memainkan permainan itu kembali. Pemain menyatakan bahwa dirinya termotivasi untuk terus bermain karena game itu memberikan tantangan untuk bereksperimen dan sangat

menyenangkan.

3) Jenis Game Online

Semakin banyak jenis gameonline maka akan membuat seseorang kecanduan bermain game online. Hal ini karena munculnya jenis permainan baru dan permainan yang lebih menantang, sehingga pemain game akan termotivasi untuk terus memainkannya.

2.2.6. Dampak Penggunaan Game Online

1) Dampak Positif

Bermain game tidak sepenuhnya merugikan selama pemain dapat mengatur waktu dan sekedar hiburan melepas penat, berikut ini beberapa alasan seseorang boleh bermain game beberapa jam dalam seminggu adalah (Suciati, 2013: 131):

a) Video games melatih problem solving. b) Memberi penguatan yang positif.

c) Melatih anak berpikir strategis.

d) Melatih anak membangun jaringan (network).

e) Membantu meningkatkan koordinasi tangan-mata. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Suryanto (2015: 11), menyatakan bahwa dampak positif game online untuk kalangan pelajar yaitu:

a) Menghilangkan stress, artinya para pelajar dapat menghibur dan mengatasi kelelahan akibat rutinitas kegiatan sekolah dengan bermain game online.

b) Nilai mata pelajaran komputer paling menonjol di sekolah, artinya kebiasaan mengoperasikan komputer di warnet menyebabkan pelajar mengetahui teknik-teknik dasar dan ilmu komputer. Kebiasaan memegang keyboard juga meningkatkan kecepatan pelajar dalam mengetik.

c) Cepat menyelesaikan

permasalahan (problem solving)
pelajaran, artinya kebiasaan

pelajar dalam memecahkan masalah/ level dalam bermain game online berdampak pada kemampuannya untuk menyelesaikan soal pelajaran terkait (problem solving) yang menuntut siswa dalam belajar untuk memecahkan soal pelajaran.

d) Dampak positif yang paling dapat dirasakan dari bermain game online adalah mudah berkenalan dengan teman baru yang memiliki hobi sama. Meskipun proses sosialisasi pelajar hanya sebatas teman/ orang baru yang memiliki hobi yang sama namun hal ini merupakan dampak positif terhadap pelajar yang masih remaja dalam mengembangkan kematangan pola pikirnya dalam membangun proses sosialisasi.

2) Dampak Negatif

Dalam sebuah penelitian yang dilakukan oleh Rahayu dan Edy (2015, 228) mengatakan bahwa bermain game online secara berlebihan akan menimbulkan dampak negatif:

a) Berpengaruh terhadap perilaku sosial pemain game;
b) ketidakpedulian terhadap sesama; dan c) cenderung mempunyai sifat tertutup. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Suryanto (2015: 12), menyatakan bahwa dampak negatif game online di kalangan pelajar yaitu:

1. Sering bolos sekolah supaya bisa bermain game online di rental game ataupun warnet, artinya pelajar yang kecanduan game online menghalalkan berbagai cara agar bisa bermain game online tanpa memperdulikan jam belajar aktif di sekolah. Hal ini terbukti berdampak pada prestasi di sekolah yaitu ranking kelas yang rendah.

2. Penggunaan uang jajan yang tidak tepat sebagaimana mestinya, uang jajan yang diberikan oleh orang tua sering dihabiskan untuk membeli voucher Game Online dan membayar rental komputer di warnet.

3. Jarang berolahraga dalam setiap minggu, meskipun terdapat mata pelajaran olahraga di sekolah hal ini dirasa belum cukup bagi kondisi fisik pelajar.

4. Dampak negatif yang paling dirasakan dari bermain game online yaitu boros terhadap uang, karena dihabiskan untuk bermain game online. Biaya seperti pembelian voucher game online, biaya penyewaan komputer warnet (billing), makan dan minum selama di warnet, dan biaya lainnya membuat uang jajan yang diberikan orang tua selalu dihabiskan untuk kepentingan game online. Seringnya bermain game online juga berdampak negatif terhadap fisik dan psikologi, yaitu:

