

**PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA  
DIDIK KELAS XI DI SMK NEGERI 1 MENDO BARAT**



**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan**

**Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

**Oleh:**

**NURLAELA TRISARI**

**1815047**

**Fakultas: Tarbiyah**

**Program Studi: Bimbingan Dan Konseling Pendidikan Islam**

**Kepada:**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)**

**IAIN SYAIKH ABDDURRAHMAN SIDDIK**

**BANGKA BELITUNG**

**2023**



**KEMENTERIAN AGAMA RI  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK BANGKA BELITUNG  
FAKULTAS TARBIYAH**

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING PENDIDIKAN ISLAM**

Jalan Raya Petaling, Km. 13 Kec. Mendo Barat Kab. Bangka Prov. Kep. Bangka Belitung

E-mail: [humas@iainsasabel.ac.id](mailto:humas@iainsasabel.ac.id) Website: [www.iainsasabel.ac.id](http://www.iainsasabel.ac.id) Kode Pos: 33173

**SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI**

**Nomor : B-03/BKPI/5.5/PP.00.9/03/2023**

Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung menerangkan bahwa mahasiswa dengan identitas berikut :

Nama : Nurlaela Trisari  
NIM : 1815047  
Program : Strata I  
Fakultas : Tarbiyah  
Program Studi : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam  
Judul Skripsi : Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI di SMK Negeri 1 Mendo Barat

Dinyatakan sudah memenuhi syarat batas maksimal plagiasi 25% pada skripsi yang disusunnya.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bangka, 07 Maret 2023  
Ka. Program Studi BKPI  
An. Sekprodi BKPI  
  
Dr. Nikmarijal, M.Pd  
NIP. 198611282018011001

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurlaela Trisari

Nim : 1815047

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Bimbingan Konseling Pendidikan Islam

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul **“Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI di SMK Negeri 1 Mendo Barat”** ini adalah asli karya atau penelitian saya sendiri, dan bukan merupakan karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi manapun. Sepanjang pengetahuan saya, tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dijadikan acuan dalam naskah skripsi ini.

Bangka, November 2022

Yang Menyatakan



NurlaelaTrisari

NIM. 1815047



**KEMENTERIAN AGAMA RI**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI**  
**SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK BANGKA BELITUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH**

Jalan Raya Petaling Km. 13 Kec. Mendo Barat, Kab. Bangka, Prov. Kep. Bangka Belitung  
E-Mail: stainbangkabelitung@kemenag.go.id, stain32\_sasbabel@yahoo.co.id

BANGKA 33173

---

**NOTA DINAS PEMBIMBING**

Hal: Skripsi

Kepada Yth,

Dekan Fakultas Tarbiyah  
IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung  
Di-tempat

**Assalamu'alaikum Wr,Wb**

Setelah membaca, mencermati dan melakukan beberapa kali bimbingan serta mengadakan perbaikan sebelumnya, baik dari segi isi, bahasa, serta teknik penulisan maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi mahasiswa di bawah ini:

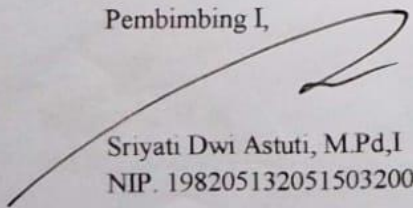
Nama : Nurlaela Trisari  
NIM : 1815047  
Fakultas : Tarbiyah  
Prodi : Bimbingan Konseling Pendidikan Islam (BKPI)  
Judul Proposal Skripsi : Pengaruh *Game Online* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI di SMK Negeri 1 Mendo Barat

Telah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung untuk memenuhi salah satu dari syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd). harapan kami semoga dalam waktu dekat skripsi ini dapat dimunaqsyahkan.

Demikian Nota Dinas Pembimbing ini kami buat, atas segala perhatiannya diucapkan banyak terima kasih.

