

**PENGARUH GAME ONLINE MOBILE LEGEND
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS V
DI MIN 2 BANTUL YOGYAKARTA**



SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan

Disusun Oleh

Siwi Damayanti

NIM.18104080031

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2022

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siwi Damayanti

NIM : 18104080031

Program Studi : PGMI

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi saya ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan skripsi saya ini adalah asli hasil karya/penelitian sendiri dan bukan plagiasi dari karya/penelitian orang lain.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat diketahui oleh anggota dewan penguji.

Yogyakarta, 08 Agustus 2022

Yang menyatakan

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



Siwi Damayanti

NIM. 18104080031

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Siwi Damayanti
NIM : 18104080031
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Adalah benar-benar beragama Islam dan memakai jilbab. Apabila terbukti pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 08 Agustus

Yang menyatakan,



Siwi Damayanti

NIM.18104080031

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga FM-UINSK-BM-05-03/R0

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Hal : Persetujuan Skripsi / Tugas Akhir

Lampiran : -

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti, menelaah, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara :

Nama : Siwi Damayanti

NIM : 18104080031

Program Studi : PGMI

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga

Judul Skripsi : Pengaruh Game online Mobile Legend Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V MIN 2 Bantul Yogyakarta

Sudah dapat diajukan kepada Program Studi PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Strata Satu Pendidikan Islam.

Dengan ini kami mengharap agar skripsi/tugas akhir tersebut dapat segera diujikan/dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum. Wr. Wb.

Yogyakarta, 08 Agustus 2022

Pembimbing,

M. Saidul Muzakki, M.Pd.

NIP.198408252015031004

PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-2437/Un.02/DT/PP.00.9/08/2022

Tugas Akhir dengan judul : **PENGARUH GAME ONLINE MOBILE LEGEND TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS V MIN 2 BANTUL YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : **SIWI DAMAYANTI**
Nomor Induk Mahasiswa : **18104080031**
Telah diujikan pada : **Kamis, 25 Agustus 2022**
Nilai ujian Tugas Akhir : **A-**

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



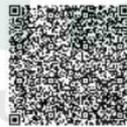
Ketua Sidang
M. Saidul Muzakki, S.Pd.I., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 6308Sec297491



Penguji I
Inggit Dyaning Wijayanti, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 63079ec39f665



Penguji II
Alfian Eko Widodo Adi Prasetyo, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 63098b505a67a



Yogyakarta, 25 Agustus 2022
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 63049d27abcbf

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan untuk:Almamater Tercinta



Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga

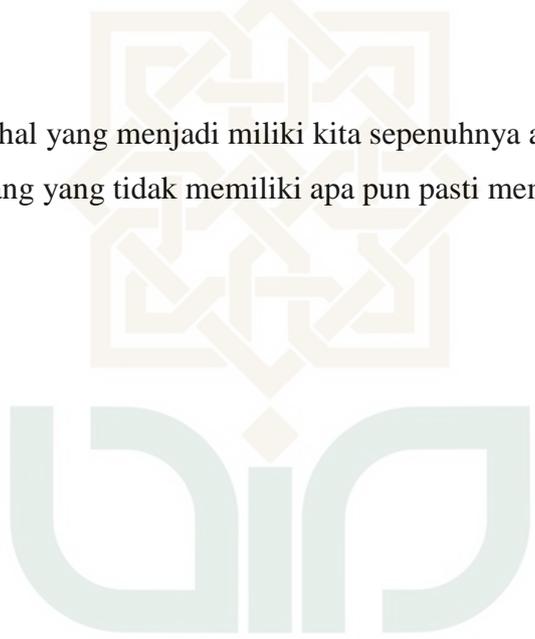
Yogyakarta

MOTTO

نعمتان مخبون فيهما كثير من الناس, الصحة و الفراغ

Artinya : “Ada dua kenikmatan yang banyak dilupakan oleh manusia, yaitu nikmat sehat dan waktu luang.” (HR. Muttafaqun ‘Alaih)

"Satu-satunya hal yang menjadi miliki kita sepenuhnya adalah waktu, bahkan seseorang yang tidak memiliki apa pun pasti memiliki waktu."



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

Siwi Damayanti “Pengaruh *Game online Mobile Legend* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V MIN 2 Bantul Yogyakarta” Skripsi, Yogyakarta : Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta 2022.

