



**PENGARUH DURASI BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP MINAT
BELAJAR SISWA KELAS 5 SD 1 SADANG KABUPATEN KUDUS**

SKRIPSI

OLEH

ACHMAD BAGUS BASKORO

NPM 18120043

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PGRI SEMARANG

2022



**PENGARUH DURASI BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP MINAT
BELAJAR SISWA KELAS 5 SD 1 SADANG KABUPATEN KUDUS**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas PGRI Semarang untuk Memenuhi Sebagai Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

OLEH

ACHMAD BAGUS BASKORO

NPM 18120043

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PGRI SEMARANG

2022

SKRIPSI

**PENGARUH DURASI BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP MINAT
BELAJAR SISWA KELAS 5 SD 1 SADANG KABUPATEN KUDUS**

Disusun dan diajukan oleh

ACHMAD BAGUS BASKORO

NPM 18120043

Telah disetujui oleh pembimbing untuk ddiujikan

Di hadapan Dewan Penguji

Semarang,

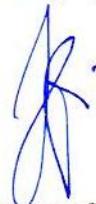
Pembimbing I,



Dr. Riris Setvo Sundari, M.Pd

NPP 0611088702

Pembimbing II,



Henry Januar Saputra, S.Pd., M.Pd

NPP 0607018602

SKRIPSI

**PENGARUH DURASI BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP MINAT
BELAJAR SISWA KELAS 5 SD 1 SADANG KABUPATEN KUDUS**

Yang disusun dan diajukan oleh
ACHMAD BAGUS BASKORO
NPM 18120043

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal _____
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji

Ketua,



Siti Fitriana, S.Pd., M.Pd., Kons.

NPP 088201204

Penguji I

Dr. Riris Setvo Sundari, M.Pd

NPP 0611088702

Penguji II

Henry Januar Saputra, S.Pd., M.Pd

NPP 0607018602

Penguji III

Sukanto, S.Pd., M.Pd

NPP 987701131

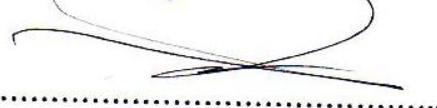
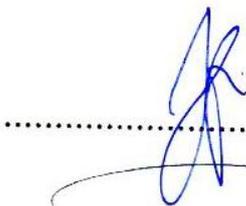
NPP 987701131

Sekretaris,



Sukanto, S.Pd., M.Pd

NPP 987701131



MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

1. Pendidikan bukanlah suatu proses untuk mengisi wadah yang kosong, akan tetapi pendidikan adalah suatu proses menyalakan api pikiran (**W.B. Yeats**)
2. Setiap orang menjadi guru, setiap rumah menjadi sekolah (**Ki Hajar Dewantara**)

Persembahan:

Kupersembahkan skripsi ini untuk:

1. Kedua orang tuaku, Bapak Japar dan Ibu Umi Kulsum Aryanti. Yang telah sabar dan bekerja keras untuk menanggung hidupku.
2. Almaterku Universitas PGRI Semarang.

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Achmad Bagus Baskoro

NPM : 18120043

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya buat dengan judul “Pengaruh Durasi Bermain *Game Online* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 5 SD 1 Sadang Kabupaten Kudus” benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila pada kemudian hari terbukti atau dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Semarang,

Yang membuat pernyataan



Achmad Bagus Baskoro

NPM 18120043

ABSTRAK

ACHMAD BAGUS BASKORO. NPM 18120043. “PENGARUH DURASI BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS 5 SD 1 SADANG KABUPATEN KUDUS”. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas PGRI Semarang. 2022.

Latar belakang penelitian ini adalah banyak siswa yang bermain *game online* menggunakan *smarthphone* sejak diterapkannya pembelajaran daring hingga saat ini. Bermain *game online* sendiri dapat memberikan dampak negative, salah satunya adalah bagi minat belajar siswa.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah (1) bagaimana pengaruh durasi bermain *game online* terhadap minat belajar siswa kelas V SD 1 Sadang? (2) berapa besar pengaruh durasi bermain *game online* terhadap minat belajar siswa kelas V SD 1 Sadang?. Tujuan penelitian ini adalah untuk (1) mengetahui pengaruh durasi bermain *game online* terhadap minat belajar siswa kelas V SD 1 Sadang. (2) mengetahui berapa besar pengaruh durasi bermain *game online* terhadap minat belajar siswa kelas V SD 1 Sadang.

Jenis penelitian ini merupakan kuantitatif, desain penelitiannya adalah *ex post facto* karena tidak ada perlakuan khusus pada variable bebas dan sudah terjadi secara alami. Metode penelitian yang digunakan adalah korelasional. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD 1 Sadang tahun pelajaran 2022/2023 dengan jumlah 19 siswa. Sampel yang diambil adalah 18 siswa dengan menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan beberapa kriteria tertentu. Data dalam penelitian diperoleh melalui angket dan dokumentasi.

Berdasarkan deskripsi data jawaban angket dari sampel penelitian diketahui 6 siswa tidak bermain *game online* memiliki minat belajar tinggi. 5 siswa bermain *game online* dengan durasi normal memiliki minat belajar sedang. Kemudian 7 siswa bermain *game online* dengan durasi tidak normal memiliki minat belajar rendah. Artinya semakin lama siswa bermain *game online*, maka minatnya semakin rendah.

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan korelasi rank spearman, diperoleh hasil nilai koefisien korelasi sebesar -0,902 yang berada pada tingkatan sangat kuat pada tabel interpretasi, artinya durasi bermain *game online* dan minat belajar memiliki hubungan atau pengaruh yang sangat kuat. Tanda negatif (-) menunjukkan arah hubungan atau pengaruh yang berkebalikan, jika durasi bermain *game online* meningkat maka minat belajarnya akan menurun. Hasil uji determinasi menunjukkan besarnya pengaruh dari durasi bermain *game online* terhadap minat belajar siswa adalah 81,3%. Hasil uji hipotesis dengan uji *z* diperoleh hasil bahwa z hitung $3,83 > z$ tabel $1,96$ maka hipotesis alternatif (H_a) diterima. Jadi ada hubungan atau pengaruh yang signifikan antara durasi bermain *game online* terhadap minat belajar siswa kelas V SD 1 Sadang. Kesimpulan dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh antara durasi bermain *game online* terhadap minat belajar siswa kelas V SD 1 Sadang.

ABSTRACT

ACHMAD BAGUS BASKORO. NPM 18120043. "INFLUENCE OF DURATION OF PLAYING ONLINE GAMES ON LEARNING INTEREST OF STUDENTS IN CLASS 5 SD 1 SADANG KUDUS DISTRICT". Thesis. Elementary School Teacher Education Study Program. Faculty of Science Education. PGRI Semarang University. 2022.

The background of this research is that many students play online games using smartphones since the implementation of online learning until now. Playing online games itself can have a negative impact, one of which is for students' interest in learning.

The problems in this study are (1) how does the duration of playing online games affect the learning interest of fifth graders at SD 1 Sadang? (2) how much influence the duration of playing online games on the learning interest of fifth graders at SD 1 Sadang?. The purpose of this study was to (1) determine the effect of the duration of playing online games on the learning interest of fifth graders at SD 1 Sadang. (2) find out how much influence the duration of playing online games has on the learning interest of fifth graders at SD 1 Sadang.

This type of research is quantitative, the research design is ex post facto because there is no special treatment on the independent variables and has occurred naturally. The research method used is correlational. The population in this study was the fifth grade students of SD 1 Sadang for the academic year 2022/2023 with a total of 19 students. The sample taken was 18 students using purposive sampling technique based on certain criteria. The data in the study were obtained through questionnaires and documentation.

Based on the description of the questionnaire answer data from the research sample, it is known that 6 students who do not play online games have a high interest in learning. 5 students playing online games with normal duration have moderate interest in learning. Then 7 students playing online games with abnormal duration have low interest in learning. This means that the longer students play online games, the lower their interest.

Based on the results of data analysis using Spearman rank correlation, the correlation coefficient value is -0.902 which is at a very strong level in the interpretation table, meaning that the duration of playing online games and interest in learning have a very strong relationship or influence. The negative sign (-) indicates the direction of the relationship or the opposite effect, if the duration of playing online games increases, the interest in learning will decrease. The results of the determination test show that the effect of the duration of playing online games on students' interest in learning is 81.3%. The results of hypothesis testing with the z test showed that z count 3.83 > z table 1.96 then the alternative hypothesis (H_a) was accepted. So there is a significant relationship or influence between the duration of playing online games on the learning interest of fifth graders at SD 1 Sadang. The conclusion of this study is that there is an influence between the duration of playing online games on the learning interest of the fifth graders of SD 1 Sadang.

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah memberi rahmat, taufik, serta hidayahnya. Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Skripsi yang berjudul “Pengaruh Durasi Bermain *Game Online* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 5 SD 1 Sadang Kabupaten Kudus” ini disusun untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari hambatan dan rintangan serta kesulitan-kesulitan. Namun berkat bimbingan, bantuan, nasihat dan dorongan serta saran-saran dari berbagai pihak, khususnya Pembimbing, segala hambatan dan rintangan serta kesulitan tersebut dapat teratasi dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini dengan tulus hati penulis sampaikan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas PGRI Semarang Ibu Dr. Sri Suciati, M.Hum. yang telah memberikan kesempatan untuk menimba ilmu di Universitas PGRI Semarang.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Siti Fitriana, S.Pd., M.Pd., Kons. yang telah memberikan izin penulis untuk melakukan penelitian skripsi.
3. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Bapak Sukamto, S.Pd., M.Pd. yang telah menyetujui skripsi penulis.
4. Dosen Pembimbing I Ibu Dr. Riris Setyo Sundari, M.Pd. yang telah mengarahkan penulis dengan penuh ketekunan dan kecermatan dalam membimbing penyusunan skripsi.
5. Dosen Pembimbing II Bapak Henry Januar Saputra, S.Pd., M.Pd. yang telah memberikan bimbingan dengan sabar dalam penyusunan skripsi.
6. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah dasar yang telah memberikan ilmu kepada penulis selama belajar di Universitas PGRI Semarang.
7. Kepala Sekolah Bapak Gimam, S.Pd., SD. yang telah mengizinkan peneliti melakukan penelitian diinstansi yang dipimpinnya. Wali kelas 5 Bapak Supriyono, S.Pd., SD. yang telah membimbing selama penelitian di kelas.

8. Orang tua saya Bapak Japar dan Ibu Umi Kulsum Aryanti yang telah sabar dan mendoakan dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Kakak, Ginanjar Satrio Utomo yang telah memberikan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
10. Diri saya sendiri yang sudah sabar, berusaha, dan berjuang untuk menyelesaikan skripsi dan studi di Universitas PGRI Semarang.
11. Zuhrotul Muna, Luthfiyatun, Ina Nur Alimah, Dwi Chandra Dewantara, dan teman-teman saya lainnya yang telah membantu dan memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga segala kebaikan tersebut mendapat balasan dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa skripsi ini belum sempurna. Oleh sebab itu, penulis memohon maaf dan menerima saran serta kritik dari pembaca. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya.

Semarang,

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
SAMPUL LUAR	
SAMPUL DALAM	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
G. Definisi Operasional Variabel	7
BAB II KAJIAN TEORETIS	
A. Kajian Teori Variabel Terikat	9
B. Kajian Teori Variabel Bebas	16
C. Kajian Penelitian Relevan	21
D. Kerangka Berfikir	22
E. Hipotesis Penelitian	23

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian	25
B. Variabel Penelitian	25
C. Metode dan Desain Penelitian	25
D. Populasi, Sampel, dan Sampling	26
E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	27
F. Teknik Analisis Data	29
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Tempat Penelitian	34
B. Deskripsi Data	38
C. Uji Coba Instrumen Penelitian	43
D. Analisis Data	46
E. Uji Hipotesis	49
F. Pembahasan	51
BAB V SIMPULAN, SARAN, DAN KETERBATASAN PENELITIAN	
A. Simpulan	53
B. Saran	54
C. Keterbatasan Penelitian.....	54
DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN.....	57

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.1 Petunjuk Kuesioner	28
Tabel 3.2 Kisi-kisi Kuesioner Durasi Bermain Game Online.....	28
Tabel 3.3 Kisi-kisi Kuesioner Minat Belajar	28
Tabel 3.4 Instrumen Dokumentasi	29
Tabel 3.5 Rumus Kategorisasi	31
Tabel 3.6 Tingkat Hubungan Korelasi	32
Tabel 4.1 Data Sarana dan Prasarana SD 1 Sadang	36
Tabel 4.2 Data Guru dan Karyawan SD 1 Sadang.....	37
Tabel 4.3 Data Siswa Kelas 5 SD 1 Sadang.....	38
Tabel 4.4 Sampel Penelitian.....	39
Tabel 4.5 Deskripsi Jawaban Variabel X.....	39
Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Skor Variabel X.....	40
Tabel 4.7 Deskripsi Jawaban Variabel Y.....	41
Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi Skor Variabel X.....	42
Tabel 4.9 Deskriptif Statistik Data Penelitian	43
Tabel 4.10 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Variabel X	44
Tabel 4.11 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Variabel Y	45
Tabel 4.12 Hasil Uji Reliabilitas Variabel X	46
Tabel 4.13 Hasil Uji Reliabilitas Variabel Y	46
Tabel 4.14 Hasil Hitung Kategorisasi Variabel Y	47
Tabel 4.15 Hasil Uji Korelasi Rank Spearman	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	23
Gambar 4.6 Diagram Distribusi Frekuensi Skor Variabel X	40
Gambar 4.8 Diagram Distribusi Frekuensi Skor Variabel Y	42

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Permohonan Ijin Penelitian	57
2. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	58
3. Angket Sampel Uji Coba	59
4. Data Siswa Sampel Uji Coba	62
5. Hasil Angket Sampel Uji Coba	64
6. Tabulasi Data Angket Variabel X Sampel Uji Coba	70
7. Hasil Uji Validitas Variabel X	71
8. Tabulasi Data Angket Variabel Y Sampel Uji Coba	72
9. Hasil Uji Validitas Variabel Y	73
10. Angket Sampel Asli Penelitian	76
11. Hasil Angket Sampel Asli Penelitian	79
12. Deskripsi Jawaban Angket Variabel X Sampel Asli	85
13. Tabulasi Data Angket Variabel X Sampel Asli	86
14. Deskripsi Jawaban Angket Variabel Y Sampel Asli	87
15. Tabulasi Data Angket Variabel Y Sampel Asli	88
16. Proses Pembagian Angket Kepada Sampel Penelitian.....	89
17. Lampiran Dokumentasi	91

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada era digital saat ini, perkembangan teknologi menjadi sangat pesat dan cepat sehingga memberikan pengaruh yang cukup besar bagi kehidupan manusia. Perkembangan teknologi memberikan banyak pengaruh dan manfaat pada berbagai bidang kehidupan manusia, salah satunya adalah teknologi *smartphone*. Saat ini hampir setiap orang menggunakan *smartphone* karena memiliki banyak fungsi dalam kehidupan sehari-hari, salah satu fungsinya adalah sebagai sarana dalam pendidikan. Sejak terjadi pandemi covid-19 semua orang harus melakukan segala aktifitas dari dalam rumah termasuk sekolah. Untuk memutus rantai penyebaran virus covid-19 di lingkup sekolah, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (kemdikbud) membuat program pembelajaran daring dengan cara memanfaatkan berbagai *platform digital* seperti *zoom*, *google meet*, *whatsapp* dan lain sebagainya untuk melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan *smartphone*. Karena sekolah merupakan tempat berkumpulnya siswa dan guru sehingga dapat menjadi salah satu tempat penyebaran virus covid-19. Program pembelajaran daring tersebut membuat penggunaan *smartphone* pada kalangan pelajar semakin meningkat termasuk siswa SD. Mereka meminjam *smartphone* milik orang tua atau kakak untuk mengikuti pembelajaran daring. Tidak jarang juga orang tua dengan sukarela membelikan anaknya *smartphone* baru dengan alasan untuk sekolah.

Pada awal pelaksanaan program pembelajaran daring semuanya berjalan dengan cukup lancar, guru dan siswa dapat beradaptasi dengan cepat. Namun terdapat satu masalah yang terjadi selama pembelajaran daring diterapkan yaitu rasa bosan yang dialami oleh siswa. Secara umum penyebab terjadinya kebosanan siswa dalam pembelajaran daring adalah kurangnya variasi yang dilakukan oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran daring dan tidak adanya interaksi secara langsung terhadap guru dan teman kelas dalam pembelajaran. Hal-hal tersebut membuat siswa mengalami kejenuhan dalam belajar dan menyebabkan siswa lebih tertarik untuk melakukan hal lain yang menyenangkan seperti bermain *game online* karena karakteristik siswa SD yang memang menyukai permainan. *Game online* merupakan sebuah permainan yang dimainkan secara online dengan memanfaatkan jaringan internet dan menggunakan *smartphone* atau komputer. Menurut Januar dan Turmudzi (2006: 52) *game online* adalah permainan komputer yang dapat dimainkan dengan multi pemain atau dapat dimainkan lebih dari satu orang secara bersamaan melalui internet. *Game online* adalah jenis permainan yang hanya dapat dimainkan jika perangkat yang digunakan untuk bermain *game* seperti *smartphone* dan komputer memiliki koneksi jaringan internet

Game online digemari oleh seluruh lapisan masyarakat di Indonesia mulai dari dewasa, remaja, bahkan anak-anak. Akhir-akhir ini *game online* berkembang sangat pesat di Indonesia. Banyak *game* baru yang muncul dengan menawarkan berbagai macam fitur, keseruan, tampilan, dan keunggulan-keunggulan yang ada sehingga menarik minat dari masyarakat

untuk memainkannya. Beberapa *game online* yang akhir-akhir ini diminati adalah Mobile Legends, PUBG (Player Unknown's Battlegrounds), Free Fire, dan banyak lagi lainnya. Penggemar *game online* terus meningkat dari tahun ke tahun, berdasarkan Statista (dalam Kompasiana.com, 25 Desember 2021) jumlah pemain *game mobile* di Indonesia naik 24% dari tahun 2019 yang semula 44,1 juta menjadi 54,7 juta pada tahun 2020. Selain itu, sebanyak 30% unduhan *game mobile* di Asia Tenggara ada di Indonesia. Kalangan yang cukup banyak memainkan *game online* adalah pelajar mulai dari SD, SMP, hingga SMA.