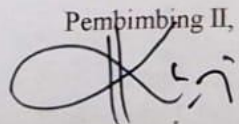
**Wssalamu'alaikum Wr,Wb.**

Pembimbing I,

  
Sriyati Dwi Astuti, M.Pd,I  
NIP. 1982051320515032004

Bangka, 03 Maret 2023

Pembimbing II,

  
Nurul Faqih Isro'I, M.Pd  
NIDN.2021029003



**KEMENTERIAN AGAMA RI**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI**  
**SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK BANGKA BELITUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH**

Jalan Raya Petaling Km. 13 Kec. Mendo Barat, Kab. Bangka, Prov. Kep. Bangka Belitung  
E-Mail: [stainbangkabelitung@kemenag.go.id](mailto:stainbangkabelitung@kemenag.go.id), [stain32\\_sasbabel@yahoo.co.id](mailto:stain32_sasbabel@yahoo.co.id)  
BANGKA 33173

---

**NOTA DINAS KONSULTAN**

Hal: Skripsi  
Saudari Nurlaela Trisari  
Kepada Yth,  
Dekan Fakultas Tarbiyah  
IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung  
di-

tempat

**Assalamu'alaikum Wr,Wb**

Setelah melakukan beberapa kali konsultasi serta mengadakan perbaikan sebelumnya, baik dari segi isi, bahasa, serta teknik penulisan maka kami selaku konsultan berpendapat bahwa skripsi mahasiswa di bawah ini:

Nama : Nurlaela Trisari  
NIM : 1815047  
Fakultas : Tarbiyah  
Prodi : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam (BKPI)  
Judul Proposal Skripsi : Pengaruh *Game Online* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI di SMK Negeri 1 Mendo Barat

Telah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung untuk memenuhi salah satu dari syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Demikian Nota Dinas Konsultan ini kami buat, atas segala perhatiannya diucapkan banyak terima kasih.

**Wasalamu'alaikum Wr,Wb.**

Penguji I,

Wahyudi, M. A  
NIDN. 2005089101

Bangka, 30 Maret 2023

Penguji II,

Komariah, S.Psi. M.Pd  
NIP. 199105212020122026



**KEMENTERIAN AGAMA RI**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI**  
**SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK BANGKA BELITUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH**  
Jalan Raya Petaling Km. 13 Kec. Mendo Barat, Kab. Bangka, Prov. Kep. Bangka Belitung  
E-Mail: [humas@iainsasbabel.ac.id](mailto:humas@iainsasbabel.ac.id), Website: [www.iainsasbabel.ac.id](http://www.iainsasbabel.ac.id)  
BANGKA 33173

**PENGESAHAN**

Nomor: 063.B9/FT/PP.00.9/04/2023

Skripsi dengan judul: Pengaruh *Game Online* terhadap Minat Belajar Peserta Didik di SMK Negeri 1 Mendo Barat

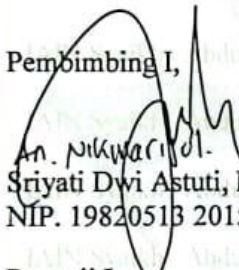
Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : Nurlaela Trisari  
NIM : 1815047  
Fakultas : Tarbiyah  
Program Studi : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam (BKPI)

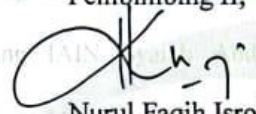
telah dimunaqasyahkan pada hari: Rabu, tanggal 15 Maret 2023 dengan nilai B (83.01), dan dinyatakan sah dan diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar S.Pd.