a) Dampak fisik

Beberapa dampak fisik karena sering bermain game online yaitu menurunnya berat badan karena lupa untuk makan dan minum bahkan bisa menimbulkan obesitas yang diakibatkan makan secara berlebihan, penglihatan yang terganggu akibat terlalu lama melihat layar komputer, tulang belakang terasa nyeri akibat duduk terlalu lama, jari tangan terasa nyeri dan terkadang terlihat membengkak akibat seringnya menekan tombol keyboard pada komputer atau joystick, serta pola tidur yang tidak teratur. b) Dampak psikologi Beberapa dampak psikologi karena sering bermain game online yaitu kurang bersosialisasi dengan lingkungan sekitar baik di masyarakat maupun di lingkungan sekolah, lupa dengan kewajibannya

pekerjaan rumah, tidak berkonsentrasi sebagai seorang pelajar yaitu belajar dan mengerjakan tugas saat mengikuti pelajaran di kelas, dan apabila kalah dalam bermain game online akan merasa stres (Rini, 2013: 31). Menurut Musikh dalam makalahnya

(2009:8-11)

Semakin banyak beredarnya game online menjadi suatu fenomena yang menarik bagi para gamers. terdapat dampak positif game online yaitu meningkatkan kemampuan bahasa ingris, sedangkan dampak negatif game online antara lain prestasi rendah. Pergaulan terbatas, dan waktu bermain game lebih banyak dari pada waktu belajar di rumah.

2.2.7. Situs-situs game online Menurut Ibnu Azis (2010:267) Website atau situs adalah kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk suatu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (hyperlink).

Besifat statis apabila isi informasi website tetap, jarang berubah dan isi informasinya searah hanya dari pemilik website. Bersifat dinamis apabila isi informasi website selalu berubah-ubah, dan isi informasinya interaktif dua arah berasal dari pemilik serta pengguna website. misalnya game online yang saat ini sedang booming yaitu:

a. Mobile legend

Mobile legend adalah sebuah permainan piranti yang bergerak, berjenis MOBA yang di kembangkan dan di terbitkan oleh Moonton.

b. Ludo starGame yang di bawah naungan Gameberry, game ini menjadi game ludo dengan rating tertinggi di playstore. Cara bermain sudah di sediakan, dari mulai cara berjalannya hingga memainkan pertandingan ini.

c. Coc (class of clan).

Adalah permainan video game strategi premium pada perangkat bergerak yang di kembangkan oleh Supercell, David John Whilson sebuah perusahaan video.

METODE PENELITIAN

Pendekatan dan Jenis Penelitian Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan penelitian deskriptif. Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka metode dan jenis penelitian ini menggunakan

penelitian Ex-Post Facto atau pengukuran sesudah kejadian dan deskriptif korelasional. Metode ini dipergunakan karena penelitian ini berusaha untuk menemukan ada tidaknya pengaruh antara ketergantungan game online terhadap minat belajar PJOK siswa SMA Negeri 1 Keumala Kabupaten Pidie Tahun pelajaran 2022/2023.

Variabel dalam penelitian ini adalah pengaruh game online variabel bebas (X) minat belajar sebagai variabel terikat (Y).

Populasi dan Sampel Penelitian.

Populasi.

Populasi adalah keseluruhan objek yang diteliti. Seperti yang dikemukakan oleh Sugiyono (2013:2) "Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya" Jadi, populasi adalah keseluruhan objek atau subjek yang akan diteliti. Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kls XII SMA

Negeri 1 Keumala yang berjumlah 45 orang, dimana populasi yang telah ditentukan tersebut dianggap telah representatif atau mampu mewakili subjek yang dibutuhkan dalam penelitian.

Sampel.

Karena populasi dianggap dengan jumlah yang dianggap relatif sedikit serta terjangkau, maka penulis mengambil seluruh populasi tersebut dan dijadikan objek pada penelitian ini, dengan demikian jumlah sampel seluruhnya dalam penelitian ini adalah 45 orang siswa (total sampel)

Teknik Pengumpulan Data. Hal-hal yang perlu diungkapkan dalam metode penelitian adalah:

1). Pengembangan instrumen Dalam penelitian ini, untuk mencapai hasil yang diharapkan maka dalam pengembangan instrumennya dengan mengemukakan kisi-kisi instrumennya.