Dari hasil wawancara yang peneliti lakukan pada tanggal 14 Februari 2022 dengan Bapak Supriyono, S.Pd. SD selaku wali kelas V di SD 1 Sadang diperoleh hasil bahwa sejak pembelajaran daring dimulai diketahui dari total 19 siswa, sebanyak 12 siswa sudah memiliki *smartphone* sendiri. Siswa yang memiliki *smartphone* semuanya bermain *game online* dan sering menghabiskan waktu untuk memainkannya sehingga terdapat beberapa keluhan yang diajukan oleh orang tua siswa kepada guru tentang hal tersebut. Beberapa siswa mengalami penurunan fokus dan minat belajar di sekolah yang diakibatkan oleh beberapa faktor dan salah satunya adalah terlalu sering bermain *game online*.

Game online memang mengasyikkan dan dapat memberikan perasaan senang ketika bermain akan tetapi harus ada kontrol diri ketika bermain *game online* agar tidak menghabiskan waktu berlebihan. Berlebihan dalam bermain *game online* dapat berdampak buruk pada pemainnya khususnya yang masih

menjadi pelajar. Ketika seorang pelajar bermain *game online* secara berlebihan, mereka dapat dengan mudah melupakan kewajiban yang seharusnya mereka lakukan yaitu belajar. Sari, dkk. (2019: 190) mengemukakan bahwa belajar merupakan tugas utama seorang pelajar karena dengan belajar dapat memperoleh ilmu pengetahuan dan informasi yang sangat luas dan bermanfaat. Selain lupa untuk belajar, mereka juga akan melupakan kegiatan-kegiatan penting lainnya seperti beribadah, makan, dan mandi. Selain itu ada beberapa dampak buruk lain yang dapat dialami oleh pelajar yaitu menjadi malas, tidak disiplin, sering lupa waktu, emosi tidak stabil, dan sakit mata. Jika berlangsung secara terus-menerus dengan waktu yang lama tentu akan menimbulkan masalah dalam bidang akademik terutama minat belajarnya.

Slameto (2010: 180) menyatakan minat sebagai perasaan suka dan ketertarikan yang tinggi terhadap suatu aktivitas atau hal tertentu tanpa diminta. Perasaan suka tersebut menimbulkan semangat yang tinggi untuk lebih mendalami dan menguasai hal yang disukainya. Minat merupakan salah satu faktor penunjang keberhasilan proses pembelajaran karena dengan minat yang tinggi siswa akan belajar dengan sungguh-sungguh dan penuh semangat sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya. Sebaliknya jika tidak sesuai dengan minat siswa maka siswa tidak dapat belajar dengan sungguh-sungguh karena tidak memiliki daya tarik untuk belajar

Berdasarkan latar belakang di atas, untuk mengetahui lebih detail mengenai hubungan antara durasi bermain *game online* dengan minat belajar siswa sekolah dasar maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan

judul “Pengaruh Durasi Bermain *Game Online* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 5 SD 1 Sadang Kabupaten Kudus”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka diidentifikasi masalahnya sebagai berikut ini:

1. Siswa jenuh dengan belajar daring sehingga lebih suka bermain *game online*.
2. Lemahnya pengawasan oleh orang tua terhadap anaknya dalam penggunaan *smartphone*.
3. Kurangnya kontrol diri sehingga siswa menghabiskan waktu berlebihan dalam bermain *game online*.
4. Berlebihan bermain *game online* bagi siswa dapat memberikan dampak terhadap minat belajarnya.

C. Pembatasan Masalah

Untuk mempermudah penulis dalam melakukan penelitian diperlukan pembatasan masalah agar penelitian ini lebih efisien, efektif, dan terarah. Pembatasan masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah pengaruh durasi bermain *game online* terhadap minat belajar siswa kelas V SD 1 Sadang. Jadi permasalahan yang akan diteliti yaitu pengaruh durasi bermain *game online* mempengaruhi minat belajar siswa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas. Maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengaruh durasi bermain *game online* terhadap minat belajar siswa kelas V di SD 1 Sadang?
2. Berapa besar pengaruh durasi bermain *game online* terhadap minat belajar siswa kelas V di SD 1 Sadang?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui bagaimana pengaruh durasi bermain *game online* terhadap minat belajar siswa kelas V di SD 1 Sadang.
2. Mengetahui berapa besar pengaruh durasi bermain *game online* minat belajar siswa kelas V di SD 1 Sadang.

F. Manfaat Penelitian

Adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak:

1. Manfaat teoritis

Sebagai referensi dan bahan acuan untuk penelitian sejenis yang akan dilakukan di masa depan.

2. Manfaat praktis

- a. Manfaat bagi sekolah yaitu untuk meningkatkan kualitas pendidikan sesuai dengan perkembangan teknologi digital.
- b. Manfaat bagi guru yaitu untuk meningkatkan perhatian kepada siswanya berkaitan dengan minat belajar yang merupakan faktor penentu suksesnya pembelajaran.
- c. Manfaat bagi siswa yaitu mengetahui pengaruh buruk dari bermain *game online*.
- d. Manfaat bagi peneliti yaitu untuk memenuhi syarat perolehan gelar sarjana pendidikan.

G. Definisi Operasional Variabel

Azwar (2010: 74) menyatakan definisi operasional variabel merupakan sebuah definisi tentang variabel yang telah dirumuskan. Definisi operasional variabel dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Durasi bermain *Game online*

Durasi bermain *game online* merupakan lamanya waktu yang digunakan untuk memainkan sebuah permainan online atau daring yang dapat dimainkan lebih dari satu orang sekaligus dengan koneksi jaringan internet. *Game online* sangat diminati oleh berbagai kalangan karena berkembang sangat pesat dengan berbagai macam jenis permainan dan keunggulan mulai dari tampilan, cara bermain, jenis *game*, dan lain sebagainya. Oleh sebab itu mereka tanpa sadar memainkan *game online* dengan durasi yang berlebihan. Dalam penelitian ini durasi bermain *game*

online berperan sebagai variabel X yaitu variabel independen atau variabel bebas.

2. Minat Belajar

Minat belajar adalah perasaan suka dan tertarik dalam melakukan sebuah usaha untuk merubah perilaku menjadi lebih baik melalui pengalaman ataupun pembelajaran tanpa adanya paksaan. Minat belajar merupakan faktor penting dalam perkembangan belajar siswa. Siswa yang memiliki minat pada bidang tertentu akan berusaha keras dalam bidang tersebut dibandingkan dengan siswa yang tidak memiliki minat. Siswa yang memiliki minat tinggi dalam sebuah mata pelajaran kemungkinan besar memiliki hasil belajar yang lebih baik dibandingkan siswa lainnya yang tidak memiliki minat pada mata pelajaran tersebut. Dalam penelitian ini minat belajar berperan sebagai variabel Y yaitu variabel dependen atau variabel terikat.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Minat belajar

a. Pengertian

Slameto (2010: 180) mengemukakan minat sebagai perasaan suka dan ketertarikan yang tinggi terhadap aktivitas atau hal tertentu tanpa harus diminta. Saputra dan Harjanti (2015: 316) berpendapat minat merupakan terjalannya sebuah hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Berdasarkan beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa minat adalah terjalannya sebuah hubungan antara diri sendiri dengan suatu hal atau aktifitas di yang didasari oleh rasa suka dan tertarik sehingga dilakukan secara suka rela tanpa ada paksaan.

Sedangkan pengertian belajar menurut Slameto (2010: 2) merupakan suatu proses yang dilakukan secara sengaja untuk merubah tingkah laku menjadi lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya. Susanto (2013: 4) menyatakan belajar sebagai suatu kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh informasi berupa konsep, pemahaman, dan pengetahuan baru yang dapat menimbulkan perubahan sikap menjadi lebih baik. Dari beberapa penjelasan tersebut disimpulkan bahwa belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan individu secara sengaja untuk memperoleh informasi berupa

konsep, pemahaman, dan pengetahuan baru yang dapat merubah perilaku menjadi lebih baik dibandingkan sebelumnya.

Dengan demikian minat belajar dapat diartikan sebagai hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu hal atau aktifitas di luar diri yang didasari oleh rasa suka dan tertarik dalam melakukan suatu kegiatan untuk memperoleh informasi berupa konsep, pemahaman, ataupun pengetahuan baru yang dapat merubah perilaku menjadi lebih baik dibandingkan sebelumnya.

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi minat

Menurut Slameto (2013: 57) terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi minat yaitu:

1) Faktor intern

a) Kesehatan

Kegiatan belajar pasti akan terganggu jika sedang sakit, karena saat sakit tubuh akan cepat lelah, pusing, mengantuk, kurang bersemangat, menurunnya fungsi indera, dan lain sebagainya.

b) Cacat tubuh

Cacat tubuh atau keterbatasan tubuh sangat mempengaruhi kegiatan belajar. Siswa yang mempunyai keterbatasan tubuh harus belajar di lembaga pendidikan khusus atau menggunakan alat bantu untuk mengatasi masalah keterbatasan yang dimilikinya.

2) Faktor psikologis

a) Intelegensi

Tingkat intelegensi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kegiatan belajar. Dalam situasi dan kondisi yang sama, siswa yang memiliki tingkat intelegensi tinggi lebih berhasil dibandingkan dengan siswa yang memiliki tingkat intelegensi rendah.

b) Perhatian

Perhatian sangat penting bagi siswa, karena jika siswa tidak mempunyai perhatian dalam sebuah pembelajaran. Mereka pasti akan merasa bosan sehingga malas untuk belajar.

c) Minat

Di dalam minat terdapat perasaan senang dan tertarik. Jika kegiatan belajar tidak sesuai dengan minat siswa maka tentunya siswa akan malas untuk mengikuti kegiatan belajar karena merasa tidak senang dan tidak tertarik pada kegiatan belajar tersebut.

d) Bakat

Bakat merupakan potensi yang sudah terdapat dalam diri seseorang. Jika bahan pelajaran sesuai dengan bakat siswa, tentunya akan meningkatkan keberhasilan dalam belajar dan memberikan hasil yang lebih baik.

e) Motif

Motif erat kaitannya dengan tujuan. Motif berperan sebagai pendorong bagi siswa untuk belajar dengan semangat untuk mencapai tujuannya.

f) Kematangan

Kematangan adalah masa pertumbuhan yang ditandai dengan kondisi organ tubuh mulai siap untuk memperoleh kemampuan baru..

g) Kesiapan

Kesiapan merupakan kesediaan untuk merespon atau mengambil tindakan. Kesiapan muncul pada diri seseorang yang sudah mengalami kematangan, karena kematangan diartikan sebagai kesiapan untuk melakukan keterampilan.

h) Kelelahan

Kelelahan dapat dibagi menjadi dua yaitu kelelahan mental dan kelelahan fisik. Kelelahan mental ditandai dengan kelesuan dan kebosanan, yang membuatnya sulit untuk berkonsentrasi dan tidak ingin melakukan apa pun. Kelelahan fisik terjadi ketika kondisi fisik seseorang menunjukkan adanya gangguan pada area tubuh tertentu sehingga menyebabkan orang tersebut lebih memilih untuk berbaring.

3) Faktor ekstern

a) Keluarga

Keluarga adalah lingkungan pertama yang dikenal siswa. Keluarga memberikan pengaruh besar dalam kegiatan belajar siswa misalnya saja cara mendidik, hubungan antar anggota keluarga, suasana rumah, kondisi ekonomi, perhatian orang tua, dan kebudayaan.

b) Sekolah

Sekolah merupakan lingkungan yang diciptakan untuk belajar. Ada beberapa hal yang dapat memberikan pengaruh pada kegiatan belajar siswa di sekolah misalnya kurikulum, metode mengajar, hubungan guru dengan siswa, hubungan siswa dengan siswa, alat pelajaran, waktu sekolah, disiplin sekolah keadaan gedung, tugas, dan standar penilaian di atas ukuran.

c) Masyarakat

Masyarakat dapat memberikan pengaruh dalam kegiatan belajar siswa. Misalnya saja seperti pergaulan siswa, kegiatan siswa di masyarakat, dan bentuk kehidupan masyarakat

c. Indikator pengukuran minat

Menurut Slameto (2010: 180) terdapat empat indikator untuk mengukur minat belajar yaitu:

1) Perasaan senang

Siswa yang memiliki rasa senang terhadap suatu pelajaran pasti akan belajar dengan sukarela tanpa harus diminta bahkan dipaksa. Contohnya adalah siswa tidak merasa bosan mendengarkan penjelasan guru tentang pelajaran yang disukainya.

2) Keterlibatan siswa

Ketertarikan siswa terhadap suatu hal dalam kegiatan pembelajaran membuat siswa ingin mengikuti setiap kegiatan dari pembelajaran tersebut. Siswa akan melibatkan diri secara langsung dan berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Contohnya adalah siswa yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru.

3) Ketertarikan

Siswa yang memiliki minat pada suatu pelajaran maka tentunya memiliki rasa tertarik terhadap pelajaran tersebut sehingga dia menjadi rajin untuk belajar dan mencoba menguasai pelajaran tersebut. Contohnya mengerjakan soal yang di buku sebagai latihan tanpa diminta oleh guru.

4) Perhatian

Perhatian dapat membentuk konsentrasi atau pengamatan. Siswa yang memiliki perhatian dalam belajar akan fokus dengan apa yang dipelajari. Contohnya adalah dengan mencatat hal penting yang disampaikan oleh guru.

d. Metode pengukuran minat

Terdapat beberapa metode yang digunakan untuk mengukur minat berdasarkan pendapat Johan (2019: 18) diantaranya yaitu:

1) Observasi

Mengukur minat dengan metode observasi memiliki keunggulan karena dapat mengamati minat seseorang dalam kondisi yang normal dan tidak dibuat-buat. Observasi dapat dilakukan dengan berbagai macam situasi baik di dalam kelas ataupun di luar kelas. Observasi dapat dilakukan dengan beberapa orang sesuai dengan data yang diperoleh sebelumnya.

2) Interview

Metode interview digunakan untuk mengukur minat anak-anak yang senang berbicara tentang hobi dan kegiatan favorit mereka. Interview harus dilakukan dalam kondisi yang nyaman, santai, bebas dan tidak formal seperti interview dengan kunjungan rumah. Metode interview sangat memakan waktu, sehingga peneliti harus mempertimbangkan dengan cermat kapan akan melakukan interview.

3) Kuesioner

Kuesioner merupakan metode yang paling banyak digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Penggunaan metode kuesioner dapat berhasil dengan mengikuti ketentuan yang ada dalam penelitian.

2. Durasi bermain *game online*

a. Pengertian

Durasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) merupakan lamanya atau rentang waktu suatu hal berlangsung. Durasi erat kaitannya dengan waktu. Durasi sering dipakai dalam berbagai macam kegiatan misalnya pembelajaran, film, olahraga, dan bermain. Durasi dalam penelitian ini adalah lamanya waktu yang digunakan siswa dalam bermain *game online*.

Sedangkan *game online* Menurut Adiningtyas (2017: 33) merupakan suatu permainan yang dimainkan secara online atau daring yang harus terhubung pada jaringan internet dan dimainkan oleh banyak pemain sekaligus. Januar dan Turmudzi (2006: 52) menyatakan *game online* sebagai permainan komputer yang dapat dimainkan dengan multi pemain atau dapat dimainkan lebih dari satu orang sekaligus melalui internet. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa *game online* adalah jenis permainan yang dimainkan secara online atau daring yang dapat dimainkan lebih dari satu orang sekaligus dengan koneksi jaringan internet.

Dengan demikian durasi bermain *game online* diartikan sebagai lamanya waktu yang digunakan untuk memainkan sebuah permainan online atau daring yang dapat dimainkan lebih dari satu orang sekaligus dengan koneksi jaringan internet.

b. Jenis-jenis *game online*

Perkembangan teknologi dan dunia *game* memunculkan berbagai jenis *game* yang semakin beragam. Jenis-jenis *game online* tersebut antara lain adalah:

1) *Game Battle Royale*

Game battle royale adalah jenis *game* yang di dalamnya terdapat unsur bertahan hidup dan eksplorasi. Secara umum *game* ini memiliki alur dunia peperangan. *Game battle royale* memiliki konsep bermain dengan mengajak *player* atau pemain bersaing satu sama lain dan bertahan hidup untuk menjadi pemenang. Pada awal permainan *player* akan menggunakan peralatan seadanya, lalu mengeksplorasi sekitar untuk memperoleh peralatan yang lebih baik dan juga senjata. *Player* harus mengeliminasi lawannya untuk menjadi satu-satunya yang dapat bertahan hidup dan menang. Beberapa *game battle royale* yang cukup populer adalah Garena Free Fire (1 miliar lebih unduhan), PUBG Mobile (500 juta lebih unduhan), Cyber Hunter (10 juta lebih unduhan), Creative Destruction (10 juta lebih unduhan).

2) MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*)

MOBA merupakan *game* pertarungan online yang biasanya terdiri dari dua tim dalam satu arena. Kedua tim tersebut akan saling bertarung dengan tujuan menghancurkan pertahanan inti tim lawan untuk memenangkan permainan. Setiap *player* bebas untuk memilih karakter di dalam *game* yang memiliki keunggulan berbeda-beda sesuai dengan

strategi tim, karena pada dasarnya jenis *game* MOBA menekankan pada kerja sama tim. Jenis *game* ini sulit dikuasai, hal itu karena teknik permainan yang mewajibkan *player* untuk mengerti berbagai macam kemampuan lawan. Beberapa *game* MOBA yang populer saat ini adalah Mobile Legends (100 juta lebih unduhan), Garena AOV (10 juta lebih unduhan), League of Legend (10 juta lebih unduhan).