**DEWAN SIDANG MUNAQASYAH**

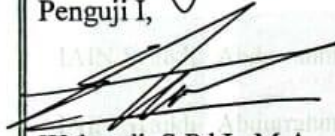
Pembimbing I,

  
Sriyati Dwi Astuti, M.Pd.I.  
NIP. 19820513 201503 2 004

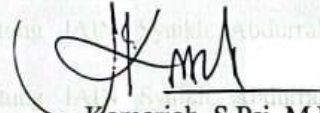
Pembimbing II,

  
Nurul Faqih Isro'i, M.Pd  
NIDN. 2021029003


Penguji I,

  
Wahyudi, S.Pd.I., M.A  
NIDN. 2005089101

Penguji II,

  
Komariah, S.Psi. M.Pd  
NIP. 19910521 202012 2 026

Ketua Panitia

  
Indrawati, M.Pd  
NIP. 19780223 200912 2 001

Bangka, 05 April 2023

Mekan Fakultas Tarbiyah,



  
Soleha, M.A  
NIP. 19750527 200501 2 008

## HALAMAN MOTTO

*“Jangan pernah merasa bahwa gagal menjadi suatu penghalangmu untuk sukses, tapi jadikanlah gagal sebagai suatu proses yang harus kita jalani menuju sukses. Ingatlah setiap proses tak akan mengkhianati hasilnya. Teruslah berjuang pantang menyerah untuk meraih cita-citamu dan selalu berdoa.”*

*“Qadarrullah”*

*“Setiap yang telah kau susun dengan rapi jika itu tidak menjadi kenyataan, percayalah ketetapan yang terbaik sudah Allah atur jauh lebih indah.”*

*(Kalam Hikmah).*

## HALAMAN PERSEMBAHAN

*Bismillahirrohmanirrohim.*

*Alhamdulillah*, segala puji bagi Allah SWT atas segala kenikmatan yang telah diberikan serta kemudahan sehingga akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan. Sholawat serta salam selalu tucurahkan kepada baginda Rasulullah SAW yang telah menjadi suri teladan selaku umat muslim bagi keluarga kami. Pada kesempatan yang membahagiakan ini, kupersembahkan karya ini kepada orang yang sangat ku sayang dan kasih yaitu:

Teruntuk keluargaku terutama ibunda Aminah, terimakasih atas segala pengorbanan, cinta, kasih sayang, pengertian, pengajaran akan hidup, serta doa yang telah dimunajahkan tanpa henti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Kepada Almarhumah Nenek saya tercinta, Sadirah, Terimakasih atas dukungan dan nasehatnya selama ini untuk cucu tercinta, semoga Allah selalu menempatkan kalian di sisi terbaik-Nya.

Kepada Ayuk saya tercinta Susan Agustin, S.Ag terimakasih atas dukungannya, bantuan, dan nasehatnya selama ini.

Kepada adik saya tercinta Aril Rifan Mustofa, terimakasih atas hiburan dan dukungannya selama ini

Kepada Almamater kampus tercinta, dan teman-teman seperjuangan angkatan 2018 di IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung semoga kesuksesan akan segera kita raih setelah mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Amin.



**PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP MINAT BELAJAR  
PESERTA DIDIK KELAS XI DI SMK NEGERI 1  
MENDO BARAT**

Nurlaela Trisari  
Fakultas Tarbiyah  
Institut Agama Islam Negeri  
Syaikh Abdurrahman Siddik  
Bangka Belitung

***Abstract***

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh ketertarikan peneliti terhadap pengaruh *game online* terhadap minat belajar peserta didik di SMK Negeri 1 Mendo Barat. Pada masa pandemi Covid-19 proses pembelajaran siswa daring, siswa belajar dirumah sehingga banyak menggunakan *gadget* tanpa adanya pengawasan dari orang tua sehingga mereka bebas menggunakan *gadget* sepuasnya untuk memainkan *game online* atau hal lainnya. dan ada beberapa siswa yang terpengaruh oleh *game online* akibatnya yaitu menimbulkan ketidakseimbangan dalam proses pembelajaran, antara lain mengantuk ketika belajar, kurang fokus dalam menerima pembelajaran. Salah satunya berdampak pada minat belajar siswa yaitu timbulnya rasa malas terhadap pembelajaran yang di beri oleh guru di sekolah, serta kurang cepat dan tanggap dalam menerima materi pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap minat belajar siswa kelas XI di SMK Negeri 1 Mendo Barat.