2). Uji coba instrumen Sebelum instrumen digunakan sebagai alat pengumpul data, maka instrumen tersebut diujicobakan pada SMA Negeri Sakti dijadikan sampel uji coba. Uji coba instrumen dimaksudkan agar instrumen yang berupa angket harus valid dan reliabilitas sebelum disebarluaskan kepada responden di SMA Negeri 1 Keumala. Bertujuan agar kevaliditasan instrumen, apabila mempunyai validitas tinggi jika butir-butir yang membentuk instrumen tidak menyimpang dari fungsi instrumen. Untuk mendapatkan instrumen yang valid, maka peneliti akan menguji angket melalui analisis butir soal sebelum di edarkan kepada sampel di SMA Negeri 1 Keumala sesuai atau merujuk pada hasil ujicoba di sekolah uji coba tersebut di atas.

Teknik Pengolahan Data Arikunto (2019: 236) menjelaskan bahwa yang dimaksudkan dengan analisis data adalah pengolahan data yang diperoleh dengan menggunakan rumus-rumus atau aturan-aturan yang ada sesuai dengan pendekatan penelitian atau desain yang diambil. Terkait dengan hal itu maka diperlukan adanya teknik analisis data.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ada dua macam, yaitu:

(1) Menentukan hasil uji validitas dan reliabilitas instrumen dari setiap poin pertanyaan pada angket tersebut akan ditentukan dengan pengolahan data yang menggunakan program

SPSS.

(2) Teknik analisis deskriptif yaitu dengan perolehan persentase karena penelitian ini bersifat deskriptif dan mendeskripsikan tentang variabel bebas dan variabel terikat. Menurut Nurkencana (2021: 22) langkah-langkah yang digunakan adalah:

a. Menentukan interval, dengan menggunakan rumus Sudjana (2008:) interval hitung sebagai berikut:

Data terbesar – data terkecil Panjang Kelas interval =

Jumlah kelas Menentukan persentase variabel, untuk

mengetahui jumlah perbandingan skor masing-masing variabel yaitu variabel game online dan variabel minat belajar siswa yang diklasifikasikan, Sangat lemah, Lemah, Sedang, Kuat, Sangat kuat, dengan

menggunakan rumus sebagai berikut:

Untuk menghitung rata-rata rumus yang digunakan adalah rumus rata-rata yang dikemukakan oleh Irianto (2016 : 152)

M X _____

N sebagai berikut :

Keterangan :

M = Mean atau rata-rata

N = Jumlah sampel penelitian $\Sigma X =$

Jumlah skor x

Analisis uji hipotesis digunakan untuk menguji kebenaran hipotesis yang diajukan yaitu, terdapat pengaruh game online terhadap minat belajar siswa SMA Negeri 1 Keumala. Pada penelitian ini analisis data yang digunakan yaitu dengan korelasi product-moment, Rumus korelasi product-moment

$$r_{xy} = \frac{n\Sigma xy - \Sigma x \Sigma y}{[(n\Sigma x^2) - (\Sigma x)^2][(n\Sigma y^2) - (\Sigma y)^2]}$$

Keterangan :

- r : Koefisien korelasi X dan Y
- n : jumlah responden sebagai sampel
- x : pengaruh game online
- y : Minat belajar siswa
- Σx : jumlah pengaruh game online
- Σy : jumlah minat belajar siswa
- Σxy : Hasil kali variabel x dan y

Dimana X sebagai data variabel game online dan Y sebagai data variabel minat belajar.

Norma yang berlaku dalam analisis korelasi dapat dilihat pada tabel correlation pada nilai Sig. jika nilai probabilitas $\leq 5\%$ maka hubungan kedua variabel signifikan. Sebaliknya jika nilai probabilitas $\geq 5\%$ maka menunjukkan tidak ada hubungan antara kedua variabel. Jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ pada taraf signifikan 5% maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Deskripsi Variabel

Variabel X dalam penelitian ini adalah pengaruh game online. dan variabel Y yaitu minat belajar siswa dan untuk mengetahui

pengaruh tersebut peneliti melakukan survei dengan mengambil data melalui angket dengan jumlah poin angket 22 item yang sudah tergabung antar variabel X dan variabel Y pada kelas VI yang jumlah siswanya sebanyak 45 orang siswa. Untuk mengetahui validitas dari suatu instrumen peneliti menggunakan rumus metode pearson products moment dari sugiyono (2012:455) sehingga memperoleh hasil yang valid dari setiap poin pertanyaan yang di mana pada variabel X ini terdapat 14 poin pertanyaan dan variabel Y 8 pertanyaan, sebelum menentukan valid atau tidaknya poin pertanyaan tersebut terlebih dahulu peneliti menentukan r tabel sebagai patokan dari r hitung. Sehingga dapat diketahui r tabel ($<$) atau ($>$) dari r hitung.