3) FPS (*First Person Shooter*)

First Person Shooter (FPS) dalam Bahasa Indonesia artinya *player* adalah penembak orang pertama. FPS merupakan jenis *game* tembak-menembak antar *player* dengan sudut pandang orang pertama. Sudut pandang orang pertama yaitu *player* seolah-olah merasakan langsung dan melihat secara langsung dengan menggunakan pandangan mata karakter yang telah dipilih di dalam *game* , jadi yang dilihat oleh *player* ketika bermain *game* FPS adalah bagian tangan karakter dan pemandangan yang ada di depannya. Beberapa *game* FPS yang cukup populer adalah Modern Combat 5 (100 juta lebih unduhan), Critical Ops (50 juta lebih unduhan), Shadowgun Legends (10 juta lebih unduhan).

4) RTS (*Real Time Strategy*)

RTS merupakan jenis *game* yang memiliki konsep membangun suatu wilayah atau daerah. *Player* akan membangun suatu wilayah kemudian mengembangkannya hingga level tertinggi. Pada *game* ini *player* harus dapat mengelola pemerintahan, perekonomian, kekuatan, dan berbagai macam sumber daya yang ada di wilayahnya dengan baik.

Player juga dapat menyerang wilayah lain untuk mengambil sumber daya yang ada di wilayah tersebut. *Player* harus benar-benar cerdas dalam memikirkan strategi untuk pertahanan dan penyerangan agar dapat bertahan jika diserang oleh musuh dan sukses jika menyerang wilayah musuh. Beberapa *game* RTS yang populer adalah Clash of Clans (500 juta lebih unduhan), Lords Mobile (100 juta lebih unduhan), Rise of Empires (10 juta lebih unduhan), Rise of The King (10 juta lebih unduhan).

5) RPG (*Role Playing Game*)

RPG merupakan jenis *game* dimana *player* akan berperan sesuai karakter yang dipilihnya di dalam *game* dan mengikuti alur cerita yang pada umumnya berupa fiksi. Pada alur cerita terdapat misi-misi yang harus diselesaikan oleh *player* untuk meningkatkan level, memperoleh hadiah dan memperoleh misi baru. Di dalam *game* terdapat NPC (*Non Player Character*) yaitu karakter yang dikendalikan oleh komputer dan memiliki berbagai tugas di dalam *game* sesuai alur cerita untuk membantu *player*. Beberapa *game* RPG yang populer adalah Black Desert Mobile (10 juta lebih unduhan), Raid: Shadow Legends (10 juta lebih unduhan), Darkness Rises (10 juta lebih unduhan).

c. Dampak *game online*

Game online sangat diminati oleh berbagai kalangan sebagai hiburan. Namun harus ada kontrol diri dalam bermain *game online* karena dapat

memberikan pengaruh bagi pemainnya, baik pengaruh positif maupun pengaruh negatif. Nisrinafatini (2020: 119) menyatakan bahwa bermain *game online* memiliki dampak positif bagi pelajar diantaranya: (1) Meningkatkan konsentrasi; (2) Menghibur, menghilangkan stress, dan mengalihkan perhatian; (3) Mengembangkan daya berpikir atau penalaran; (4) mendapatkan teman baru.

Selain beberapa dampak positif di atas, terdapat juga dampak negatif bermain *game online* dengan waktu berlebihan diantaranya: (1) Menurunkan kebugaran tubuh; (2) Membuat kecanduan dan lupa dengan segala hal; (3) Sulit untuk berkonsentrasi ketika pembelajaran; (4) Menurunnya minat belajar; (5) Kurang bersosialisasi; (6) Merusak mata dan saraf.

d. Indikator durasi bermain *game online*

Terdapat dua indikator durasi bermain *game online* menurut Rudhiati, Apriany, dan Hardianti (2015: 14). yaitu:

1) Normal

Dikatakan normal jika durasi bermain *game online* ≤ 2 jam dalam sehari.

2) Tidak normal

Dikatakan tidak normal jika durasi bermain *game online* > 2 jam dalam sehari.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Kajian penelitian relevan berfungsi untuk menggambarkan hasil penelitian terdahulu yang sesuai untuk dapat dijadikan sebagai pedoman pelaksanaan penelitian ini, sehingga dapat diartikan bahwa penelitian ini berguna untuk mendukung penelitian relevan terdahulu. Selain itu kajian penelitian relevan juga berfungsi untuk mengetahui perbedaan atau kebaruan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini. Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah:

1. Penelitian oleh Nizar, A., & Hajaroh, S. (2019) dengan judul “Pengaruh Intensitas Penggunaan Game Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara intensitas penggunaan game gadget terhadap minat belajar siswa kelas V MI NW Gelogor tahun pelajaran 2017/2018. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji t yang diperoleh yaitu t hitung -3,982 dan t tabel 2,064. Dengan hasil korelasi -0,63081, hal ini menunjukkan bahwa pengaruh intensitas penggunaan game gadget terhadap minat belajar siswa berkorelasi negatif kuat.

Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis adalah jenis penelitian yaitu kuantitatif dengan desain *ex post facto*, variabel terikat penelitian yaitu minat belajar siswa. Perbedaannya adalah variabel bebas dalam penelitian tersebut merupakan intensitas penggunaan game gadget sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis variabel bebasnya adalah durasi bermain game online.

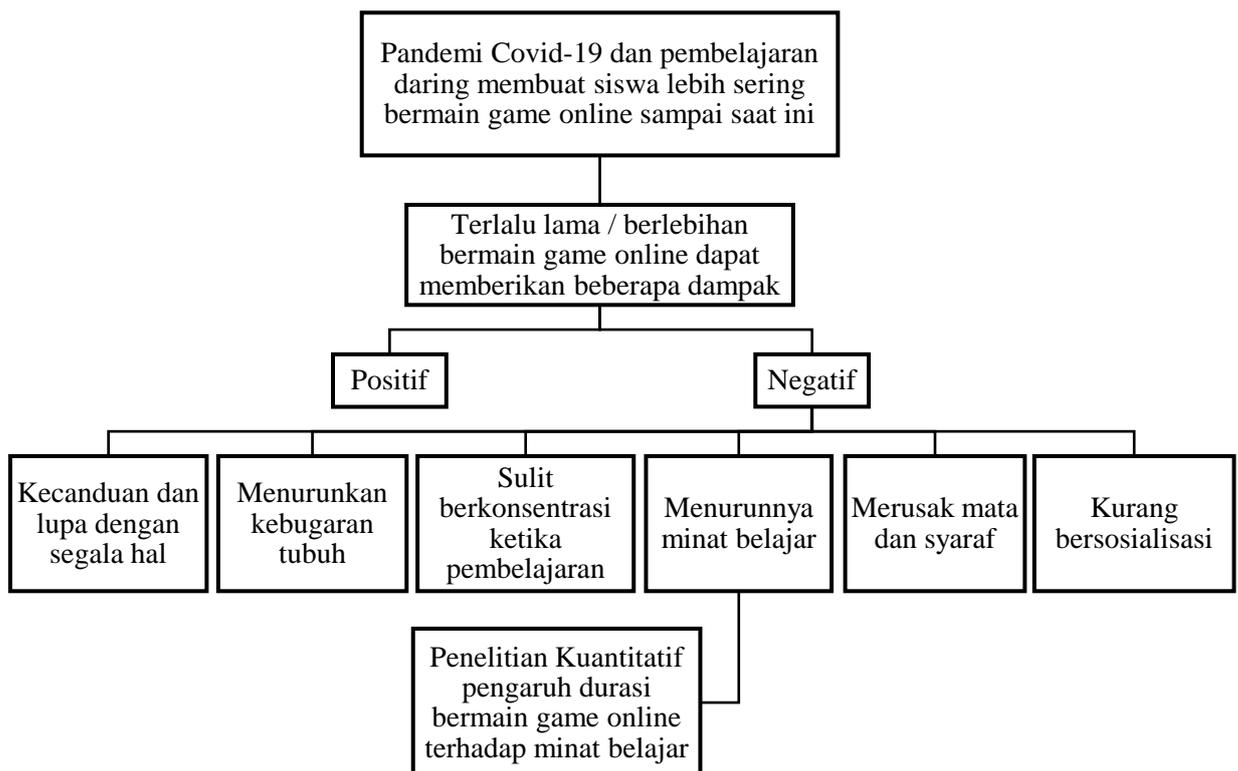
2. Penelitian oleh Yolana Gustika (2020) dengan judul “Pengaruh *Game online* Melalui Pengguna HP Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Negeri 156 Bengkulu Utara Di Desa Taba Padang R Kec. Hulu Palik Kab. Bengkulu Utara”. Dari penelitian tersebut diperoleh hasil bahwa intensitas bermain *game online* dapat memberikan pengaruh sebesar 67,5% terhadap minat belajar siswa di Sekolah Dasar Negeri 156 Bengkulu Utara.

Persamaan dengan penelitian yang akan dilaksanakan oleh penulis adalah jenis penelitian kuantitatif dan variabel terikat penelitian yaitu minat belajar siswa. Perbedaannya adalah variabel bebas dalam penelitian tersebut merupakan *game online* sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis variabel bebasnya lebih difokuskan yaitu durasi bermain *game online*.

C. Kerangka Berpikir

Sejak adanya pandemi covid-19 dan pembelajaran daring mulai diberlakukan, banyak siswa SD yang mulai menggunakan *smartphone* termasuk siswa kelas V di SD 1 Sadang yang diketahui dari 19 siswa, sebanyak 12 siswa sudah memiliki *smartphone* sendiri. Dalam pelaksanaan program pembelajaran daring terdapat satu masalah yang dialami oleh siswa, yaitu rasa bosan siswa yang secara umum diakibatkan oleh kurangnya variasi yang dilakukan guru selama proses pembelajaran daring berlangsung. Rasa bosan tersebut membuat siswa lebih tertarik untuk melakukan hal lain yang menyenangkan seperti dengan bermain *game online*. *Game online* sangat

digemari oleh siswa SD karena sangat menyenangkan untuk dimainkan dan juga karena karakteristik mereka yang memang menyukai permainan. *Game online* memang mengasyikkan, akan tetapi harus ada kontrol diri ketika bermain *game online* agar tidak menimbulkan dampak negatif bagi para pemainnya khususnya yang masih menjadi pelajar. Seperti yang telah dijelaskan dalam landasan teori, salah satu dampak negatif terlalu lama dan berlebihan bermain *game online* adalah menurunnya minat belajar. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat dilihat kerangka berpikir penelitian ini pada gambar dibawah ini:



Gambar 2.1. Kerangka Berpikir

Hipotesis Penelitian

Hipotesis didefinisikan sebagai sebuah jawaban sementara atau sebuah dugaan dari masalah dalam penelitian yang belum teruji kebenarannya. Hipotesis dapat disusun berdasarkan landasan teori yang telah dibuat dan didukung oleh hasil penelitian yang relevan. Dalam statistika, penulisan hipotesis dinyatakan melalui simbol yaitu hipotesis alternatif (H_a) dan hipotesis nol (H_0). Jika salah satu ditolak maka yang lainnya pasti akan diterima sehingga diperoleh keputusan yang jelas. Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. H_0 : tidak ada pengaruh durasi bermain *game online* terhadap minat belajar siswa kelas V SD 1 Sadang Kabupaten Kudus
2. H_a : ada pengaruh durasi bermain *game online* terhadap minat belajar siswa kelas V SD 1 Sadang Kabupaten Kudus.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD 1 Sadang yang berada di desa Sadang RT 1 / RW 4 kecamatan Jekulo, kabupaten Kudus pada Tahun Pelajaran 2022/2023.

B. Variabel Penelitian

Sugiyono (2016: 38) mengemukakan bahwa variabel penelitian merupakan objek pengamatan yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan disimpulkan. Penelitian menggunakan dua variabel yaitu variabel bebas (independen) dan variabel terikat (dependen). Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi penyebab terjadinya perubahan bahkan munculnya variabel terikat. Sedangkan variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau akibat dari variabel bebas.

- a. Variabel bebas (independen): Durasi bermain *game online*
- b. Variabel terikat (dependen): Minat belajar

C. Desain Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang mengolah data-data berupa angka dengan cara statistika. Desain penelitiannya adalah *ex post facto* karena variabel bebas dalam penelitian ini yaitu durasi bermain game

online tidak diberikan perlakuan khusus dan sudah terjadi sebelum penelitian berlangsung secara alami. Metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode korelasional. Berdasarkan pendapat Azwar (2010: 8) metode korelasional digunakan untuk mencari tahu sejauh mana variasi pada suatu variabel berkaitan dengan variasi variabel lainnya. Metode ini bertujuan untuk menyelidiki ada atau tidaknya hubungan antar variabel menggunakan koefisien korelasi.

D. Populasi Sample dan Sampling

1. Populasi

Menurut Arikunto (2013: 173) populasi merupakan seluruh subjek dalam penelitian. Populasi merupakan objek utama dalam penelitian yang telah direncanakan dapat terkait dengan manusia dan tindakannya ataupun objek lain yang ada. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD 1 Sadang dengan jumlah 19 siswa terdiri dari 9 kali-laki dan 10 perempuan.

2. Sampel

Arikunto (2013: 174) menyatakan bahwa sampel merupakan bagian dari populasi yang akan diteliti. Pengambilan sampel harus menggunakan cara yang tepat agar diperoleh sampel yang dapat mewakili populasi. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2016: 85) *purposive sampling* merupakan teknik pengambilan sampel melalui pertimbangan tertentu. Pertimbangan kriteria untuk pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah:

- a. Mempunyai *smartphone* sendiri
- b. Aktif bermain *game online* setiap hari
- c. Tidak bermain *game online*.

Berdasarkan kriteria tersebut diperoleh sampel siswa kelas V di SD 1 Sadang dengan jumlah 18 siswa, 12 siswa aktif bermain *game online*. Sedangkan sisanya 6 siswa tidak bermain *game online*.

E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

1. Kuesioner (angket)

Menurut Sugiyono (2016: 142) kuesioner merupakan teknik pengumpulan data dengan memberikan serangkaian pernyataan untuk dijawab oleh responden. Responden dalam kuesioner merupakan 18 siswa yang berperan sebagai sampel. Penggunaan kuesioner bertujuan guna memperoleh informasi atau data dalam penelitian tentang variabel-variabel yang diteliti yaitu durasi bermain *game online* dan minat belajar siswa.

Kuesioner disusun dengan menggunakan skala likert. Berdasarkan pendapat Sugiyono (2016: 93) skala likert berfungsi untuk mengukur sikap, persepsi dan pendapat individu atau kelompok terkait fenomena sosial yang ada. Skala likert mengharuskan responden untuk menunjukkan tingkat kesesuaian mereka terhadap pernyataan yang diberikan. Terdapat dua jenis pernyataan dalam kuesioner yaitu pernyataan *favorable* yang mendukung objek penelitian dan *unfavorable* yang tidak mendukung objek penelitian.

Untuk menjangkau data lebih akurat, peneliti menggunakan skala likert dengan 4 skala atau modifikasi sebagai berikut:

Tabel 3.1
Petunjuk Kuesioner

Jawaban	Keterangan	Nilai item	
		<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>
SS	Sangat sesuai	4	1
S	Sesuai	3	2
TS	Tidak sesuai	2	3
STS	Sangat tidak sesuai	1	4

Tabel 3.2
Kisi-kisi Kuesioner Durasi Bermain *Game Online*

Variabel	Indikator	Nomor Soal		Jumlah
		<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
Durasi bermain <i>game online</i>	Normal	1,2,	3,4	4 soal
	Tidak normal	3,4	1,2	

Tabel 3.3
Kisi-kisi Kuesioner Minat Belajar

Variabel	Indikator	Nomor Soal		Jumlah
		<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
Minat Belajar	Perasaan senang	1,4	2,3,5	18 Soal
	Keterlibatan siswa	6,8	7,9	
	Ketertarikan	10,12	11,13	
	Perhatian	16,18	14,15,17	

2. Dokumentasi

Dokumentasi menurut Sudaryono (2017: 219) merupakan metode pengumpulan data secara langsung dari tempat penelitian berupa buku, peraturan, laporan kegiatan, foto, film dokumenter, dan dokumen lainnya yang relevan dengan penelitian. Metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh data yang dirasa penting bagi peneliti.

Tabel 3.4
Instrumen Dokumentasi

No	Dokumen	Hari / Tanggal	Keterangan
1	Identitas SD 1 Sadang		
2	Visi dan misi sekolah		
3	Tujuan sekolah		
4	Data guru dan karyawan		
5	Data siswa kelas V		
6	Sarana dan prasarana		

F. Teknik Analisis Data

Menurut Arikunto (2013: 54) analisis data merupakan sebuah usaha untuk mengelola data menjadi informasi agar lebih mudah dalam memahami sifat-sifat dari data tersebut. Untuk menganalisis data pada permasalahan dan membuktikan hasil dari penelitian ini, maka peneliti menggunakan teknik analisis data sebagai berikut:

1. Uji Coba Instrumen Penelitian

a. Uji Validitas

Sudaryono (2017: 302) menyatakan uji validitas digunakan guna mengukur valid atau tidak sebuah kuesioner sebagai alat ukur. Sebuah kuesioner dinyatakan memiliki validitas tinggi jika memberikan hasil ukur yang sesuai dengan pengukurannya. Pengujian dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*) yang merupakan sebuah program aplikasi untuk analisis statistik. Cara mengukur tingkat validitas yaitu dengan menghitung korelasi *Pearson* antara skor masing-masing pertanyaan dengan skor total pertanyaan. Hasil

uji dilihat dengan membandingkan nilai r hitung dengan r tabel untuk *degree of freedom* (df) = $n-2$ dengan *alpha* 0,05. Jika r hitung lebih besar dari r tabel maka hasil uji dinyatakan valid.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas Menurut Sudaryono (2017: 322) berguna untuk mengukur ketetapan kuesioner sebagai alat ukur dalam beberapa kali percobaan pada subjek yang sama memberikan hasil yang cenderung sama sehingga dapat dipercaya. Pengujian dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS dengan cara menghitung koefisien *cronbach alpha* dari masing-masing instrumen penelitian untuk variabel. Jika koefisien *cronbach alpha* > 0,60 maka hasil uji dinyatakan reliabel.