Jenis penelitian adalah penelitian kuantitatif, dengan menggunakan metode pendekatan asosiatif kausal yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh antara dua variabel. Pengumpulan data dalam penelitian menggunakan kuesioner/angket dan dokumentasi. Penelitian dilakukan pada siswa di kelas XI di SMK Negeri 1 Mendo Barat dengan teknik regresi linier sederhana. Sedangkan analisis data melalui beberapa tahapan yakni uji prasyarat, uji analisis data, serta uji hipotesis.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara *game online* terhadap minat belajar siswa di SMK Negeri 1 Mendo Barat. Hal tersebut dapat dilihat dari persamaan regresi linier sederhana pada penelitian yakni  $Y = 27,387 + 0,685X$ , yang artinya jika tidak ada *game online* maka minat siswa sebesar 27,387. Jika penambahan *game online* 1% maka nilai minat belajar siswa bertambah sebesar 0,685. Serta nilai koefisien determinasi sebesar 33,4% maka minat belajar siswa yang dipengaruhi oleh *game online* sebesar 66,6% serta dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dibahas dalam penelitian.

**Kata-kata Kunci:** *Game Online, Minat Belajar.*

## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillah* segala puji dan syukur bagi Allah SWT. Karena dengan rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada insan terbaik Baginda Nabi Muhammad Saw. Dan para sahabatnya, yang telah membuka tabir jahiliyah hingga terbentang kebenaran yang terang benderang, serta keselamatan bagi umat manusia hingga akhir zaman.

*Alhamdulillah*, karya yang luar biasa telah peneliti selesaikan untuk syarat dalam rangka menyelesaikan studi pada Fakultas Tarbiyah Program Studi Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam (BKPI) Institut Agama Islam Negeri Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung. Peneliti menyadari bahwa menyelesaikan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, peneliti mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Irawan, M.S.I selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung
2. Ibu Dr. Soleha, M. A selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung.
3. Bapak Dr. Nikmarijal, M.Pd, selaku ketua Prodi Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam.
4. Bapak Dr. Subri Hasan, S. Pd.I, M.S.I selaku penasehat akademik.
5. Ibu Sriyati Dwi Astuti, M. Pd, I selaku pembimbing I yang selalu membimbing dan mengarahkan peneliti dengan baik dalam proses penyelesaian skripsi ini.

6. Ibu Nurul Faqih Isro'i, M. Pd selaku Pembimbing II yang selalu membimbing dan mengarahkan peneliti dengan baik dalam proses penyelesaian skripsi ini.
7. Bapak Wahyudi, M.A selaku Penguji I
8. Ibu Komariah, S.Psi, M.Pd selaku Penguji II
9. Seluruh dosen Institut Agama Islam Negeri Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung.
10. Kepala sekolah dan tenaga pendidik SMK Negeri 1 Mendo Barat.
11. Teristimewa untuk kedua orang tuaku, terutama ibu, ayuk, adik, keponakan serta keluarga besar yang telah memberikan dukungan dan motivasi.
12. Kepada sahabat-sahabat ku, Astri Anggia Murni, Neli Indriani, Nur Pajriatun Nisa, Nabila Puspita Cahyani, Puspa Lestari, Khoiri Anwar, Pera Wisnawati, Ina Sintya, Ratna Fauziah, Titin Puspitasari, Peggi Aprilia, Sariati Sartika, Rafika Tistarsari, Zila Anjelia, Sumita Hartati, Irsadina. Terima kasih atas perhatian, dukungan, dan semangat yang telah kalian berikan, serta menjadi penghibur dikala sedih.
13. Terima kasih juga kepada teman seperjuangan saya BKPI B 2018 untuk kebersamaannya selama ini. Terima kasih atas waktunya, keseruannya, dan kesedihannya selama kurang lebih 4 tahun kebersamaan. Serta teman-teman seperjuangan.
14. Kampus dan almamater tercinta, yang menjadi kebanggaan, kampus hijau IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan dari segi pembahasan maupun penulisan. Untuk itu peneliti sangat berharap atas kritikan dan saran membangun dari pembaca. Akhir kata peneliti mengucapkan terima kasih.