4.1.3. Pengujian Hipotesis Penelitian

Analisis uji hipotesis digunakan untuk menguji kebenaran hipotesis yang diajukan yaitu, terdapat pengaruh game online terhadap minat belajar siswa SMA Negeri 1 Keumala. Pada penelitian ini analisis data yang digunakan yaitu dengan korelasi product-moment, dengan rumus :

$$r_{xy} = \frac{n\Sigma xy - \Sigma x \Sigma y}{[(n\Sigma x^2) - (\Sigma x)^2][(n\Sigma y^2) - (\Sigma y)^2]}$$

Dimana dan Y sebagai data variabel Minat belajar. Norma yang berlaku dalam analisis korelasi dapat dilihat pada tabel correlation pada nilai Sig. jika nilai probabilitas $\leq 5\%$ maka hubungan kedua variabel signifikan. Sebaliknya jika nilai probabilitas $\geq 5\%$ maka menunjukkan tidak ada hubungan antara kedua variabel. Jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ pada taraf signifikan 5%

maka H₀ ditolak dan H_a diterima
**Pembahasan Data Penelitian ntensitas
Bermain Game online** Di era
globalisasi. ilmu pengetahuan
dan teknologi semakin
berkembang. Dengan perkembangan
ilmu pengetahuan dan

teknologi saat ini mulai
bermunculan jenis produk-produk yang
berbasis teknologi yang
canggih. Tentunya produk-produk
teknologi tersebut untuk
memenuhi keperluan manusia
baik dibidang ilmu pengetahuan,
kesehatan, pertanian, ekonomi,
hiburan, dan masih banyak lagi.
fenomena game online sangat
cepat mewabah dikalangan
masyarakat dan pelajar. Hal
tersebut bisa dilihat dari warnet(warung
internet) yang
memfasilitasi untuk bermain
game telah menjamur di sekeliling
lingkungan masyarakat, bahkan ada
warnet atau play station yang
menyediakan ruang shalat atau
berdekatan dengan warung makan agar
pemain tidak perlu lagi
pulang ke rumah untuk sekedar makan
ataupun shalat demibermain game
online.

Adapun Definisi game online menurut
(Young, 2005) 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 adalah game yang berbasis media
elektronik visual. Game online dapat
dimainkan dengan menggunakan media
visual elektronik seperti computer” (Dani,
2014: 5).. hasil penelitian mengenai
pengaruh game online terhadap minat
belajar siswa kelas VI SMA Negeri 1
Keumala yaitu, tingkat bermain game
online siswa dalamkelas interval 73 – 79

dengan jumlah 17 siswa dan frekuensi

34%. Sedangkan nilai meannya 72.46, nilai tersebut berada diantara kelas interval 66-72 itu artinya tingkat game online siswa pada frekuensi sedang.

Tingkat Minat belajar siswa Dari uraian diatas, dapat diartikan bahwa minat belajar adalah keseluruhan daya penggerak atau pendorong untuk melakukan sesuatu aktivitas-aktivitas tertentu yang terdapat dari dalam diri seseorang maupun dari luar sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai.

Dalam minat belajar dorongan merupakan kekuatan mental untuk melakukan kegiatan dalam rangka pemenuhan harapan dan dorongan dalam hal ini adalah pencapaian tujuan dalam belajar.

Minat belajar adalah keseluruhan daya penggerak atau pendorong untuk melakukan sesuatu aktivitas-aktivitas tertentu yang terdapat dari dalam diri seseorang maupun dari luar sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai. Hasil dari tingkat Minat belajar pada siswa SMA Negeri 1 Keumala, dalam kelas interval 75-79 dengan jumlah 19 siswa dan frekuensi 38% yaitu pada frekuensi sedang, sedangkan jika melihat hasil nilai mean 75.64, nilai tersebut berada di antara kelas interval 75 - 79, dengan ini dapat dikatakan bahwa aktivitas

belajar siswa dalam kategori sedang. Dapat disimpulkan bahwa Minat belajar siswa bervariasi, mulai dari tingkat aktivitas yang rendah, sedang, dan tinggi. Hal ini

dimungkinkan adanya perbedaan sudut pandang terhadap manfaat game online yang mereka fahami terkait dengan manfaat dan mudaratnya dari akibat yang ditimbulkan dari kegiatan bermain game online tersebut

Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa

SMA Negeri 1 Keumala

Hasil analisis dari interpretasi data diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh game online terhadap minat siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji hipotesis yang mana di peroleh r hitung keseluruhan yaitu $0,659 > r_{tabel} 0,248$ dengan signifikan $0,05$ dan jika di lihat dari tabel intepretasi koefisien korelasi maka tingkat hubungannya berada pada skala kuat. maka dari itu H_0 diterima ada pengaruh game on- line terhadap minat belajar siswa. Dari hasil penelitian ini tentu saiapemain game online bukanlah faktor utama yang mempengaruhi minat belajar, masih banyak faktor lain yang mempengaruhi minat belajar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Game Online berpengaruh terhadap minat belajar siswa yang ditunjukan dari koefisien korelasi sebesar $0,539$, signifikan di uji melalui t hitung sebesar $8,753$ yang lebih besar dari t tabel sebesar $1,665$. Nilai R^2 (R Square) sebesar $0,291$ menjelaskan bahwa pengaruh variabel Game Online terhadap minat belajar siswa sebesar $29,1$

% sedangkan sisanya disebabkan oleh faktor lain yang tidak diteliti. **DAFTAR PUSTAKA**

Abror, Abdul Ranchman. 2010.

Psikologi Pendidikan. Yogyakarta : Tiara Wacana

Arikunto, Suharsimi 2019.

Prosedur penelitian. Jakarta: PT Rineka Cipta. Broto, Suryo (2012) Manajemen dan Organisasi

Sekolah Rineka Cipta, Jakarta Aziz, Ibnu. 2010.

Panduan praktis menguasai internet. Yogyakarta: Citra Media.

Djaali. 2012. *Pengukuran Dalam Bidang Pendidikan*. Jakarta

: Grasindo

Djamarah, Syaiful Bahri. 2015.

Strategi Belajar Mengajar. Jakarta

: Rineka Cipta

Ghozali, Imam. 2013. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS Edisi Ketujuh*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Depongoro Haruman. 2008. *Model*

Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya

Hurlock, B Elizabet. 2013. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.

Jonathan Suwarno 2017

Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif, Yogyakarta, Graha Ilmu

Muhibin, Syah. 2013. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.

Musika, 2009. „cerdas dengan game online”.

Gramedia Pusaka Utama.

Nawari. 2010. *Analisis Regresi Dengan MS Excel 27 dan SPSS*. Elex Media Komputindo. Neumann, J. Von And O. orgenstern. 1953. *Theory of games and economic behavior*.

<http://tutorialkuliaah.blogspot.com/2009/05/dasar-dasar-teori-permainangame.html>. 28 januari 2011.

Nurkencana, wayan dan sunartana. 2021 (PDF). *Evaluasi hasil belajar*. Surabaya: Usaha Nasional

R. Elzzaty. 2008. *Perkembangan Peserta Didik* : Yogyakarta : Uny Press

Rahmat. 2018. “ bermain game online” web [http// geeta.blogspot.com](http://geeta.blogspot.com). 28 januari 2018. Slametto.

2003. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta

: Rineka Cipta.

Slametto. 2013. *Hubungan kesiapan belajar siswa dengan prestasi belajar*. Jakarta

Jakarta

:Rinekacipta.

Wasty Soemanto, 2012 Psikologi Pendidikan, Rineka Cipta, Semarang

Sugiyono. 2014. *Metode penelitian pendidikan pendekatan kualitatif, kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Suyanto, 2005. *Konsep Dasar Anak Usia Dini* : Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.

Sudjana. 2004. *Metoda statistika*. Bandung: Tarsito

Sukadji, Soetarlina. 2000. *Penyusunan dan mengevaluasi laporan penelitian*. Universitas Indonesia Press: Jakarta.

<http://skripsistikes.wordpress.com>

<https://www.kompasiana.com/asr>

[iani4215/5ff7f1098ede481801721472/](https://www.kompasiana.com/asr/iani4215/5ff7f1098ede481801721472/).

-