2. Analisis Data

a. Uji Kategorisasi

Uji kategorisasi digunakan untuk mengetahui tingkat minat belajar siswa berdasarkan skor hasil angket yang telah dibagikan, apakah minat belajar siswa masuk dalam tingkatan sangat rendah, rendah, sedang, tinggi, atau sangat tinggi. Uji kategorisasi dapat dihitung secara manual dengan mencari tahu terlebih dahulu nilai mean atau rata-rata skor minat belajar siswa secara keseluruhan dan standar deviasi. Kemudian untuk menghitung uji kategorisasi dapat dilakukan dengan menggunakan rumus kategorisasi pada Tabel 3.5.

Tabel 3.5
Rumus kategorisasi

Kategori	Rumus
Sangat rendah	$Y \leq M - 1,5 SD$
Rendah	$M - 1,5 SD < Y \leq M - 0,5 SD$
Sedang	$M - 0,5 SD < Y \leq M + 0,5 SD$
Tinggi	$M + 0,5 SD < Y \leq M + 1,5 SD$
Sangat tinggi	$Y > M + 1,5 SD$

Keterangan:

M = mean

SD = standar deviasi

b. Korelasi Rank Spearman

Sugiyono (2016: 224) berpendapat bahwa korelasi rank spearman digunakan untuk mengetahui korelasi antara dua variabel yang memiliki skala ordinal. Pada korelasi rank spearman data yang akan diolah dapat berasal dari sumber yang berbeda dan variabelnya tidak harus berdistribusi normal. Korelasi rank spearman dapat dihitung dengan menggunakan SPSS dan umumnya ditulis dengan simbol rho. Nilai korelasi rank spearman berada diantara -1 sampai 1, jika nilai korelasi = 0 maka artinya tidak ada korelasi. Adanya pengaruh atau hubungan dilihat dari nilai signifikansi hasil uji, jika nilai signifikansi < 0,05 maka artinya terdapat pengaruh atau hubungan berarti yang signifikan. Besarnya pengaruh atau hubungan dilihat dari nilai koefisien korelasi dari hasil uji. Arah pengaruh atau hubungan dilihat dari nilai positif (+) yang menunjukkan hubungan searah, sedangkan nilai negatif (-) menunjukkan hubungan yang

berkebalikan. Uji korelasi dapat dilakukan dengan menggunakan SPSS dengan uji *correlation coefficients spearman* atau dilakukan dengan cara manual dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$r_{ho} = 1 - \frac{6 \sum d^2}{n(n^2 - 1)}$$

Keterangan:

r_{ho} = koefisien korelasi rank spearman

d^2 = ranking yang dikuadratkan

n = jumlah sampel

Tabel 3.6
Tingkat Hubungan Korelasi.

Koefisien korelasi	Tingkat hubungan
0,00 – 0,199	Sangat rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat kuat

c. Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi berfungsi untuk mengukur seberapa besar sumbangan dari variabel independen terhadap variabel dependen. Penggunaan koefisien determinasi bertujuan untuk mengetahui besar kecilnya kontribusi dari variabel durasi bermain *game online* terhadap variabel minat belajar siswa. Perolehan nilai koefisien determinasi dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$KD = r_{ho}^2 \times 100\%$$

Keterangan:

KD = koefisien determinasi

r_{ho} = koefisien korelasi rank spearman

3. Uji Hipotesis

a. Uji Signifikan (Uji z)

Uji z atau uji signifikan berguna untuk menguji kebenaran hipotesis dengan cara mencari nilai signifikansi melalui program SPSS. Dasar pengambilan keputusan dilakukan dengan melihat nilai signifikansi pada tabel koefisien dengan taraf signifikannya adalah 5%. Jika nilai signifikansi uji $z > z$ tabel maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain menggunakan SPSS untuk uji t dapat dilakukan secara manual dengan rumus sebagai berikut:

$$Z \text{ hitung} = \frac{\rho}{\frac{1}{\sqrt{n-1}}}$$

Keterangan:

z hitung = nilai dari uji z

ρ = nilai korelasi rank spearman

n = jumlah sampel

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Tempat Penelitian

1. Identitas SD 1 Sadang

a. Nama Sekolah	:	SD 1 Sadang
b. Alamat/ Desa	:	Sadang
Kecamatan	:	Jekulo
Kabupaten	:	Kudus
Propinsi	:	Jawa Tengah
Nomor Telepon	:	HP.081326672720
c. Status Sekolah	:	Negeri
d. Status Kelembagaan	:	421.2/008/05/73/86
e. NSS	:	101031906001
f. Tipe Sekolah	:	B
g. Tahun Didirikan	:	1968
h. Status Tanah	:	Hak Pakai (Milik Desa)
i. Luas Tanah	:	527 M2
j. Nama Kepala Sekolah	:	GIMAN., S.Pd .SD

2. Visi, Misi, dan Tujuan SD 1 Sadang

a. Visi

Cerdas, Terampil dan Berprestasi dengan Iman dan Taqwa untuk membangun Bangsa.

b. Misi

- 1) Menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar yang berlandaskan pada iman dan taqwa kepada Allah SWT.
- 2) Meningkatkan efektivitas kegiatan belajar mengajar guna mengoptimalkan daya serap peserta didik secara visual, auditorial maupun kinestetik.
- 3) Mengoptimalkan potensi peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.
- 4) Meningkatkan kualitas kegiatan ekstra kurikuler guna merangsang minat peserta didik terhadap seni, kegiatan sosial serta keagamaan.

c. Tujuan Sekolah

Sesuai dengan visi dan misi sekolah SD 1 Sadang pada kurun waktu empat tahun ini mempunyai tujuan sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan mutu akademik di tunjukan dengan perolehan nilai rata-rata UASBN / Ujian Sekolah lebih tinggi dari tahun sebelumnya.
- 2) Meningkatkan profesionalisme tenaga pendidik melalui pendidikan, pelatihan dan uji sertifikasi guru.
- 3) Meraih kejuaraan dalam kegiatan lomba di tingkat kecamatan / kabupaten.

- 4) Mewujudkan kehidupan sekolah yang agamis dan berbudaya serta berbudi luhur.
- 5) Mewujudkan lingkungan sekolah yang bersih, nyaman, sehat dan kondusif untuk belajar.
- 6) Meningkatkan sarana prasarana menuju keadaan mendekati standar pelayanan minimal.
- 7) Melaksanakan ekstrakurikuler dan pengembangan diri guna menumbuhkan potensi siswa.

3. Sarana dan Prasarana SD 1 Sadang

Tabel 4.1
Data Sarana dan Prasarana SD 1 Sadang

No	Jenis	Keberadaan		Fungsi	
		Ada	Tidak ada	Ya	tidak
1	Ruang Kepala Sekolah	√	-	√	-
2	Ruang Wakil Kepala Sekolah	-	√	-	-
3	Ruang Guru	√	-	√	-
4	Ruang Tamu	√	-	√	-
5	Laboratorium Bahasa	√	-	√	-
6	Laboratorium Komputer	-	√	-	-
7	Ruang UKS	√	-	√	
8	Ruang Perpustakaan	√	-	√	
9	Mushola		√	-	-
10	Kamar mandi dan WC	√	-	√	
11	Gudang	√	-	√	
12	Kantin Sekolah		√	-	-
13	Halaman Sekolah	√	-	√	-

4. Guru dan Karyawan SD 1 Sadang

Tabel 4.2
Data Guru dan Karyawan SD 1 Sadang

NO	NAMA/NIP	L/P	TEMPAT/ TGL.LAHIR	AGAMA	IJAZAH AKHIR	JABATAN
1	Supriyono, S.Pd.SD NIP. 19641211 199003 1 011	L	11-12-1964	ISLAM	S1-13	Gr.Kelas
2	Japar, S.Pd.SD NIP. 19630525 198903 1 012	L	25-05-1963	ISLAM	S1-11	Gr.Kelas
3	Supartiningsih, S.Pd NIP. 19700210 200701 2 018	P	10-02-1970	ISLAM	S1-14	Gr.Kelas
4	Muslipah, S.Pd NIP. 19670911 200604 2 004	P	11-09-1967	ISLAM	S1-13	Gr Mapel
6	Septiana Farikhatun, S.Pd NIP. 19940903 202012 2 008	P	03-09-1994	ISLAM	S1-16	Gr Kelas
7	Santikasari, S.Pd	P	17-09-1982	ISLAM	S1- 05	B.Ingggris
8	Ari Wiyarti, S.Pd	P	11-05-1980	ISLAM	S1-04	B.Ingggris
9	Siti Fatimah, S.Pd	P	25-11-1983	ISLAM	S1- 2013	Pembina Pramuka
10	Erlina, S.Pd	P	21-07-1985	ISLAM	S1-2009	Pembina Pramuka
11	Miftakhudin, S.Pd.I	L	22-04-1984	ISLAM	S1-2011	B. Arab
12	Topik	L	10-03-1975	ISLAM	SMK	Penjaga

5. Siswa Kelas 5 SD 1 Sadang

Tabel 4.3
Data Siswa Kelas 5 SD 1 Sadang Tahun Ajaran 2022/2023

NO	NO INDUK	NAMA SISWA	JENIS KELAMIN
1	2493	MUHAMMAD RAFA KHOIRON SYAWAL	LAKI-LAKI
2	2508	ACHMAD IZAMI SAPUTRA	LAKI-LAKI
3	2509	AFIKA CAHAYA RAMADHANI	PEREMPUAN
4	2510	AHMAD SAFI'I	LAKI-LAKI
5	2511	ALINA ZUMALA NAILI	PEREMPUAN
6	2512	DANANG ZAENUL MUSTAFA	LAKI-LAKI
7	2513	FADHIL DZAKA NAIZAR	LAKI-LAKI
8	2514	GIVANI LIDYA PUTRI	PEREMPUAN
9	2515	ILLONA KALTSUM	PEREMPUAN
10	2516	JIHAN AGUSTIN	PEREMPUAN
11	2517	LARAS ADELIA YUANITASARI	PEREMPUAN
12	2518	MARSYA ANGGUN FRANSISKA	PEREMPUAN
13	2519	MAULANA KHASAN AHMAD	LAKI-LAKI
14	2520	MUHAMMAD BRILIAN REVALINO PUTRA	LAKI-LAKI
15	2521	MUHAMMAD NAUFAL EKA SAPUTRA	LAKI-LAKI
16	2522	NADIA SERLY	PEREMPUAN
17	2523	SEILA ANASTAYA ANGGRAENI	PEREMPUAN
18	2524	SENTANI KENCANA MELATI	PEREMPUAN
19	2525	SHOLIKUL KHAQIM	LAKI-LAKI

B. Deskripsi Data

Hasil pemerolehan data yang telah dikumpulkan dari responden atau sampel penelitian berdasarkan variabel X (durasi bermain *game online*) dan variabel Y (minat belajar) kemudian diolah untuk dipaparkan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

1. Deskripsi Sampel

Sampel penelitian adalah 18 siswa yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.4
Sampel Penelitian

No	Nama	Kode	Jenis Kelamin
1	Marsya Anggun Fransiska	A	Perempuan
2	Muhammad Naufal Eka Saputra	B	Laki-laki
3	Ahmad Safi'i	C	Laki-laki
4	Maulana Khasan Ahmad	D	Laki-laki
5	Givani Lidya Putri	E	Perempuan
6	Fadhil Dzaka Naizar	F	Laki-laki
7	Afika Cahaya Ramadhani	G	Perempuan
8	Muhammad Rafa Khoiron Syawal	H	Laki-laki
9	Nadia Serly	I	Perempuan
10	Danang Zaenul Mustafa	J	Laki-laki
11	Muhammad Brilian Revalino Putra	K	Laki-laki
12	Achmad Izami Saputra	L	Laki-laki
13	Sholikul Khaqim	M	Laki-laki
14	Seila Anastaya Anggraeni	N	Perempuan
15	Sentani Kencana Melati	O	Perempuan
16	Jihan Agustin	P	Perempuan
17	Alina Zumala Naili	Q	Perempuan
18	Illona Kaltsum	R	Perempuan

2. Deskripsi jawaban sampel mengenai variabel X (durasi bermain *game online*)

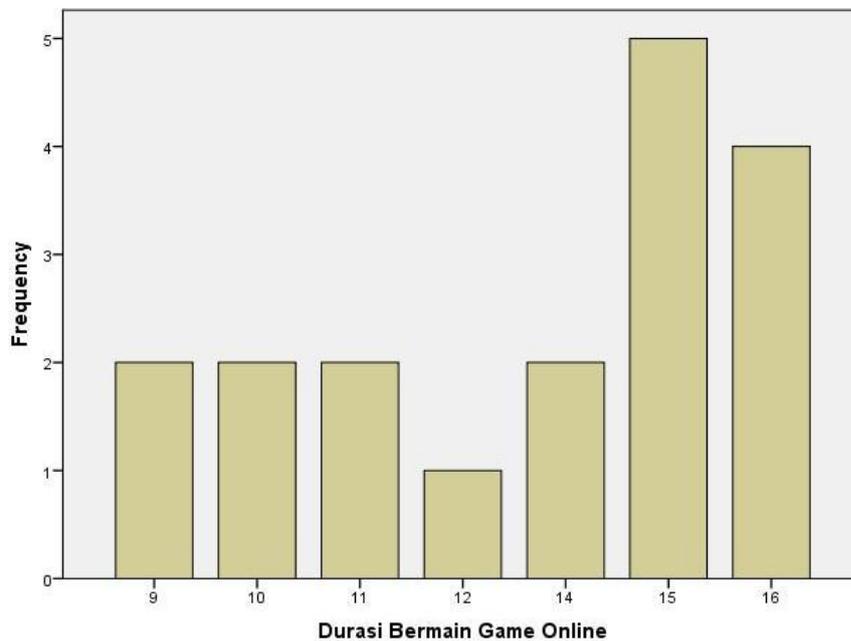
Tabel 4.5
Deskripsi Jawaban Variabel X

No	Butir Pernyataan	Jawaban				Jumlah
		SS	S	TS	STS	
1	Saya sebentar ketika bermain game online	2	3	5	8	18
2	Saya biasa bermain game online dengan durasi kurang dari 2 jam dalam sehari	4	1	1	12	18
3	Saya sangat lama ketika bermain game online	7	-	7	4	18
4	Saya biasa bermain game online dengan durasi lebih dari 2 jam dalam sehari	7	-	1	10	18
Frekuensi		20	4	14	34	72
Persentase		27,8%	5,6%	19,4%	47,2%	100%

3. Distribusi frekuensi berdasarkan skor variabel X (durasi bermain *game online*)

Tabel 4.6
Distribusi Frekuensi Skor Variabel X

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 9	2	11.1	11.1	11.1
10	2	11.1	11.1	22.2
11	2	11.1	11.1	33.3
12	1	5.6	5.6	38.9
14	2	11.1	11.1	50.0
15	5	27.8	27.8	77.8
16	4	22.2	22.2	100.0
Total	18	100.0	100.0	



Gambar 4.6. Diagram Distribusi Frekuensi Skor Variabel X

4. Deskripsi jawaban sampel mengenai variabel Y (minat belajar)

Tabel 4.7
Deskripsi Jawaban Variabel Y

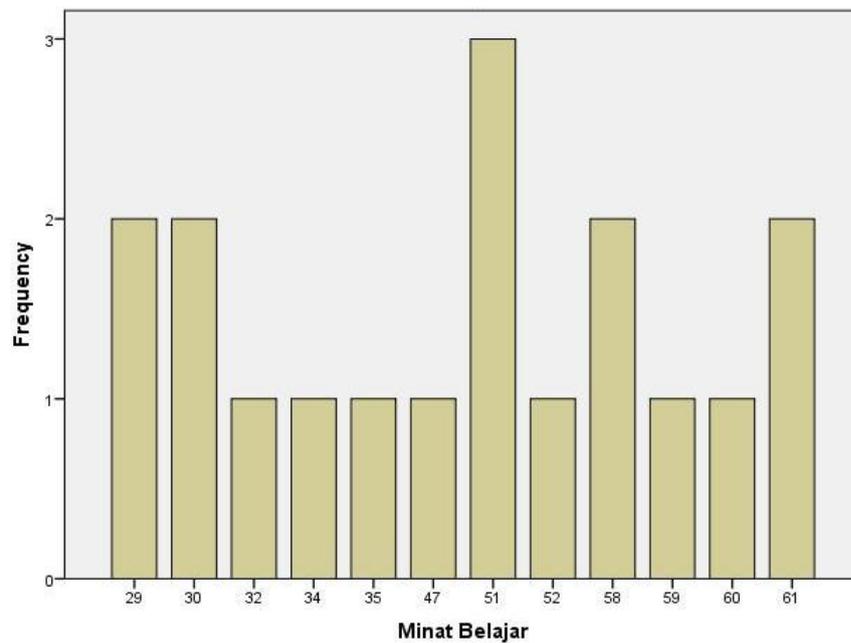
No	Butir Pernyataan	Jawaban				Jumlah
		SS	S	TS	STS	
1	Saya merasa senang belajar di sekolah meskipun sering bermain game online dirumah	12	6	-	-	18
2	Setelah saya mengenal dan bermain game online, saya merasa malas untuk belajar di sekolah	-	-	8	10	18
3	Saya tidak senang ketika ada jam belajar tambahan di sekolah karena ingin cepat pulang dan bermain game online	-	5	4	9	18
4	Saya merasa malas untuk belajar setelah bermain game online dengan waktu yang lama	5	5	2	6	18
5	Saya sering belajar bersama teman daripada hanya bermain game online dirumah	3	6	9	-	18
6	saya pernah bolos sekolah karena lebih suka menghabiskan waktu untuk bermain game online dirumah	-	-	7	11	18
7	Saya mengikuti berbagai kegiatan yang ada di sekolah supaya tidak terus menerus bermain game online	-	7	9	2	18
8	Saya malas mengikuti kegiatan ekstrakurikuler dan lebih suka menghabiskan waktu untuk bermain game online bersama teman	5	6	4	3	18
9	Saya selalu tertarik dengan materi baru di sekolah	8	3	5	2	18
10	Belajar adalah kegiatan yang tidak menarik dan membosankan bagi saya	3	4	4	7	18
11	Saya lebih tertarik untuk belajar dibandingkan bermain game online	4	6	5	3	18
12	Saya lebih tertarik untuk bermain game online daripada belajar	3	3	10	2	18
13	Perhatian saya mudah untuk teralihkan saat guru menjelaskan materi	-	5	4	9	18
14	Saya tidak mencatat penjelasan dari guru	6	1	7	4	18
15	Saya sering mencatat penjelasan dari guru	6	5	7	-	18
16	Perhatian saya ketika bermain game online lebih tinggi daripada ketika belajar	5	4	3	6	18
Frekuensi		60	66	88	74	288

