

ABSTRAK

Skripsi dengan judul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar di Masa Pandemi Covid-19 Peserta Didik MIN 2 Blitar” ditulis oleh Fitri Nur Alimah, NIM. 12205183174, pembimbing Dr. Mochamad Arif Faizin. M.Ag.

Kata Kunci: *Game Online*, Minat Belajar, Hasil Belajar.

Ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini sangat menguasai dunia. Hampir semua kegiatan yang dilakukan oleh manusia setiap harinya memerlukan IPTEK. Terlebih pada saat ini era *newnormal* yang mana kegiatan membutuhkan teknologi. Hal ini sangat berpengaruh bagi kehidupan manusia salah satu dampaknya yaitu *game online*. Permainan ini sangatlah diminati oleh semua kalangan usia. Tetapi tidak semua orang dapat mengontrol dirinya, sehingga *game online* bisa menjadikan orang yang memainkannya kecanduan. Untuk itu tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh atau tidaknya *game online* terhadap minat belajar dan hasil belajar di masa pandemi covid-19 peserta didik MIN 2 Blitar.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : (1) Adakah pengaruh *game online* terhadap minat belajar di masa pandemi covid-19 peserta didik MIN 2 Blitar?, (2) Adakah pengaruh *game online* terhadap hasil belajar di masa pandemi covid-19 peserta didik MIN 2Blitar?, (3) Adakah pengaruh *game online* terhadap minat belajar dan hasil belajar di masa pandemi covid-19 peserta didik MIN 2 Blitar?.

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Subjek penelitian ini adalah kelas I sampai VI sejumlah 56 peserta didik yang diambil berdasarkan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji linearitas, uji regresi linier sederhana dengan bantuan aplikasi *IBM SPSS 20.0 for Windows*.

Hasil penelitian ini adalah: 1) Hasil uji regresi linier sederhana untuk variabel *game online* terhadap minat belajar menunjukkan taraf signifikansi $0,012 < 0,05$ yang artinya *game online* berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik MIN 2 Blitar sebesar 11,2%. 2) Hasil uji regresi linier sederhana untuk variabel *game online* terhadap hasil belajar menunjukkan taraf signifikansi $0,066 > 0,05$ yang artinya *game online* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik MIN 2 Blitar. 3) Karena salah satu variabel tidak ada pengaruh maka tidak dapat dilanjutkan uji Multivariate (MANOVA).

Peneliti meneliti lebih lanjut tentang alasan *game online* tidak mempengaruhi hasil belajar. Diperoleh beberapa fakta dari menyebar instrumen lanjutan yaitu waktu bermain *game online* peserta didik relative sebentar, lebih banyak menghabiskan waktu untuk belajar daripada bermain, mendapatkan fasilitas bimbingan belajar dari orang tua maupun lembaga non-formal, memiliki inisiatif sendiri untuk belajar dan ada dorongan, bimbingan, arahan dari orang tua.

ABSTRACT

Thesis entitled “The Effect of Online Games towards Learning Interest and Learning Outcomes during Covid-19 Pandemic for MIN 2 Blitar Students” was written by Fitri Nur Alimah, SID. 12205183174, supervisor Dr. Mochamad Arif Faizin. M.Ag.

Keywords: Online Games, Learning Interest, Learning Outcomes

Nowadays, science and technology are dominating the world. Every day, almost all human activities and human needs require it, especially for the new normal era. One of the impacts of science and technology in this new normal era is online games. It is very popular with all ages to relieve fatigue. However, not everyone can control himself. Therefore, people who play online games can become addicted. Because of this reason, the purpose of this research is to find out whether or not online games have an effect on learning interest and learning outcomes during the COVID-19 pandemic for MIN 2 Blitar Students.

The research problems of this study are: (1) is there any effect of online games on students’ interest during the covid-19 pandemic in MIN 2 Blitar? (2) Is there any effect of online games on students’ learning outcomes in MIN 2 Blitar?, (3) Is there any effect of online games on students’ learning interest and learning outcomes during the Covid-19 pandemic in MIN 2 Blitar?.

This study used a quantitative. The subjects of this study were students from first grade to sixth grade. In total 56 students who participated in this study were taken by using the purposive sampling technique. For the data collection, the researcher used a questionnaire and documentation. Moreover, the data analysis was conducted by using IBM SPSS 20.0 application for Windows to check the validity test, reliability test, normality test, linearity test, and simple linear regression test.