Bangka, 15 Maret 2023



Nurlaela Trisari

NIM.1815047

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>NOTA DINAS PEMBIMBING</b> .....	<b>iii</b>
<b>NOTA DINAS KONSULTAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian .....	8
D. Kegunaan Penelitian .....	8
E. Telaah Pustaka .....	9
F. Hipotesis .....	15
G. Sistematika Penulisan .....	15
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. <i>Game Online</i> .....	17
1. Pengertian <i>Game online</i> .....	17

2. Jenis-jenis <i>Game Online</i> .....	19
3. Faktor-faktor penyebab kecanduan terhadap <i>Game Online</i> .....	19
4. Kelebihan dan kekurangan <i>Game Online</i> .....	20
5. Dampak <i>Game Online</i> .....	22
6. Aspek-aspek <i>Game Online</i> .....	24
7. Indikator-indikator <i>Game Online</i> .....	25
B. Minat Belajar .....	27
1. Pengertian Minat Belajar .....	27
2. Aspek-aspek Minat Belajar.....	29
3. Indikator-indikator Minat Belajar.....	30
C. Pengaruh <i>Game Online</i> Terhadap Minat Belajar .....	32

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian .....	34
B. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	35
C. Variabel Penelitian.....	36
D. Populasi dan Sampel Penelitian.....	36
E. Teknik Pengumpulan Data .....	38
F. Instrumen Penelitian .....	39
G. Uji Validitas dan Reabilitas Instrumen.....	42
H. Teknik Analisis Data .....	44

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Uji Instrumen Penelitian.....	53
1. Uji Validitas.....	53
2. Uji Reliabilitas .....	55

B. Analisis Deskriptif .....	57
C. Uji Prasyarat Analisis .....	68
1. Uji Normalitas .....	68
2. Uji Linieritas .....	70
3. Uji Heteroskedastisitas .....	71
D. Analisis Hipotesis .....	72
E. Pembahasan Hasil Penelitian .....	76

## **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	79
B. Saran .....	81

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **DAFTAR TABEL**

Tabel III.1 Populasi Siswa

Tabel III.2 Petunjuk Penilaian Angket

Tabel III.3 Instrumen Penelitian Pengaruh *Game Online*

Tabel III.4 Instrumen Penelitian Minat Belajar  
Tabel III.5 Interval Kategori *Game Online* dan Minat Belajar  
Tabel IV.1 Hasil Uji Validitas Angket Pengaruh *Game Online* (X)  
Tabel IV.2 Hasil Uji Validitas Angket Minat Belajar (Y)  
Tabel IV.3 Hasil Reliabilitas Angket Pengaruh *Game Online* (X)  
Tabel IV.4 Hasil Reliabilitas Angket Minat Belajar (Y)  
Tabel IV.5 Hasil Angket Penelitian Pengaruh *Game Online* (X)  
Tabel IV.6 Hasil Uji Deskriptif Statistik Variabel (X)  
Tabel IV.7 Data Interval Pengaruh *Game Online* (X)  
Tabel IV.8 Distribusi Frekuensi Skor Pengaruh *Game Online* (X)  
Tabel IV.9 Hasil Angket Penelitian Minat Belajar (Y)  
Tabel IV.10 Hasil Uji Deskriptif Statistik Variabel (Y)  
Tabel IV. 11 Data Interval Minat Belajar (Y)  
Tabel IV.12 Distribusi Frekuensi Skor Minat Belajar (Y)  
Tabel IV.13 Uji Normalitas Variabel X dan Y  
Tabel IV.14 Uji Linieritas Variabel X dan Y  
Tabel IV.15 Uji Heteroskedastisitas Variabel X dan Y  
Tabel IV.16 Uji Hipotesis  
Tabel IV.17 Uji Koefisien Determinasi  
Tabel IV.18 Uji Signifikansi Hipotesis dengan Uji-T

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1. SK Pembimbing



Lampiran 2. Kartu Bimbingan Skripsi

Lampiran 3. Nota Dinas Penyeminar

Lampiran 4. Surat Izin Penelitian

Lampiran 5. Surat Balasan Penelitian

Lampiran 6. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Lampiran 7. Instrumen Penelitian

Lampiran 8. Data Tabulasi Angket

Lampiran 9. Hasil *Output* Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

Lampiran 10. Dokumentasi

Lampiran 11. Daftar Riwayat Hidup