Persentase	20,8%	22,9%	30,6%	25,7%	100%
------------	-------	-------	-------	-------	------

4. Distribusi frekuensi berdasarkan skor variabel Y (minat belajar)

Tabel 4.8
Distribusi Frekuensi Skor Variabel Y

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 29	2	11.1	11.1	11.1
30	2	11.1	11.1	22.2
32	1	5.6	5.6	27.8
34	1	5.6	5.6	33.3
35	1	5.6	5.6	38.9
47	1	5.6	5.6	44.4
51	3	16.7	16.7	61.1
52	1	5.6	5.6	66.7
58	2	11.1	11.1	77.8
59	1	5.6	5.6	83.3
60	1	5.6	5.6	88.9
61	2	11.1	11.1	100.0
Total	18	100.0	100.0	



Gambar 4.8. Diagram Distribusi Frekuensi Skor Variabel Y

5. Deskripsi data penelitian

Tabel 4.9
Deskriptif Statistik Data Penelitian

		Durasi Bermain Game Online	Minat Belajar
N	Valid	18	18
	Missing	0	0
Mean		13.28	46.00
Std. Deviation		2.608	12.756
Variance		6.801	162.706
Range		7	32
Minimum		9	29
Maximum		16	61

C. Uji Coba Instrumen Penelitian

1. Uji Validitas

Instrumen penelitian berupa kuesioner/angket diujicobakan kepada sampel uji coba yang memiliki kriteria tertentu dan mempunyai kondisi

serupa dengan sampel asli penelitian. Berdasarkan berbagai pertimbangan kriteria tersebut, dipilih 24 siswa sebagai sampel uji coba untuk mengisi angket. Uji validitas dilakukan menggunakan program SPSS dan melihat hasil output dari uji validitas dengan taraf signifikansi 5%. Butir item dinyatakan valid jika koefisien validitas $> 0,404$ berdasarkan ketentuan $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan taraf signifikansi 5%.

a. Hasil Uji Validitas Variabel Durasi Bermain *Game Online* (X)

Berdasarkan hasil uji coba, diperoleh bahwa variabel durasi bermain *game online* (X) yang terdiri dari 4 butir item pernyataan semuanya dinyatakan valid karena $r_{hitung} > 0,404$. Hasil uji coba dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.10
Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Variabel X

No	Butir Item	Nilai korelasi	R tabel	Keterangan
1	X1	0,770	0,404	Valid
2	X2	0,819	0,404	Valid
3	X3	0,713	0,404	Valid
4	X4	0,592	0,404	Valid

b. Hasil Uji Validitas Variabel Minat Belajar (Y)

Dari hasil uji coba, diperoleh bahwa variabel minat belajar (Y) yang terdiri dari 18 butir item pernyataan terdapat 2 butir item yang tidak valid karena $r_{hitung} < 0,404$ yaitu butir item nomor 4 dan nomor 18 sehingga dinyatakan gugur. Sisanya 16 butir item dinyatakan valid karena $r_{hitung} > r_{tabel}$ 0,404. Hasil uji coba dapat dilihat pada tabe 4.11.

Tabel 4.11
Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Variabel Y

No	Butir Item	Nilai korelasi	R tabel	Keterangan
1	Y1	0,760	0,404	Valid
2	Y2	0,704	0,404	Valid
3	Y3	0,750	0,404	Valid
4	Y4	0,187	0,404	Tidak Valid
5	Y5	0,804	0,404	Valid
6	Y6	0,714	0,404	Valid
7	Y7	0,779	0,404	Valid
8	Y8	0,748	0,404	Valid
9	Y9	0,678	0,404	Valid
10	Y10	0,793	0,404	Valid
11	Y11	0,879	0,404	Valid
12	Y12	0,875	0,404	Valid
13	Y13	0,819	0,404	Valid
14	Y14	0,757	0,404	Valid
15	Y15	0,913	0,404	Valid
16	Y16	0,901	0,404	Valid
17	Y17	0,861	0,404	Valid
18	Y18	0,357	0,404	Tidak Valid

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS dengan cara menghitung koefisien *cronbach alpha* dari masing-masing instrumen penelitian untuk variabel. Jika koefisien *cronbach alpha* $> 0,60$ maka hasil uji dinyatakan reliabel.

a. Hasil Uji Reliabilitas Variabel Durasi Bermain *Game Online* (X)

Berdasarkan hasil uji reliabilitas dengan rumus *cronbach alpha*, diperoleh bahwa variabel durasi bermain game online (X) dinyatakan reliabel karena nilai koefisien sebesar $0,703 > 0,60$. Hasil uji dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.12
Hasil Uji Reliabilitas Variabel X

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.703	4

b. Hasil Uji Reliabilitas Variabel Minat Belajar (Y)

Pada uji validitas variabel Y sebelumnya, terdapat 2 butir item yang tidak valid dan dinyatakan gugur sehingga tidak akan dimasukkan dalam uji reliabilitas. Uji reliabilitas hanya memasukkan 16 item yang valid. Berdasarkan hasil uji reliabilitas dengan rumus *cronbach alpha*, diperoleh bahwa variabel minat belajar (Y) dinyatakan reliabel karena nilai koefisien sebesar $0,958 > 0,60$. Hasil uji dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.13
Hasil Uji Reliabilitas Variabel Y

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.958	16

D. Analisis Data

1. Uji Kategorisasi

a. Minat belajar

Uji kategorisasi digunakan untuk mengetahui tingkatan minat belajar sampel berdasarkan nilai hasil angket yang telah dibagikan. Hasil uji dapat dilihat sebagai berikut:

$$M = 46$$

$$SD = 12,756 = 13$$

$$\begin{aligned} \text{Sangat rendah} &= Y \leq M - 1,5 \text{ SD} \\ &= Y \leq 46 - 1,5 (13) \\ &= Y \leq 46 - 19,5 \\ &= Y \leq 26,5 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Rendah} &= M - 1,5 \text{ SD} < Y \leq M - 0,5 \text{ SD} \\ &= 26,5 < Y \leq 46 - 0,5 (13) \\ &= 26,5 < Y \leq 46 - 6,5 \\ &= 26,5 < Y \leq 39,5 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Sedang} &= M - 0,5 \text{ SD} < Y \leq M + 0,5 \text{ SD} \\ &= 39,5 < Y \leq 46 + 0,5 (13) \\ &= 39,5 < Y \leq 46 + 6,5 \\ &= 39,5 < Y \leq 52,5 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Tinggi} &= M + 0,5 \text{ SD} < Y \leq M + 1,5 \text{ SD} \\ &= 52,5 < Y \leq 46 + 1,5 (13) \\ &= 52,5 < Y \leq 46 + 19,5 \\ &= 52,5 < Y \leq 65,5 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Sangat tinggi} &= Y > M + 1,5 \text{ SD} \\ &= Y > 65,5 \end{aligned}$$

Tabel 4.14
Hasil Hitung Kategorisasi Variabel Y

Kategori	Variabel Y
Sangat rendah	$Y \leq 26,5$
Rendah	$26,5 < Y \leq 39,5$
Sedang	$39,5 < Y \leq 52,5$
Tinggi	$52,5 < Y \leq 65,5$
Sangat tinggi	$Y > 65,5$

2. Korelasi Rank Spearman

Analisis data dilakukan berdasarkan hasil penyebaran angket kepada 18 responden. Dalam penelitian ini menggunakan uji korelasi rank spearman untuk menganalisis data yang telah diperoleh yaitu tentang hubungan atau pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y dan arah hubungan atau pengaruhnya. Hasil uji dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.15
Hasil Uji Korelasi Rank Spearman

Correlations			Durasi Bermain Game Online	Minat Belajar
Spearman's rho	Durasi Bermain Game Online	Correlation Coefficient	1.000	-.902**
		Sig. (2-tailed)	.	.000
		N	18	18
	Minat Belajar	Correlation Coefficient	-.902**	1.000
		Sig. (2-tailed)	.000	.
		N	18	18

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan hasil uji tersebut diketahui bahwa nilai koefisien korelasinya sebesar -0,902 artinya tingkat hubungan atau pengaruh variabel durasi bermain *game online* (X) terhadap variabel minat belajar (Y) jika dilihat pada tabel interpretasi maka berada pada tingkatan sangat kuat. Tanda negatif (-) pada nilai koefisien korelasi menandakan bahwa arah hubungan atau pengaruhnya adalah berkebalikan, yaitu jika variabel durasi bermain *game online* (X) meningkat maka variabel minat belajar (Y) akan menurun.

3. Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh yang diberikan oleh variabel durasi bermain *game online* (X) terhadap variabel minat belajar (Y) berdasarkan data yang telah diperoleh. Hasil perhitungannya dapat dilihat sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{KD} &= r_{ho}^2 \times 100\% \\ &= (0,902)^2 \times 100\% \\ &= 0,813 \times 100\% \\ &= 81,3\% \end{aligned}$$

Dari hasil tersebut dapat diartikan bahwa variabel durasi bermain *game online* (X) berpengaruh 81,3% terhadap variabel minat belajar (Y), sisanya 18,7% disebabkan oleh variabel lain diluar penelitian.

E. Uji Hipotesis

1. Uji Signifikan (Uji z)

Uji z atau uji signifikan digunakan untuk menguji kebenaran hipotesis dengan cara mencari nilai signifikansi. Dasar pengambilan keputusan dengan melihat nilai signifikansi pada tabel koefisien dengan taraf signifikannya adalah 5%. Jika nilai signifikansi uji $z > z$ tabel maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil uji z dapat dilihat sebagai berikut:

a. Hipotesis

Ho: $\rho = 0$ (tidak ada pengaruh yang signifikan antara durasi bermain *game online* terhadap minat belajar siswa kelas 5 SD 1 Sadang)

Ha: $\rho \neq 0$ (ada pengaruh yang signifikan antara durasi bermain *game online* terhadap minat belajar siswa kelas 5 SD1 Sadang)

b. Z tabel

$$\begin{aligned} Z \text{ tabel} &= 1 - \left(\frac{\alpha}{2} \right) \\ &= 1 - \left(\frac{0,05}{2} \right) \\ &= 0,975 \end{aligned}$$

Jika dilihat pada z tabel dengan nilai 0,975 berada pada baris 1,9 dan kolom 0,06 maka diperoleh nilai dari z tabel $1,9 + 0,06 = 1,96$.

$$\begin{aligned} Z \text{ hitung} &= \frac{\rho}{\frac{1}{\sqrt{n-1}}} \\ &= \frac{0,902}{\frac{1}{\sqrt{18-1}}} \\ &= \frac{0,902}{0,24} \\ &= 3,83 \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan tersebut diketahui z hitung adalah $3,83 > z$ tabel 1,96 maka Ho ditolak dan Ha diterima. Jadi artinya ada pengaruh yang signifikan antara durasi bermain *game online* terhadap minat belajar siswa kelas 5 SD 1 Sadang.

F. Pembahasan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa:

1. Berdasarkan deskripsi jawaban angket durasi bermain *game online* yang diisi oleh 18 sampel siswa kelas V SD 1 Sadang. Diketahui 6 siswa (M, N, O, P, Q, R) tidak bermain *game online*, 5 siswa (A, E, G, I, L) masuk dalam indikator durasi bermain *game online* normal, dan 7 siswa (B, C, D, F, H, J, K) masuk dalam indikator durasi bermain *game online* tidak normal.
2. Berdasarkan skor hasil penyebaran angket minat belajar yang diisi oleh 18 sampel siswa kelas V SD 1 Sadang. Dari hasil uji kategorisasi diketahui 6 siswa (M, N, O, P, Q, R) memiliki minat belajar tinggi, 5 siswa (A, E, G, I, L) memiliki minat belajar sedang, dan 7 siswa (B, C, D, F, H, J, K) memiliki minat belajar rendah.
3. Berdasarkan pembahasan poin 1 dan 2 dapat disimpulkan bahwa sampel yang tidak bermain *game online* memiliki minat belajar yang tinggi. Sampel yang bermain *game online* dengan durasi normal memiliki minat belajar sedang. Sedangkan sampel yang bermain *game online* dengan durasi tidak normal memiliki minat belajar rendah. Artinya semakin lama durasi bermain *game online* sampel, maka minat belajarnya akan semakin menurun.
4. Berdasarkan hasil analisis data menggunakan korelasi rank spearman untuk mengetahui tingkat dan arah hubungan atau pengaruh dari durasi bermain *game online* terhadap minat belajar siswa kelas V SD 1 Sadang. Diperoleh hasil bahwa nilai koefisien korelasi sebesar -0,902 artinya jika dilihat pada tabel interpretasi tingkat hubungan atau pengaruh durasi bermain *game*

online terhadap minat belajar ada pada tingkatan sangat kuat. Tanda negatif (-) pada nilai koefisien korelasi menandakan bahwa arah hubungan atau pengaruhnya adalah berkebalikan, yaitu jika variabel durasi bermain *game online* meningkat maka variabel minat belajar akan menurun.

5. Berdasarkan hasil uji determinasi diperoleh bahwa besarnya pengaruh yang diberikan oleh variabel durasi bermain *game online* terhadap minat belajar adalah 81,3%. Sisanya sebanyak 18,7% disebabkan oleh faktor lain yang tidak diteliti seperti faktor intern siswa, faktor psikologis siswa, dan faktor ekstern siswa. Hal itu sejalan dengan pendapat Slameto (2013: 57) yang menjelaskan bahwa terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi minat seseorang yaitu faktor intern, faktor psikologis, dan faktor ekstern.
6. Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji signifikansi atau uji z , diperoleh hasil z hitung adalah $3,83 > z$ tabel $1,96$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya ada hubungan atau pengaruh yang signifikan antara durasi bermain *game online* terhadap minat belajar siswa kelas 5 SD 1 Sadang.
7. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian relevan sebelumnya yang dilakukan oleh Al Nizar dan Siti Hajaroh pada tahun 2019, serta Yolana Gustika pada tahun 2020. Intensitas maupun durasi bermain *game online* ataupun *game gadget* berpengaruh negatif dan signifikan terhadap minat belajar siswa sekolah dasar.

BAB V

SIMPULAN, SARAN, DAN KETERBATASAN PENELITIAN

A. Simpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh antara durasi bermain *game online* terhadap minat belajar siswa kelas V SD 1 Sadang. Durasi bermain *game online* berpengaruh negatif dan signifikan terhadap minat belajar. Hal itu dibuktikan dari nilai koefisien korelasi sebesar -0,902 yang artinya hubungan atau pengaruh antara durasi bermain *game online* terhadap minat belajar siswa berada pada tingkat sangat kuat. Tanda negatif (-) menandakan arah hubungan atau pengaruh yang berkebalikan, artinya semakin tinggi durasi bermain *game online* siswa maka minat belajarnya akan semakin rendah. Besarnya pengaruh yang diberikan berdasarkan uji determinasi yaitu durasi bermain *game online* berpengaruh 81,3% terhadap minat belajar, sisanya 18,7% disebabkan oleh faktor lain yang tidak diteliti. Signifikansi dan hipotesis diuji menggunakan uji z dengan hasil z hitung $3,83 > z$ tabel 1,96 maka hipotesis alternatif (H_a) diterima. Jadi ada hubungan / pengaruh yang signifikan antara durasi bermain *game online* terhadap minat belajar.

B. Saran

Untuk menghindari pengaruh negatif dari game online ada beberapa hal yang dapat dilakukan:

1. Menjauhkan diri dari *smartphone*.
2. Memberikan penjelasan mengenai dampak negatif bermain *game online*.
3. Memberikan batasan waktu dan pengawasan dalam bermain *game online*.
4. Menggunakan waktu luang untuk mengeksplor bakat dan hobi di dunia nyata.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini telah diusahakan dan disusun dengan maksimal, namun ada beberapa keterbatasan yang dapat menjadi perhatian lebih bagi peneliti lainnya agar memperoleh hasil yang lebih sempurna. Beberapa keterbatasan penelitian ini yaitu:

1. Terdapat banyak faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa, tidak hanya durasi bermain *game online* saja.
2. Beberapa sampel tidak memberikan jawaban yang sesuai dengan keadaan sebenarnya pada angket.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiningtiyas, S. W. 2017. "Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan *Game online*". *Kopasta: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 4(1), 38–39.
<https://aapanel2.unrika.ac.id/index.php/kopastajournal/article/download/1121/894>. (Diakses pada tanggal 20 Maret 2021).
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Azwar, Syaifuddin. 2010. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Gustika, Y. (2020). Pengaruh Game Online Melalui Pengguna Hp Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Negeri 156 Bengkulu Utara Di Desa Taba Padang R Kec. Hulu Palik Kab. Bengkulu Utara. (Doctoral dissertation, IAIN Bengkulu). <http://repository.iainbengkulu.ac.id/6385/>. (Diakses pada tanggal 10 Juni 2021).
- Rudhiati, F., Apriany, D., & Hardianti, N. (2015). Hubungan durasi bermain video game dengan ketajaman penglihatan anak usia sekolah. *Jurnal Skolastik Keperawatan*, 1(2), 12-17.
<https://jurnal.unai.edu/index.php/jsk/article/view/83> (Diakses pada tanggal 5 Maret 2022).
- Iqbal. F. 25 Desember 2021. "Melihat Mineski Indonesia Menjadi Gerbong Penggerak e-Sport".
<https://www.kompasiana.com/fajarliiqbal6332/61c6bbba9bdc4042a22639b2/melihat-mineski-indonesia-menjadi-gerbong-penggerak-e-sport>. (Diakses pada tanggal 3 Januari 2022).
- Januar M. Iwan dan E.F. Turmudzi. 2006. *Game Mania*. Jakarta: Gema Insani.
- Johan, R. 2019. "Pengaruh *Game online* Terhadap Minat Untuk Belajar Peserta Didik Kelas X di MA Al Hidayah Depok". *Research and Development Journal of Education*, 5(2), 12-25.
<https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/RDJE/article/view/3748>. (Diakses pada tanggal 18 April 2021).
- Kamus. 2016. KBBI Daring. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/durasi>. (Diakses pada tanggal 16 Maret 2021).