The results of this study are: 1) The results of a simple linear regression test for the online game variable on students’ learning interest show a significance level of $0.012 < 0.05$, which means that online games affect the students’ learning interest at MIN 2 Blitar by 11.2%. 2) The results of the simple linear regression test for the online game variable on students’ learning outcomes show a significance level of $0.066 > 0.05$, which means that online games have no effect on the students’ learning outcomes at MIN 2 Blitar. 3) Because there is no effect in one of the variables, hence the Multivariate (MANOVA) test cannot be continued.

The researcher investigates more about the reasons why online games do not affect students’ learning outcomes. Some facts were obtained from advanced instrument distribution. Firstly, students’ time to play games was relatively short. Secondly, students spent more time in learning than playing games. Thirdly, students got tutoring facilities from their parents and non-formal institution. Lastly, students have initiative to learn as well as having encouragement, guidance, and direction from their parents.

الملخص

البحث العلمي تحت العنوان "تأثير لعبة عبر الإنترنت على الإهتمام بالتعلم ونتائجه في عصر الوباء كورونا الطلاب المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية 2 باليتار" الذي كتبه فطري نور عالمة، رقم دفتر القيد 12205183174، المشرف محمد عارف فائزين الماجستير.

الكلمة الرئيسية: لعبة عبر الإنترنت، الإهتمام بالتعلم، نتيجة التعلم.

العلوم والتكنولوجي أو كما نعرفهما الآن تغلب الدنيا. تقريبا جميع الأنشطة من الناس يوميا تحتاج العلوم والتكنولوجي وكل ما نستخدم يوميا يصدر من العلوم والتكنولوجي أيضا. ولا سيما اليوم هو عصر الطبيعي الجديد حيث تحتاج الأنشطة التكنولوجي. هذا الأمر يَأثر كثيرا حياة الناس وأحد أثرها هي لعبة عبر الإنترنت. هذه اللعبة يستفدها جميع المرحلة. لكن لا يستطيع كل الإنسان ينظم نفسه، حتى تمكن أن تجعل الناس اللاعب شغوف. ولذلك أن هدف من هذا البحث هو لمعرفة هل موجود تأثير لعبة عبر الإنترنت على الإهتمام بالتعلم للطلاب ونتيجته في عصر الوباء كورونا الطلاب المدرسة الإسلامية الحكومية 2 باليتار.

مسائل هذا البحث هي: (1) هل موجود تأثير لعبة عبر الإنترنت على اهتمام التعلم في عصر الوباء كورونا الطلاب المدرسة الإسلامية الحكومية 2 باليتار؟ (2) هل موجود تأثير لعبة عبر الإنترنت على نتيجة التعلم في عصر الوباء كورونا الطلاب المدرسة الإسلامية الحكومية 2 باليتار (3) هل موجود تأثير لعبة عبر الإنترنت على اهتمام التعلم ونتيجته في عصر الوباء كورونا الطلاب المدرسة الإسلامية الحكومية 2 باليتار؟

طريقة هذا البحث باستخدام المدخل الكيفي. وموضوع البحث هو الصف الواحد حتى الرابع بعدد 56 الطلاب الذين يأخذون بناء على تقنية أخذ الهينات الهادف. تقنية جمع البيانات المستخدمة هي الإستيانات والتوثيق. وتقنية تحليل البيانات المستخدمة هي اختبار الإختيار، والموثوقية، والسوية، والخطية، والإتحاد الخطي البسيط. بمساعدة التطبيق *IBM SPSS 20.0 for Windows*.

نتائج هذا البحث هي: (1) نتائج اختبار الإتحاد الخطي لمتغير لعبة عبر الإنترنت على اهتمام التعلم عند الطلاب تدل مستوى الأهمية $0.05 > 0.012$ بمعنى اللعبة عبر الإنترنت يَأثر على اهتمام التعلم للطلاب المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية بعدد 11.2% . (2) ونتائج اختبار الإتحاد الخطي لمتغير لعبة عبر الإنترنت على نتائج التعلم عند الطلاب تدل مستوى الأهمية $0.05 > 0.066$ بمعنى اللعبة عبر الإنترنت لا يَأثر على نتائج التعلم للطلاب المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية بعدد 11.2% (3) لأن أحد المتغيرات لا يَأثر فلا يستطيع أن يستمر نتعدد المتغيرات.

الباحثة تبحث مستمرا عن سبب اللعب عبر الإنترنت لا يَأثر نتائج التعلم. تنال الحقيقات من انتشار أداة متقدمة يعني وقت لعب اللعب عبر الإنترنت لطلاب لحظة، حيث أكثر وقت لديه الطلاب للتعلم من اللعب.

ينالون المنشأة لدروس خصوصية من الوالدين أو المؤسسة غير الرسمية، يملكون مبادر نفسهم للتعلم وموجود التشجيع والإرشاد والتوجيه.