- Nisrinafatin, N. 2020. "Pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa". *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 135-142. <https://ummaspul.e-journal.id/JENFOL/article/view/427>. (Diakses pada tanggal 2 April 2021).
- Nizar, A., & Hajaroh, S. (2019). Pengaruh Intensitas Penggunaan Game Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa. *El Midad*, 11(2), 169-192. <https://journal.uinmataram.ac.id/index.php/elmidad/article/view/1901>. (Diakses pada tanggal 2 Juni 2021).
- Saputra, H. J., & Harjanti, Y. N. 2015. "Implementasi Pembelajaran Berbasis Lingkungan Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Di Kelas IV SD". In SEMINAR NASIONAL PGSD 2015. <http://prosiding.upgris.ac.id/index.php/pgsd2015/pgsd2015/paper/view/565>. (Diakses pada tanggal 7 April 2022).
- Sari, A. P., Sundari, R. S., & Saputra, H. J. 2019. "Analisis Dampak Perhatian Orang Tua terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Tlogosari Wetan 01 Semarang". In *Seminar Pendidikan Nasional (SENDIKA)* (Vol. 1, No. 1, pp. 189-200). <http://conference.upgris.ac.id/index.php/sendika/article/view/373>. (Diakses pada tanggal 13 April 2022).
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Slameto. 2013. *Hubungan Kesiapan Belajar Siswa dengan Prestasi Belajar*. Jakarta: Rhineka Cipta.
- Sudaryono. 2017. *Metodologi Penelitian*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: PrenadaMedia Group.

LAMPIRAN

1. Surat Permohonan Ijin Penelitian

	UNIVERSITAS PGRI SEMARANG FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN (FIP) Jalan Sidodadi Timur No. 24 - Dr. Cipto Semarang - Indonesia Telepon (024) 8316377 Faks. 8448217 Email: upgrismg@gmail.com Homepage: www.upgrismg.ac.id	
Nomor	: 0726/IP-AM/FIP/UPGRIS/VII/2022	08 Juli 2022
Lampiran	: 1 (satu) berkas	
Perihal	: Permohonan Ijin Penelitian	

Yth. Kepala SD 1 Sadang Kec. Jekulo Kabupaten Kudus
di Kab. Kudus

Kami beritahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami :

N a m a : Achmad bagus Baskoro
N P M : 18120043
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Akan mengadakan penelitian dengan judul :

PENGARUH DURASI BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS 5 SD 1 SADANG KABUPATEN KUDUS

Sehubungan dengan hal tersebut, kami mohon perkenan Bapak/Ibu memberikan ijin mahasiswa tersebut untuk melakukan Ijin Penelitian.

Atas perkenan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

a.n Dekan
Wakil Dekan I,


Mei Fita Asri Untari
Mei Fita Asri Untari, S.Pd. M.Pd.
NPP 098401240

2. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN KUDUS
DINAS PENDIDIKAN KEPEMUDAAN DAN OLAH RAGA
KORWIL KECAMATAN JEKULO BIDANG PENDIDIKAN
SD 1 SADANG
Ds. Sadang Rt 01/04 Kec. Jekulo Kab. Kudus 7459382

SURAT KETERANGAN
No : 421.2/008//09.07.235/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD 1 Sadang, menerangkan bahwa :

Nama	: Achmad Bagus Baskoro
NPM	: 18120043
Fakultas	: Ilmu Pendidikan
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi	: “Pengaruh Durasi Bermain Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 5 SD 1 Sadang Kabupaten Kudus”

Yang bersangkutan telah melakukan penelitian di SD 1 Sadang pada tanggal 21 Juli s.d 26 Juli 2022

Surat Keterangan ini diberikan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kudus, 11 Agustus 2022

Kepala SD 1 Sadang



3. Angket Sampel Uji Coba

Lembar Instrumen Angket Siswa

Nama :
 Kelas :
 No. absen :

PETUNJUK PENGISIAN:

- 1) Tulislah identitasmu secara lengkap.
- 2) Bacalah pernyataan yang terdapat dalam kuesioner dengan cermat dan teliti untuk memberikan respon jawaban.
- 3) Berilah tanda centang (✓) pada salah satu dari empat jawaban pernyataan yang tersedia sesuai pribadi masing-masing.
- 4) Jika ingin mengganti jawaban yang baru, berilah dua garis mendatar pada jawaban sebelumnya (=) kemudian berilah tanda centang (✓) pada jawaban yang baru.

SKOR JAWABAN

Jawaban	Keterangan	Nilai item	
		<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>
SS	Sangat sesuai	4	1
S	Sesuai	3	2
TS	Tidak sesuai	2	3
STS	Sangat tidak sesuai	1	4

KRITERIA JAWABAN:

- SS apabila selalu melakukan sesuai pernyataan
- S apabila sering melakukan sesuai pernyataan
- TS apabila tidak sesuai pernyataan
- STS apabila sangat tidak sesuai pernyataan

1) Angket durasi bermain game online

No	Butir Pertanyaan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
	Normal				
1	Saya sebentar ketika bermain game online				
2	Saya biasa bermain game online dengan durasi kurang dari 2 jam dalam sehari				
	Tidak normal				
3	Saya sangat lama ketika bermain game online				
4	Saya biasa bermain game online dengan durasi lebih dari 2 jam dalam sehari				

2) Angket minat belajar

No	Butir Pertanyaan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
	Perasaan senang				
1	Saya merasa senang belajar di sekolah meskipun sering bermain game online dirumah				
2	Setelah saya mengenal dan bermain game online, saya merasa malas untuk belajar di sekolah				
3	Saya tidak senang ketika ada jam belajar tambahan di sekolah karena ingin cepat pulang dan bermain game online				
4	Saya merasa senang dan bersemangat untuk belajar setelah selesai bermain game online				
5	Saya merasa malas untuk belajar setelah bermain game online dengan waktu yang lama				
	Keterlibatan siswa				
6	Saya sering belajar bersama teman daripada hanya bermain game online dirumah				
7	saya pernah bolos sekolah karena lebih suka menghabiskan waktu untuk bermain game online dirumah				
8	Saya mengikuti berbagai kegiatan yang ada di sekolah supaya tidak terus menerus bermain game online				
9	Saya malas mengikuti kegiatan ekstrakurikuler dan lebih suka menghabiskan waktu untuk bermain game online bersama teman				
	Ketertarikan				
10	Saya selalu tertarik dengan materi baru di sekolah				
11	Belajar adalah kegiatan yang tidak menarik dan membosankan bagi saya				
12	Saya lebih tertarik untuk belajar dibandingkan bermain game online				
13	Saya lebih tertarik untuk bermain game online daripada				

	belajar				
	Perhatian				
14	Perhatian saya mudah untuk teralihkan saat guru menjelaskan materi				
15	Saya tidak mencatat penjelasan dari guru				
16	Saya sering mencatat penjelasan dari guru				
17	Perhatian saya ketika bermain game online lebih tinggi daripada ketika belajar				
18	Perhatian saya ketika belajar lebih tinggi daripada ketika bermain game online				

4. Data Siswa Sampel Uji Coba

DATA SISWA				
No	No Induk	Nama lengkap	NISN	Nama panggilan
1	2	3	4	5
1	1707	M FAIZ MUBAROK	98566515	FAIZ
2	1722	AHMAD IRSYAD SYAFIQ ✓	127591186	IRSYAD
3	1723	AKBAR PUTRA PRATAMA ✓	127607885	PUTRA
4	1724	AL GHAZIY ✓	109876611	AL GHAZI
5	1725	ALTHAFUNNISA FIORENSA AL HUDA ✓	115646319	FIO
6	1726	AMANDA UMMU RASLAFAN	111955706	AMANDA
7	1727	ARVIANNO EGA ADI PUTRA	108700748	FINO
8	1728	AULIA NURUSSABILA	123843285	AULIA
9	1729	DIVA ARMEYLIA ✓	119220440	DIVA
10	1731	FAJRY ADHYTIA PRATAMA ✓	96245338	FAJRY
11	1732	FANESHA KASJANAFI SABILLA	118807408	FANESHA
12	1733	FERY ADITYA SETIAWAN	118855898	FERY
13	1734	FIRMA FITRIYA	118857764	FIRMA
14	1735	FIZA HASAN ✓	122251749	FIZA
15	1736	IFTITAH SALSABILA NUR FAUZIYAH ✓	115190678	IFTITAH
16	1737	IHDA'ARIFA MAULIDA	112530491	IHDA
17	1738	KAMILIYA DHIA AWALIYA FITRI	111493685	KAMILIYA
18	1739	KHANSAN SAKHI NAURA ✓	115363129	KHANSAN
19	1740	LINSI MELIANA PUTRI	111104511	LINSI
20	1741	MUHAMMAD ARIFIN ILHAM	113039151	ILHAM

21	1742	MUHAMMAD ARSYA ROMADHON ✓	111995617	ARSYA
22	1743	MUHAMMAD HAFSHIN 'ABDILLAH ✓	117456414	HAFSHIN
23	1744	MUHAMMAD LABIB HAFTHAH ✓	119398503	LABIB
24	1745	MUHAMMAD PRIYA HIMANAYA AZZAKY	118602485	AZZA
25	1746	MUHAMMAD TAUFIQ 'AZIM ✓	101876490	AZIM
26	1747	MUHAMMAD YANSHUR HAQ ✓	117764576	YAYAN
27	1748	MUHAMMAD ZAKKA EL KHILA	114388265	ZAKKA
28	1749	NADINDRA AZKA ✓	112012137	AZKA
29	1750	NAEZHAHFA ANZHA VALENSYA	103115869	FAFA
30	1751	NAJWA CHOIRUN NISA	116467760	NAJWA
31	1752	NOR LAILATUL MAGFIROH	114003723	LAILATUL
32	1753	NUR KARIMAH AMALIYA	111314256	LIYA
33	1754	NUR MA'RUF AL FAROKHI	114651557	MA'RUF
34	1755	RAFID GESANG PRIMI ARYANTA ✓	104603014	RAFID
35	1756	RAHMA SAFA AULIA ✓	112082376	RAHMA
36	1757	SALMA SALSABILA	104891294	SALMA
37	1758	SURMADDIYA TEGAR RIZALALLAH ✓	112181205	TEGAR
38	1759	TASQYA ANINDA RAMANDANI ✓	118828569	TASQYA
39	1760	VINA TAQIYA ZAFISAH	106046207	VINA
40	1761	ZAHRA AULYA MARTASYA	117486498	TASYA
41	1762	ZIAN MILKHATUN AWALIA ✓	113228420	ZIAN
42	1785	MOHAMMAD KHOIRURRIZKY ✓	109024795	RIZKY
43	1851	KALILA INDIRA NEYSA	118846822	KALILA
44	1853	ERFIANA SILVIA ENGEL	0116657025	SILVIA
45	1896	MUHYIT HAFY TAQIYYUDIN	119557978	TAQI

5. Hasil Angket Sampel Uji Coba

Instrumen Penelitian

1. Kuesioner /Angket

Lembar Instrumen Angket Siswa

Nama : IRYDd SaFiQ
 Kelas : V (Ima)
 No. absen : 2

PETUNJUK PENGISIAN:

- 1) Tulislah identitasmu secara lengkap.
- 2) Bacalah pernyataan yang terdapat dalam kuesioner dengan cermat dan teliti untuk memberikan respon jawaban.
- 3) Berilah tanda centang (✓) pada salah satu dari empat jawaban pernyataan yang tersedia sesuai pribadi masing-masing.
- 4) Jika ingin mengganti jawaban yang baru, berilah dua garis mendarat pada jawaban sebelumnya (=) kemudian berilah tanda centang (✓) pada jawaban yang baru.

SKOR JAWABAN

Jawaban	Keterangan	Nilai item	
		<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>
SS	Sangat sesuai	4	1
S	Sesuai	3	2
TS	Tidak sesuai	2	3
STS	Sangat tidak sesuai	1	4

KRITERIA JAWABAN:

- SS apabila selalu melakukan sesuai pernyataan
- S apabila sering melakukan sesuai pernyataan
- TS apabila tidak sesuai pernyataan
- STS apabila sangat tidak sesuai pernyataan

1) Angket durasi bermain game online

No	Butir Pertanyaan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
	Normal				
1	Saya sebentar ketika bermain game online				✓
2	Saya biasa bermain game online dengan durasi kurang dari 2 jam dalam sehari				✓
	Tidak normal				
3	Saya sangat lama ketika bermain game online	✓			
4	Saya biasa bermain game online dengan durasi lebih dari 2 jam dalam sehari	✓			

2) Angket minat belajar

No	Butir Pertanyaan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
	Perasaan senang				
1	Saya merasa senang belajar di sekolah meskipun sering bermain game online dirumah		✓		
2	Setelah saya mengenal dan bermain game online, saya merasa malas untuk belajar di sekolah			✓	
3	Saya tidak senang ketika ada jam belajar tambahan di sekolah karena ingin cepat pulang dan bermain game online			✓	
4	Saya merasa senang dan bersemangat untuk belajar setelah selesai bermain game online	✓			
5	Saya merasa malas untuk belajar setelah bermain game online dengan waktu yang lama	✓			
	Keterlibatan siswa				
6	Saya sering belajar bersama teman daripada hanya bermain game online dirumah			✓	
7	saya pernah bolos sekolah karena lebih suka menghabiskan waktu untuk bermain game online dirumah			✓	
8	Saya mengikuti berbagai kegiatan yang ada di sekolah supaya tidak terus menerus bermain game online			✓	
9	Saya malas mengikuti kegiatan ekstrakurikuler dan lebih suka menghabiskan waktu untuk bermain game online bersama teman	✓			
	Ketertarikan				
10	Saya selalu tertarik dengan materi baru di sekolah				✓
11	Belajar adalah kegiatan yang tidak menarik dan membosankan bagi saya	✓			
12	Saya lebih tertarik untuk belajar dibandingkan bermain game online				✓
13	Saya lebih tertarik untuk bermain game online daripada	✓			

	belajar				
	Perhatian				
14	Perhatian saya mudah untuk teralihkan saat guru menjelaskan materi			✓	
15	Saya tidak mencatat penjelasan dari guru	✓			
16	Saya sering mencatat penjelasan dari guru			✓	
17	Perhatian saya ketika bermain game online lebih tinggi daripada ketika belajar	✓			
18	Perhatian saya ketika belajar lebih tinggi daripada ketika bermain game online			✓	

Instrumen Penelitian

1. Kuesioner /Angket

Lembar Instrumen Angket Siswa

Nama : *Ar-dar putra pratama*
 Kelas : *3*
 No. absen : *3*

PETUNJUK PENGISIAN:

- 1) Tulislah identitasmu secara lengkap.
- 2) Bacalah pernyataan yang terdapat dalam kuesioner dengan cermat dan teliti untuk memberikan respon jawaban.
- 3) Berilah tanda centang (✓) pada salah satu dari empat jawaban pernyataan yang tersedia sesuai pribadi masing-masing.
- 4) Jika ingin mengganti jawaban yang baru, berilah dua garis mendatar pada jawaban sebelumnya (=) kemudian berilah tanda centang (✓) pada jawaban yang baru.

SKOR JAWABAN

Jawaban	Keterangan	Nilai item	
		<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>
SS	Sangat sesuai	4	1
S	Sesuai	3	2
TS	Tidak sesuai	2	3
STS	Sangat tidak sesuai	1	4

KRITERIA JAWABAN:

- SS apabila selalu melakukan sesuai pernyataan
- S apabila sering melakukan sesuai pernyataan
- TS apabila tidak sesuai pernyataan
- STS apabila sangat tidak sesuai pernyataan

1) Angket durasi bermain game online

No	Butir Pertanyaan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
	Normal				
1	Saya sebentar ketika bermain game online				✓
2	Saya biasa bermain game online dengan durasi kurang dari 2 jam dalam sehari				✓
	Tidak normal				
3	Saya sangat lama ketika bermain game online	✓			
4	Saya biasa bermain game online dengan durasi lebih dari 2 jam dalam sehari	✓			

2) Angket minat belajar

No	Butir Pertanyaan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
	Perasaan senang				
1	Saya merasa senang belajar di sekolah meskipun sering bermain game online dirumah		✓		
2	Setelah saya mengenal dan bermain game online, saya merasa malas untuk belajar di sekolah			✓	
3	Saya tidak senang ketika ada jam belajar tambahan di sekolah karena ingin cepat pulang dan bermain game online		✓		
4	Saya merasa senang dan bersemangat untuk belajar setelah selesai bermain game online	✓			
5	Saya merasa malas untuk belajar setelah bermain game online dengan waktu yang lama		✓		
	Keterlibatan siswa				
6	Saya sering belajar bersama teman daripada hanya bermain game online dirumah			✓	
7	saya pernah bolos sekolah karena lebih suka menghabiskan waktu untuk bermain game online dirumah			✓	
8	Saya mengikuti berbagai kegiatan yang ada di sekolah supaya tidak terus menerus bermain game online				✓
9	Saya malas mengikuti kegiatan ekstrakurikuler dan lebih suka menghabiskan waktu untuk bermain game online bersama teman	✓			
	Ketertarikan				
10	Saya selalu tertarik dengan materi baru di sekolah			✓	
11	Belajar adalah kegiatan yang tidak menarik dan membosankan bagi saya	✓			
12	Saya lebih tertarik untuk belajar dibandingkan bermain game online				✓
13	Saya lebih tertarik untuk bermain game online daripada	✓			

	belajar				
	Perhatian				
14	Perhatian saya mudah untuk teralihkan saat guru menjelaskan materi		✓		
15	Saya tidak mencatat penjelasan dari guru	✓			
16	Saya sering mencatat penjelasan dari guru			✓	
17	Perhatian saya ketika bermain game online lebih tinggi daripada ketika belajar		✓		
18	Perhatian saya ketika belajar lebih tinggi daripada ketika bermain game online			✓	

6. Tabulasi Data Angket Variabel X (Durasi Bermain Game Online) Sampel Uji
Coba

No	Responden	No Butir Soal				Jumlah
		1	2	3	4	
1	AIS	4	4	4	4	16
2	APP	4	4	4	4	16
3	AG	3	4	4	4	15
4	AFAH	4	4	3	4	15
5	AN	3	4	3	4	14
6	DV	3	4	4	4	15
7	FAP	4	4	4	4	16
8	FH	4	4	4	4	16
9	ISNF	4	4	4	4	16
10	KSN	4	4	3	4	15
11	MAR	3	3	4	4	14
12	MHA	4	3	4	4	15
13	MLH	3	4	4	4	15
14	MTA	4	4	4	4	16
15	MYH	3	3	3	3	12
16	MZEK	3	3	3	4	13
17	NA	3	3	3	4	13
18	NAV	3	3	3	3	12
19	RGPA	4	4	4	4	16
20	RSA	3	3	4	3	13
21	STR	3	3	3	4	13
22	TAR	4	4	3	3	14
23	ZMA	4	4	4	4	16
24	MK	3	3	3	4	13

7. Hasil Uji Validitas Variabel X (Durasi Bermain Game Online) Dengan SPSS

Correlations

		X1	X2	X3	X4	Total
X1	Pearson Correlation	1	.602**	.338	.224	.770**
	Sig. (2-tailed)		.002	.106	.294	.000
	N	24	24	24	24	24
X2	Pearson Correlation	.602**	1	.393	.346	.819**
	Sig. (2-tailed)	.002		.058	.097	.000
	N	24	24	24	24	24
X3	Pearson Correlation	.338	.393	1	.302	.713**
	Sig. (2-tailed)	.106	.058		.151	.000
	N	24	24	24	24	24
X4	Pearson Correlation	.224	.346	.302	1	.592**
	Sig. (2-tailed)	.294	.097	.151		.002
	N	24	24	24	24	24
Total	Pearson Correlation	.770**	.819**	.713**	.592**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.002	
	N	24	24	24	24	24

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

8. Tabulasi Data Angket Variabel Y (Minat Belajar) Sampel Uji Coba

No	Nama	No Butir Soal																		Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	
1	AIS	3	3	3	4	1	2	3	2	1	1	1	1	1	3	1	2	1	2	35
2	APP	3	3	2	4	2	2	3	1	1	2	1	1	1	2	1	2	2	2	35
3	AG	3	3	2	2	1	2	4	2	1	2	2	2	3	3	1	2	1	2	38
4	AFAH	4	4	4	3	2	3	4	2	2	4	3	4	3	4	3	3	3	3	58
5	AN	4	4	4	4	3	2	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	2	3	58
6	DV	4	4	3	3	2	2	4	2	2	4	3	3	3	3	3	3	2	3	53
7	FAP	3	3	2	4	1	2	3	2	2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	36
8	FH	3	3	2	2	2	2	3	1	1	2	2	2	1	2	1	2	1	2	34
9	ISNF	3	3	4	3	2	3	4	2	3	3	2	2	3	4	3	3	3	3	53
10	KSN	4	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	4	3	4	3	3	3	3	57
11	MAR	4	3	4	1	1	2	3	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	4	40
12	MHA	4	3	3	3	1	2	3	1	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	37
13	MLH	3	3	2	4	1	2	3	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	38
14	MTA	3	3	2	3	2	2	3	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	4	40
15	MYH	3	3	1	4	1	2	3	2	1	1	1	1	1	4	1	2	1	4	36
16	MZEK	3	3	2	2	1	2	3	2	2	1	2	1	2	2	2	2	1	4	37
17	NA	3	3	2	4	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	1	2	41
18	NAV	4	4	3	3	2	3	4	3	2	3	4	4	3	3	3	3	3	4	58
19	RGPA	3	3	3	3	1	2	3	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	3	40
20	RSA	4	4	4	4	3	3	4	3	2	3	3	4	3	4	3	3	3	3	60
21	STR	3	3	2	2	1	3	3	2	2	2	2	2	2	3	1	2	2	3	40
22	TAR	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	60
23	ZMA	4	4	3	4	2	2	4	2	2	2	3	4	2	3	2	2	2	3	50
24	MK	3	3	2	2	1	2	3	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	34

9. Hasil Uji Validitas Variabel Y dengan SPSS

Correlations

	Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10	Y11	Y12	Y13	Y14	Y15	Y16	Y17	Y18	Total
Y1 Pearson Correlation	1	.683**	.722**	.016	.566**	.387	.567**	.468*	.361	.578**	.691**	.807**	.491*	.432*	.791**	.637**	.599**	.302	.760**
Sig. (2-tailed)		.000	.000	.940	.004	.061	.004	.021	.083	.003	.000	.000	.015	.035	.000	.001	.002	.151	.000
N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
Y2 Pearson Correlation	.683**	1	.493*	.279	.491**	.265	.547**	.421*	.309	.640**	.643**	.785**	.516**	.434*	.628**	.469*	.482*	.258	.704**
Sig. (2-tailed)	.000		.014	.187	.015	.211	.006	.040	.142	.001	.001	.000	.010	.034	.001	.021	.017	.223	.000
N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
Y3 Pearson Correlation	.722**	.493*	1	-.028	.533**	.496*	.515*	.457*	.533**	.562**	.582**	.630**	.573**	.470*	.768**	.695**	.712**	.191	.750**
Sig. (2-tailed)	.000	.014		.898	.007	.014	.010	.025	.007	.004	.003	.001	.003	.020	.000	.000	.000	.371	.000
N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
Y4 Pearson Correlation	.016	.279	-.028	1	.302	-.062	.025	.155	.258	.144	-.018	.101	-.086	.305	.069	.107	.020	-.238	.187
Sig. (2-tailed)	.940	.187	.898		.152	.773	.908	.469	.223	.501	.934	.637	.688	.147	.750	.618	.926	.263	.381
N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
Y5 Pearson Correlation	.566**	.491*	.533**	.302	1	.504*	.542**	.554**	.530**	.620**	.705**	.720**	.545**	.622**	.716**	.767**	.698**	.139	.804**
Sig. (2-tailed)	.004	.015	.007	.152		.012	.006	.005	.008	.001	.000	.000	.006	.001	.000	.000	.000	.516	.000
N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
Y6 Pearson Correlation	.387	.265	.496*	-.062	.504*	1	.639**	.548**	.465*	.587**	.596**	.545**	.594**	.647**	.611**	.712**	.822**	.266	.714**
Sig. (2-tailed)	.061	.211	.014	.773	.012		.001	.006	.022	.003	.002	.006	.002	.001	.002	.000	.000	.208	.000
N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
Y7 Pearson Correlation	.567**	.547**	.515*	.025	.542**	.639**	1	.490*	.345	.709**	.719**	.692**	.751**	.633**	.696**	.706**	.700**	.173	.779**
Sig. (2-tailed)	.004	.006	.010	.908	.006	.001		.015	.099	.000	.000	.000	.000	.001	.000	.000	.000	.418	.000

N		24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	
Y8	Pearson Correlation	.468 [*]	.421 [*]	.457 [*]	.155	.554 ^{**}	.548 ^{**}	.490 [*]	1	.507 [*]	.386	.704 ^{**}	.629 ^{**}	.750 ^{**}	.635 ^{**}	.600 ^{**}	.679 ^{**}	.578 ^{**}	.424 [*]	.748 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.021	.040	.025	.469	.005	.006	.015		.011	.062	.000	.001	.000	.001	.002	.000	.003	.039	.000
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
Y9	Pearson Correlation	.361	.309	.533 ^{**}	.258	.530 ^{**}	.465 [*]	.345	.507 [*]	1	.528 ^{**}	.571 ^{**}	.467 [*]	.598 ^{**}	.442 [*]	.645 ^{**}	.652 ^{**}	.529 ^{**}	.209	.678 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.083	.142	.007	.223	.008	.022	.099	.011		.008	.004	.021	.002	.031	.001	.001	.008	.327	.000
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
Y10	Pearson Correlation	.578 ^{**}	.640 ^{**}	.562 ^{**}	.144	.620 ^{**}	.587 ^{**}	.709 ^{**}	.386	.528 ^{**}	1	.653 ^{**}	.724 ^{**}	.722 ^{**}	.557 ^{**}	.745 ^{**}	.780 ^{**}	.653 ^{**}	-.075	.793 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.003	.001	.004	.501	.001	.003	.000	.062	.008		.001	.000	.000	.005	.000	.000	.001	.726	.000
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
Y11	Pearson Correlation	.691 ^{**}	.643 ^{**}	.582 ^{**}	-.018	.705 ^{**}	.596 ^{**}	.719 ^{**}	.704 ^{**}	.571 ^{**}	.653 ^{**}	1	.844 ^{**}	.768 ^{**}	.530 ^{**}	.764 ^{**}	.782 ^{**}	.736 ^{**}	.415 [*]	.879 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.000	.001	.003	.934	.000	.002	.000	.000	.004	.001		.000	.000	.008	.000	.000	.000	.044	.000
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
Y12	Pearson Correlation	.807 ^{**}	.785 ^{**}	.630 ^{**}	.101	.720 ^{**}	.545 ^{**}	.692 ^{**}	.629 ^{**}	.467 [*]	.724 ^{**}	.844 ^{**}	1	.703 ^{**}	.566 ^{**}	.755 ^{**}	.663 ^{**}	.705 ^{**}	.234	.875 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.001	.637	.000	.006	.000	.001	.021	.000	.000		.000	.004	.000	.000	.000	.270	.000
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
Y13	Pearson Correlation	.491 [*]	.516 ^{**}	.573 ^{**}	-.086	.545 ^{**}	.594 ^{**}	.751 ^{**}	.750 ^{**}	.598 ^{**}	.722 ^{**}	.768 ^{**}	.703 ^{**}	1	.571 ^{**}	.730 ^{**}	.744 ^{**}	.676 ^{**}	.275	.819 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.015	.010	.003	.688	.006	.002	.000	.000	.002	.000	.000	.000		.004	.000	.000	.000	.193	.000
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
Y14	Pearson Correlation	.432 [*]	.434 [*]	.470 [*]	.305	.622 ^{**}	.647 ^{**}	.633 ^{**}	.635 ^{**}	.442 [*]	.557 ^{**}	.530 ^{**}	.566 ^{**}	.571 ^{**}	1	.661 ^{**}	.722 ^{**}	.595 ^{**}	.235	.757 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.035	.034	.020	.147	.001	.001	.001	.001	.031	.005	.008	.004	.004		.000	.000	.002	.269	.000
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
Y15	Pearson Correlation	.791 ^{**}	.628 ^{**}	.768 ^{**}	.069	.716 ^{**}	.611 ^{**}	.696 ^{**}	.600 ^{**}	.645 ^{**}	.745 ^{**}	.764 ^{**}	.755 ^{**}	.730 ^{**}	.661 ^{**}	1	.850 ^{**}	.740 ^{**}	.349	.913 ^{**}

	Sig. (2-tailed)	.000	.001	.000	.750	.000	.002	.000	.002	.001	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.095	.000
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
Y16	Pearson Correlation	.637**	.469*	.695**	.107	.767**	.712**	.706**	.679**	.652**	.780**	.782**	.663**	.744**	.722**	.850**	1	.786**	.248	.901**
	Sig. (2-tailed)	.001	.021	.000	.618	.000	.000	.000	.000	.001	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.243	.000
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
Y17	Pearson Correlation	.599**	.482*	.712**	.020	.698**	.822**	.700**	.578**	.529**	.653**	.736**	.705**	.676**	.595**	.740**	.786**	1	.443*	.861**
	Sig. (2-tailed)	.002	.017	.000	.926	.000	.000	.000	.003	.008	.001	.000	.000	.000	.002	.000	.000		.030	.000
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
Y18	Pearson Correlation	.302	.258	.191	-.238	.139	.266	.173	.424*	.209	-.075	.415*	.234	.275	.235	.349	.248	.443*	1	.357
	Sig. (2-tailed)	.151	.223	.371	.263	.516	.208	.418	.039	.327	.726	.044	.270	.193	.269	.095	.243	.030		.087
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
Total	Pearson Correlation	.760**	.704**	.750**	.187	.804**	.714**	.779**	.748**	.678**	.793**	.879**	.875**	.819**	.757**	.913**	.901**	.861**	.357	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.381	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.087	
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

10. Angket Sampel Asli Penelitian

Lembar Instrumen Angket Siswa

Nama :
 Kelas :
 No. absen :

PETUNJUK PENGISIAN:

- 1) Tulislah identitasmu secara lengkap.
- 2) Bacalah pernyataan yang terdapat dalam kuesioner dengan cermat dan teliti untuk memberikan respon jawaban.
- 3) Berilah tanda centang (✓) pada salah satu dari empat jawaban pernyataan yang tersedia sesuai pribadi masing-masing.
- 4) Jika ingin mengganti jawaban yang baru, berilah dua garis mendatar pada jawaban sebelumnya (=) kemudian berilah tanda centang (✓) pada jawaban yang baru.

SKOR JAWABAN

Jawaban	Keterangan	Nilai item	
		<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>
SS	Sangat sesuai	4	1
S	Sesuai	3	2
TS	Tidak sesuai	2	3
STS	Sangat tidak sesuai	1	4

KRITERIA JAWABAN:

- SS apabila selalu melakukan sesuai pernyataan
- S apabila sering melakukan sesuai pernyataan
- TS apabila tidak sesuai pernyataan
- STS apabila sangat tidak sesuai pernyataan

1) Angket durasi bermain game online

No	Butir Pertanyaan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
	Normal				
1	Saya sebentar ketika bermain game online				
2	Saya biasa bermain game online dengan durasi kurang dari 2 jam dalam sehari				
	Tidak normal				
3	Saya sangat lama ketika bermain game online				
4	Saya biasa bermain game online dengan durasi lebih dari 2 jam dalam sehari				

2) Angket minat belajar

No	Butir Pertanyaan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
	Perasaan senang				
1	Saya merasa senang belajar di sekolah meskipun sering bermain game online dirumah				
2	Setelah saya mengenal dan bermain game online, saya merasa malas untuk belajar di sekolah				
3	Saya tidak senang ketika ada jam belajar tambahan di sekolah karena ingin cepat pulang dan bermain game online				
4	Saya merasa malas untuk belajar setelah bermain game online dengan waktu yang lama				
	Keterlibatan siswa				
5	Saya sering belajar bersama teman daripada hanya bermain game online dirumah				
6	saya pernah bolos sekolah karena lebih suka menghabiskan waktu untuk bermain game online dirumah				
7	Saya mengikuti berbagai kegiatan yang ada di sekolah supaya tidak terus menerus bermain game online				
8	Saya malas mengikuti kegiatan ekstrakurikuler dan lebih suka menghabiskan waktu untuk bermain game online bersama teman				
	Ketertarikan				
9	Saya selalu tertarik dengan materi baru di sekolah				
10	Belajar adalah kegiatan yang tidak menarik dan membosankan bagi saya				
11	Saya lebih tertarik untuk belajar dibandingkan bermain game online				
12	Saya lebih tertarik untuk bermain game online daripada belajar				
	Perhatian				

13	Perhatian saya mudah untuk teralihkan saat guru menjelaskan materi				
14	Saya tidak mencatat penjelasan dari guru				
15	Saya sering mencatat penjelasan dari guru				
16	Perhatian saya ketika bermain game online lebih tinggi daripada ketika belajar				

11. Hasil Angket Sampel Asli Penelitian

Instrumen Penelitian

1. Kuesioner /Angket

Lembar Instrumen Angket Siswa

Nama : *maisa angyun peransika*
 Kelas : *5*
 No. absen : *12*

PETUNJUK PENGISIAN:

- 1) Tulislah identitasmu secara lengkap.
- 2) Bacalah pernyataan yang terdapat dalam kuesioner dengan cermat dan teliti untuk memberikan respon jawaban.
- 3) Berilah tanda centang (✓) pada salah satu dari empat jawaban pernyataan yang tersedia sesuai pribadi masing-masing.
- 4) Jika ingin mengganti jawaban yang baru, berilah dua garis mendatar pada jawaban sebelumnya (=) kemudian berilah tanda centang (✓) pada jawaban yang baru.

SKOR JAWABAN

Jawaban	Keterangan	Nilai item	
		<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>
SS	Sangat sesuai	4	1
S	Sesuai	3	2
TS	Tidak sesuai	2	3
STS	Sangat tidak sesuai	1	4

KRITERIA JAWABAN:

- SS apabila selalu melakukan sesuai pernyataan
- S apabila sering melakukan sesuai pernyataan
- TS apabila tidak sesuai pernyataan
- STS apabila sangat tidak sesuai pernyataan

1) Angket durasi bermain game online

No	Butir Pertanyaan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
	Normal				
1	Saya sebentar ketika bermain game online	✓			
2	Saya biasa bermain game online dengan durasi kurang dari 2 jam dalam sehari	✓			
	Tidak normal				
3	Saya sangat lama ketika bermain game online			✓	
4	Saya biasa bermain game online dengan durasi lebih dari 2 jam dalam sehari				✓

2) Angket minat belajar

No	Butir Pertanyaan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
	Perasaan senang				
1	Saya merasa senang belajar di sekolah meskipun sering bermain game online dirumah	✓	✗		
2	Setelah saya mengenal dan bermain game online, saya merasa malas untuk belajar di sekolah				✓
3	Saya tidak senang ketika ada jam belajar tambahan di sekolah karena ingin cepat pulang dan bermain game online				✓
4	Saya merasa malas untuk belajar setelah bermain game online dengan waktu yang lama		✓		
	Keterlibatan siswa				
5	Saya sering belajar bersama teman daripada hanya bermain game online dirumah		✓		
6	saya pernah bolos sekolah karena lebih suka menghabiskan waktu untuk bermain game online dirumah				✓
7	Saya mengikuti berbagai kegiatan yang ada di sekolah supaya tidak terus mencrus bermain game online			✓	✗
8	Saya malas mengikuti kegiatan ekstrakurikuler dan lebih suka menghabiskan waktu untuk bermain game online bersama teman		✓		
	Ketertarikan				
9	Saya selalu tertarik dengan materi baru di sekolah	✓			
10	Belajar adalah kegiatan yang tidak menarik dan membosankan bagi saya			✓	
11	Saya lebih tertarik untuk belajar dibandingkan bermain game online	✓			
12	Saya lebih tertarik untuk bermain game online daripada belajar		✗	✓	

Perhatian					
13	Perhatian saya mudah untuk teralihkan saat guru menjelaskan materi				✓
14	Saya tidak mencatat penjelasan dari guru		✓	✓	
15	Saya sering mencatat penjelasan dari guru	✓			
16	Perhatian saya ketika bermain game online lebih tinggi daripada ketika belajar		✓		

Instrumen Penelitian

1. Kuesioner /Angket

Lembar Instrumen Angket Siswa

Nama : M. Naufal Eka Saputra
 Kelas : 5
 No. absen : 15

PETUNJUK PENGISIAN:

- 1) Tulislah identitasmu secara lengkap.
- 2) Bacalah pernyataan yang terdapat dalam kuesioner dengan cermat dan teliti untuk memberikan respon jawaban.
- 3) Berilah tanda centang (✓) pada salah satu dari empat jawaban pernyataan yang tersedia sesuai pribadi masing-masing.
- 4) Jika ingin mengganti jawaban yang baru, berilah dua garis mendatar pada jawaban sebelumnya (=) kemudian berilah tanda centang (✓) pada jawaban yang baru.

SKOR JAWABAN

Jawaban	Keterangan	Nilai item	
		<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>
SS	Sangat sesuai	4	1
S	Sesuai	3	2
TS	Tidak sesuai	2	3
STS	Sangat tidak sesuai	1	4

KRITERIA JAWABAN:

- SS apabila selalu melakukan sesuai pernyataan
- S apabila sering melakukan sesuai pernyataan
- TS apabila tidak sesuai pernyataan
- STS apabila sangat tidak sesuai pernyataan

1) Angket durasi bermain game online

No	Butir Pertanyaan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
	Normal				
1	Saya sebentar ketika bermain game online				✓
2	Saya biasa bermain game online dengan durasi kurang dari 2 jam dalam sehari				✓
	Tidak normal				
3	Saya sangat lama ketika bermain game online	✓			
4	Saya biasa bermain game online dengan durasi lebih dari 2 jam dalam sehari	✓			

2) Angket minat belajar

No	Butir Pertanyaan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
	Perasaan senang				
1	Saya merasa senang belajar di sekolah meskipun sering bermain game online dirumah		✓		
2	Setelah saya mengenal dan bermain game online, saya merasa malas untuk belajar di sekolah			✓	
3	Saya tidak senang ketika ada jam belajar tambahan di sekolah karena ingin cepat pulang dan bermain game online		✓		
4	Saya merasa malas untuk belajar setelah bermain game online dengan waktu yang lama		✓		
	Keterlibatan siswa				
5	Saya sering belajar bersama teman daripada hanya bermain game online dirumah			✓	
6	saya pernah bolos sekolah karena lebih suka menghabiskan waktu untuk bermain game online dirumah			✓	
7	Saya mengikuti berbagai kegiatan yang ada di sekolah supaya tidak terus menerus bermain game online				✓
8	Saya malas mengikuti kegiatan ekstrakurikuler dan lebih suka menghabiskan waktu untuk bermain game online bersama teman	✓			
	Ketertarikan				
9	Saya selalu tertarik dengan materi baru di sekolah			✓	
10	Belajar adalah kegiatan yang tidak menarik dan membosankan bagi saya	✓			
11	Saya lebih tertarik untuk belajar dibandingkan bermain game online				✓
12	Saya lebih tertarik untuk bermain game online daripada belajar	✓			

Perhatian					
13	Perhatian saya mudah untuk teralihkan saat guru menjelaskan materi		✓		
14	Saya tidak mencatat penjelasan dari guru	✓			
15	Saya sering mencatat penjelasan dari guru			✓	
16	Perhatian saya ketika bermain game online lebih tinggi daripada ketika belajar		✓		

12. Deskripsi Jawaban Angket Variabel X (Durasi Bermain Game Online) Sampel Asli

No	Sampel	Butir Soal				Keterangan
		Normal		Tidak Normal		
		1	2	3	4	
1	A	SS	SS	TS	STS	Normal
2	B	STS	STS	SS	SS	Tidak Normal
3	C	STS	STS	SS	SS	Tidak Normal
4	D	STS	STS	SS	SS	Tidak Normal
5	E	SS	SS	TS	STS	Normal
6	F	TS	STS	SS	SS	Tidak Normal
7	G	S	S	TS	TS	Normal
8	H	TS	TS	SS	SS	Tidak Normal
9	I	S	SS	TS	STS	Normal
10	J	TS	STS	SS	SS	Tidak Normal
11	K	STS	STS	SS	SS	Tidak Normal
12	L	S	SS	STS	STS	Normal
13	M	STS	STS	TS	STS	Tidak Bermain Game
14	N	TS	STS	TS	STS	Tidak Bermain Game
15	O	TS	STS	STS	STS	Tidak Bermain Game
16	P	STS	STS	TS	STS	Tidak Bermain Game
17	Q	STS	STS	STS	STS	Tidak Bermain Game
18	R	STS	STS	STS	STS	Tidak Bermain Game

13. Tabulasi Data Angket Variabel X (Durasi Bermain Game Online) Sampel Asli

No	Sampel	No Butir Soal				Jumlah
		1	2	3	4	
1	A	4	4	3	4	15
2	B	4	4	4	4	16
3	C	4	4	4	4	16
4	D	4	4	4	4	16
5	E	4	4	3	4	15
6	F	3	4	4	4	15
7	G	3	3	3	3	12
8	H	3	3	4	4	14
9	I	3	4	3	4	14
10	J	3	4	4	4	15
11	K	4	4	4	4	16
12	L	3	4	4	4	15
13	M	4	4	2	1	11
14	N	3	4	2	1	10
15	O	3	4	1	1	9
16	P	4	4	2	1	11
17	Q	4	3	1	1	9
18	R	4	4	1	1	10

14. Deskripsi Jawaban Angket Variabel Y (Minat Belajar) Sampel Asli

No	Sampel	Butir Soal															
		Perasaan Senang				Keterlibatan Siswa				Ketertarikan				Perhatian			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1	A	SS	STS	STS	S	S	STS	TS	S	SS	TS	SS	TS	STS	TS	S	TS
2	B	S	TS	S	S	TS	TS	STS	SS	TS	SS	STS	SS	S	SS	TS	S
3	C	S	TS	S	SS	TS	TS	TS	S	TS	SS	STS	S	S	SS	TS	SS
4	D	S	TS	TS	SS	TS	TS	TS	SS	STS	SS	STS	SS	TS	SS	TS	SS
5	E	SS	TS	TS	TS	S	STS	S	S	S	TS	SS	TS	STS	TS	S	TS
6	F	S	TS	S	SS	TS	TS	TS	S	TS	S	TS	S	S	SS	TS	SS
7	G	SS	STS	TS	S	S	STS	S	S	S	STS	SS	TS	TS	TS	S	TS
8	H	SS	TS	STS	SS	TS	TS	TS	SS	STS	S	TS	S	S	S	TS	S
9	I	SS	STS	STS	TS	TS	TS	S	TS	S	TS	SS	TS	STS	TS	S	S
10	J	S	TS	S	SS	TS	STS	TS	SS	TS	S	TS	TS	TS	SS	TS	SS
11	K	S	TS	S	S	TS	TS	STS	SS	TS	S	TS	SS	S	SS	TS	SS
12	L	SS	STS	TS	S	TS	STS	TS	S	SS	TS	S	TS	TS	TS	S	S
13	M	SS	STS	STS	STS	S	STS	TS	STS	SS	STS	TS	TS	STS	STS	SS	STS
14	N	SS	STS	STS	STS	S	STS	TS	STS	SS	STS	S	TS	STS	TS	SS	STS
15	O	SS	STS	STS	STS	SS	STS	S	TS	SS	STS	S	TS	STS	TS	SS	STS
16	P	SS	STS	STS	STS	SS	STS	S	TS	SS	STS	S	STS	STS	STS	SS	STS
17	Q	SS	STS	STS	STS	S	STS	S	STS	SS	STS	S	TS	STS	STS	SS	STS
18	R	SS	STS	STS	STS	SS	STS	S	TS	SS	STS	S	STS	STS	STS	SS	STS

15. Tabulasi Data Angket Variabel Y (Minat Belajar) Sampel Asli

No	Sampel	No Butir Soal																Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
1	A	4	4	4	2	3	4	2	2	4	3	4	3	4	3	3	3	52
2	B	3	3	2	2	2	3	1	1	2	1	1	1	2	1	2	2	29
3	C	3	3	2	1	2	3	2	2	2	1	1	2	2	1	2	1	30
4	D	3	3	3	1	2	3	2	1	1	1	1	1	3	1	2	1	29
5	E	4	3	3	3	3	4	3	2	3	3	4	3	4	3	3	3	51
6	F	3	3	2	1	2	3	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	32
7	G	4	4	3	2	3	4	3	2	3	4	4	3	3	3	3	3	51
8	H	4	3	4	1	2	3	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	35
9	I	4	4	4	3	2	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	2	51
10	J	3	3	2	1	2	4	2	1	2	2	2	3	3	1	2	1	34
11	K	3	3	2	2	2	3	1	1	2	2	2	1	2	1	2	1	30
12	L	4	4	3	2	2	4	2	2	4	3	3	3	3	3	3	2	47
13	M	4	4	4	4	3	4	2	4	4	4	2	3	4	4	4	4	58
14	N	4	4	4	4	3	4	2	4	4	4	3	3	4	3	4	4	58
15	O	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4	59
16	P	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	61
17	Q	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	60
18	R	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	61

16. Proses Pembagian Angket Kepada Sampel Penelitian





17. Lampiran Dokumentasi



DINAS PENDIDIKAN KEPEMUDAAN DAN OLAH RAGA KABUPATEN KUDUS
KOORDINATOR WILAYAH KECAMATAN JEKULO

SD 1 SADANG

Alamat : Desa Sadang Rt 04/Rt 01 Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus ☒ 59382

PROFIL SEKOLAH

A. Identitas Sekolah

1. Nama Sekolah : SD 1 Sadang
2. Alamat/ Desa : Sadang
 Kecamatan : Jekulo
 Kabupaten : Kudus
 Propinsi : Jawa Tengah
 Nomor Telepon : HP.081326672720
3. Status Sekolah : Negeri
4. Status Kelembagaan : 421.2/008/05/73/86
5. NSS : 101031906001
6. Tipe Sekolah : B
7. Tahun Didirikan : 1968
8. Status Tanah : Hak Pakai (Milik Desa)
9. Luas Tanah : 527 M²
10. Nama Kepala Sekolah : GIMAN,S.Pd .SD

B. Data Guru dan Karyawan

No	Guru dan Wiyata Bhakti	PNS	Guru Tetap Yayasan	Guru Tidak Tetap	Guru Kontrak PHD	Jml	Ket
1	Kepala Sekolah	-	-	-	-	1	<i>Merangkap di SD 3 Sadang</i>
2	Guru Kelas I	1	-	-	-	1	
3	Guru Kelas II	-	-	1	-	1	
4	Guru Kelas III	-	-	1	-	1	
5	Guru Kelas IV	1	-	-	-	1	
6	Guru Kelas V	1	-	-	-	1	
7	Guru Kelas VI	1	-	-	-	1	
8	Guru PAI	-	-	1	-	1	
9	Guru Penjas	1	-	-	-	1	
10	Guru B.Inggris Kls 1 - 6	-	-	1	-	1	
11	OPS Sekolah	-	-	1	-	1	
12	Penjaga Sekolah	-	-	1	-	1	
	JUMLAH	5	-	6	-	11	

NO	NAMA/NIP	L/P	TEMPAT/ TGL.LAHIR	AGAMA	IJAZAH AKHIR	JABATAN
1	Supriyono, S.Pd.SD NIP. 19641211 199003 1 011	L	11-12-1964	ISLAM	S1-13	Gr.Kelas
2	Japar, S.Pd.SD NIP. 19630525 198903 1 012	L	25-05-1963	ISLAM	S1-11	Gr.Kelas
3	Supartiningsih, S.Pd NIP. 19700210 200701 2 018	P	10-02-1970	ISLAM	S1-14	Gr.Kelas
4	Muslipah, S.Pd NIP. 19670911 200604 2 004	P	11-09-1967	ISLAM	S1-13	Gr Mapel
6	Septiana Farikhatun, S.Pd NIP. 19940903 202012 2 008	P	03-09-1994	ISLAM	S1-16	Gr Kelas
7	Santikasari, S.Pd	P	17-09-1982	ISLAM	S1- 05	B.Inggris
8	Ari Wiyarti, S.Pd	P	11-05-1980	ISLAM	S1-04	B.Inggris
9	Siti Fatimah, S.Pd	P	25-11-1983	ISLAM	S1- 2013	Pembina Pramuka
10	Erlina, S.Pd	P	21-07-1985	ISLAM	S1-2009	Pembina Pramuka
11	Miftakhudin, S.Pd.I	L	22-04-1984	ISLAM	S1-2011	B. Arab
12	Topik	L	10-03-1975	ISLAM	SMK	Penjaga

C. Visi, Misi dan Tujuan Sekolah

Visi

Cerdas, Terampil dan Berprestasi dengan Iman dan Taqwa untuk membangun Bangsa.

Misi

- a. Menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar yang berlandaskan pada iman dan taqwa kepada Allah SWT.
- b. Meningkatkan efektivitas kegiatan belajar mengajar guna mengoptimalkan daya serap peserta didik secara visual, auditorial maupun kinestetik.
- c. Mengoptimalkan potensi peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.
- d. Meningkatkan kualitas kegiatan ekstra kurikuler guna merangsang minat peserta didik terhadap seni, kegiatan sosial serta keagamaan.

Tujuan Sekolah

Sesuai dengan visi dan misi sekolah SD 1 Sadang pada kurun waktu empat tahun ini mempunyai tujuan sebagai berikut :

1. Meningkatkan mutu akademik di tunjukan dengan perolehan nilai rata-rata UASBN / Ujian Sekolah lebih tinggi dari tahun sebelumnya.
2. Meningkatkan profesionalisme tenaga pendidik melalui pendidikan, pelatihan dan uji sertifikasi guru.
3. Meraih kejuaraan dalam kegiatan lomba di tingkat kecamatan / kabupaten.
4. Mewujudkan kehidupan sekolah yang agamis dan berbudaya serta berbudi luhur.
5. Mewujudkan lingkungan sekolah yang bersih, nyaman, sehat dan kondusif untuk belajar.
6. Meningkatkan sarana prasarana menuju keadaan mendekati standar pelayanan minimal.
7. Melaksanakan ekstrakurikuler dan pengembangan diri guna menumbuhkan potensi siswa.

D. Sarana dan Prasarana

No	Jenis	Keberadaan		Fungsi	
		Ada	Tidak ada	Ya	tidak
1	Ruang Kepala Sekolah	√	-	√	-
2	Ruang Wakil Kepala Sekolah	-	√	-	-
3	Ruang Guru	√	-	√	-
4	Ruang Tamu	√	-	√	-
5	Laboratorium Bahasa	√	-	√	-
6	Laboratorium Komputer	-	√	-	-
7	Ruang UKS	√	-	√	-
8	Ruang Perpustakaan	√	-	√	-
9	Mushola		√	-	-
10	Kamar mandi dan WC	√	-	√	-
11	Gudang	√	-	√	-
12	Kantin Sekolah		√	-	-
13	Halaman Sekolah	√	-	√	-

E. Data Siswa Kelas 5 Tahun Ajaran 2022/2023

NO	NO INDUK	NAMA SISWA	JENIS KELAMIN	NAMA PANGGILAN
1	2493	MUHAMMAD RAFA KHOIRON SYAWAL	LAKI-LAKI	RAFA
2	2508	ACHMAD IZAMI SAPUTRA	LAKI-LAKI	PUTRA
3	2509	AFIKA CAHAYA RAMADHANI	PEREMPUAN	AFIKA
4	2510	AHMAD SAFI'I	LAKI-LAKI	SAFI'I
5	2511	ALINA ZUMALA NAILI	PEREMPUAN	ALINA
6	2512	DANANG ZAENUL MUSTAFA	LAKI-LAKI	DANANG
7	2513	FADHIL DZAKA NAIZAR	LAKI-LAKI	FADHIL
8	2514	GIVANI LIDYA PUTRI	PEREMPUAN	GIVANI
9	2515	ILLONA KALTSUM	PEREMPUAN	LONA
10	2516	JIHAN AGUSTIN	PEREMPUAN	JIHAN
11	2517	LARAS ADELIA YUANITASARI	PEREMPUAN	LARAS
12	2518	MARSYA ANGGUN FRANSISKA	PEREMPUAN	MARSYA
13	2519	MAULANA KHASAN AHMAD	LAKI-LAKI	HASAN
14	2520	MUHAMMAD BRILIAN REVALINO PUTRA	LAKI-LAKI	REVA
15	2521	MUHAMMAD NAUFAL EKA SAPUTRA	LAKI-LAKI	NAUFAL
16	2522	NADIA SERLY	PEREMPUAN	SERLY
17	2523	SEILA ANASTAYA ANGGRAENI	PEREMPUAN	SEILA
18	2524	SENTANI KENCANA MELATI	PEREMPUAN	MELATI
19	2525	SHOLIKUL KHAQIM	LAKI-LAKI	HAQIM