Merebaknya *game online Mobile Legend* di kalangan siswa membuat siswa kehilangan minat belajar. *Game online Mobile Legend* menjadi salah satu faktor yang menyebabkan minat belajar siswa turun . Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat penggunaan *game online Mobile Legend* dan minat belajar siswa kelas V MIN 2 Bantul Yogyakarta serta mengetahui pengaruh *game online Mobile Legend* terhadap minat belajar siswa kelas V MIN 2 Bantul Yogyakarta. Penelitian ini merupakan penelitian Kuantitatif Korelatif dengan menggunakan kuisioner sebagai data pendukung dalam penelitian ini. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V MIN 2 Bantul Yogyakarta tahun ajaran 2021/2022 yang berjumlah 68 siswa. Pengambilan sampel pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan sampel jenuh dimana populasi adalah sampel. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi, wawancara, kuisioner, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah menggunakan analisis regresi linier sederhana.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat penggunaan *game online Mobile Legend* siswa kelas V MIN 2 Bantul Yogyakarta tergolong sering dengan hasil prosentase 71,4 %. Tingkat minat belajar siswa kelas V MIN 2 Bantul Yogyakarta tergolong kurang baik dengan hasil prosentase 49,7%. Dan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh *game online Mobile Legend* terhadap minat belajar siswa kelas V MIN 2 Bantul Yogyakarta ditunjukkan dengan hasil persamaan regresi linier sederhana $Y = 24,332 - 0,193X$ yang berarti bahwa nilai konsistensi variabel minat belajar sebesar 24,332 koefisien regresi X sebesar - 0,193 yang mana penambahan 1% nilai penggunaan *game online Mobile Legend* maka minat belajar akan turun sebesar -0,193. Koefisien tersebut bernilai negatif, sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh penggunaan (Variabel X) *game online Mobile Legend* terhadap minat belajar (Variabel Y) adalah berbanding terbalik atau negatif. Sedangkan hasil uji hipotesis menunjukkan sig. 0,00 dimana nilai sig. < 0,05 yang berarti H_a diterima dan H_0 ditolak, maka dapat diambil kesimpulan bahwa *game online Mobile Legend* berpengaruh terhadap minat belajar.

Kata Kunci : *Game online Mobile Legend*, Minat Belajar

KATA PENGANTAR

السالم عليكم ورحمة الله وبركاته
الحمد لله اشهد ان لا اله الا الله واشهد ان سيدنا محمدا رسول الله
اللهم صل على سيدنا محمد وعلى اله واصحابه اجمعين اما بعده

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Segala Puji bagi Allah SWT. yang telah memberi taufik, hidayah, dan rahmat-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Shalawat serta salam tercurah kepada Nabi Agung Muhammad saw. juga keluarganya serta semua orang yang meniti jalannya.

Skripsi yang berjudul **“Pengaruh Game Online Mobile Legend Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V MIN 2 Bantul Yogyakarta”**. Peneliti sadar sepenuhnya bahwa skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati pada kesempatan kali ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Sumarni, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta beserta staf-stafnya, yang telah membantu peneliti dalam menjalani program studi Sarjana Strata Satu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
2. Ibu Dr. Maemonah, M.Ag. selaku Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah berkenan menerima judul skripsi ini dan memberikan motivasi agar lebih semangat dalam mengerjakan skripsi ini.
3. Bapak H. M. Saidul Muzzaki, M.Pd. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu, memberikan bimbingan dan arahan serta motivasi dengan penuh kesabaran kepada peneliti sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan.

4. Bapak Sigit Prasetyo, S.Pd.I, M.Pd.Si. selaku dosen pembimbing akademik yang senantiasa membimbing dan memotivasi serta mengarahkan dari awal semester hingga akhir.
5. Segenap Dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah serta karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan pelayanan yang baik dalam proses penyusunan skripsi ini.
6. Ibu Siti Fatimah, S.Pd.I, M.S.I. selaku kepala sekolah MIN 2 Bantul Yogyakarta, Bapak Akhmad Farid M.Pd.I selaku wali kelas VA dan Ibu Dra. Noorbiyatun selaku wali kelas VB yang telah memberikan izin untuk mengadakan penelitian di MIN 2 Bantul Yogyakarta dan telah membantu terlaksananya penelitian ini.
7. Ayahanda Maryanto, Ibunda Sri Muda Wardani, dan Bibi Nurani yang telah menjadi motivator utama dan penasihat terbaik yang senantiasa dengan ikhlas dan bijaksana memberikan dorongan, kasih sayang, dan do'a serta menjadi inspirasi kepada peneliti. Adikku tersayang Abditya Rastra Kotama yang memberikan dukungan dengan keceriaan dalam suka dan duka.
8. Alfina Damayanti, Putri Lilatun Ni'mah, Rohmatun Najah, Yustin Amaliyah, Ryan Nurisnaini, Sahabat-sahabat PGMI-A dan yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu, yang telah banyak memberikan motivasi dan penyemangat serta bantuan selama penyelesaian skripsi.
9. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan skripsi ini yang tidak mungkin disebutkan satu persatu.

Harapan peneliti semoga Allah SWT memberikan pahala yang setimpal kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini teriring dengan do'a Jazakumullah Khairal Jaza'.

Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun guna perbaikan sangat peneliti harapkan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Yogyakarta, 08 Agustus 2022

Peneliti



Siwi Damayanti

18104080031



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	ii
SURAT PERNYATAAN BERJILBAB	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
PENGESAHAN SKRIPSI	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
HALAMAN ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kajian Pustaka	8
B. Kajian Penelitian Yang Relevan	21
C. Kerangka Berfikir	25
D. Hipotesis	26

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	27
B. Tempat dan Waktu Penelitian	27
C. Populasi dan Sampel Penelitian	28
D. Variabel Penelitian	28
E. Teknik Pengumpulan Data.....	29
F. Teknik Analisis Data.....	30

BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Uji Kualitas Data	37
B. Hasil Uji Asumsi Klasik	49
C. Hasil Tabulasi Angket.....	40
D. Hasil dan Pembahasan.....	56
E. Hasil Uji Hipotesis	60

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	64
B. Saran	64

DAFTAR PUSTAKA	66
-----------------------------	----

LAMPIRAN LAMPIRAN	71
--------------------------------	----

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Yang Relevan.....	23
Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Game Online Mobile Legend	37
Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas Minat Belajar	38
Tabel 4.3 Hasil Uji Reliabilitas.....	38
Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas	39
Tabel 4.5 Hasil Uji Linieritas.....	40
Tabel 4.6 Data Perolehan Nilai Angket Variabel X.....	40
Tabel 4.7 Tabel Frekuensi Hasil Angket Nomor Satu	42
Tabel 4.8 Tabel Frekuensi Hasil Angket Nomor Dua.....	43
Tabel 4.9 Tabel Frekuensi Hasil Angket Nomor Tiga.....	43
Tabel 4.10 Tabel Frekuensi Hasil Angket Nomor Empat.....	44
Tabel 4.11 Tabel Frekuensi Hasil Angket Nomor Lima.....	44
Tabel 4.12 Tabel Frekuensi Hasil Angket Nomor Enam.....	45
Tabel 4.13 Tabel Frekuensi Hasil Angket Nomor Tujuh.....	45
Tabel 4.14 Tabel Frekuensi Hasil Angket Nomor Delapan.....	46
Tabel 4.15 Tabel Frekuensi Hasil Angket Nomor Sembilan	46
Tabel 4.16 Tabel Frekuensi Hasil Angket Nomor Sepuluh.....	47
Tabel 4.17 Tabel Frekuensi Hasil Angket Nomor Sebelas	47
Tabel 4.18 Data Perolehan Nilai Angket Variabel Y.....	48
Tabel 4.19 Tabel Frekuensi Hasil Angket Nomor Dua Belas.....	50
Tabel 4.20 Tabel Frekuensi Hasil Angket Nomor Tiga Belas.....	50

Tabel 4.21 Tabel Frekuensi Hasil Angket Nomor Empat Belas	51
Tabel 4.22 Tabel Frekuensi Hasil Angket Nomor Lima Belas	51
Tabel 4.23 Tabel Frekuensi Hasil Angket Nomor Enam Belas	52
Tabel 4.24 Tabel Frekuensi Hasil Angket Nomor Tujuh Belas.....	52
Tabel 4.25 Tabel Frekuensi Hasil Angket Nomor Delapan Belas	53
Tabel 4.26 Tabel Frekuensi Hasil Angket Nomor Sembilan Belas	53
Tabel 4.27 Tabel Frekuensi Hasil Angket Nomor Dua Puluh	54
Tabel 4.28 Tabel Frekuensi Hasil Angket Nomor Dua Puluh Satu	54
Tabel 4.29 Tabel Frekuensi Hasil Angket Nomor Dua Puluh Dua	55
Tabel 4.30 Tabel Frekuensi Hasil Angket Nomor Dua Puluh Tiga.....	55
Tabel 4.31 Tabel Frekuensi Hasil Angket Nomor Dua Puluh Empat.....	56
Tabel 4.32 Tabel Pengguna <i>game online Mobile Legend</i>	56
Tabel 4.33 Hasil output Model Summary	59
Tabel. 4.34 Hasil Output Model Anova	59
Tabel. 4.35 Hasil Output Coefficient	60
Tabel. 4.36 Hasil Uji Hipotesis	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model Kerangka Berfikir	25
--	----



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Surat Penunjukan DPS	72
Lampiran II Pengesahan Seminar Proposal Peneliti	73
Lampiran III Bukti Telah Mengikuti Seminar Proposal	74
Lampiran VI Bukti Surat Izin Pelaksanaan Penelitian.....	75
Lampiran V Kartu Bimbingan Skripsi	76
Lampiran VI Kisi-Kisi Instrumen/Angket	77
Lampiran VII Instrumen/Angket.....	78
Lampiran VIII Lembar Validasi Instrumen	81
Lampiran IX Hasil Jawaban Angket Siswa	84
Lampiran X Sertifikat PBAK.....	89
Lampiran XI Sertifikat PKL 1.....	90
Lampiran XII Sertifikat PLP/KKN	91
Lampiran XIII Sertifikat Praktik TIK	92
Lampiran XIV Sertifikat TOEFL.....	93
Lampiran XV Sertifikat IKLA	94
Lampiran XVI Dokumentasi.....	95
Lampiran XVII Daftar Riwayat Hidup	97

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan zaman yang pesat membuat teknologi semakin canggih dapat mempengaruhi kemajuan hidup manusia. Salah satu hal yang menandai perkembangan teknologi yaitu dengan ditandai dengan lahirnya salah satu jenis permainan audio visual dan komputer, salah satu contohnya adalah *game online*.¹ *Game online* dapat di akses oleh banyak orang melalui PC (*Personal Computer*), *Smartphone*, Android, maupun IOS. Di zaman dahulu, permainan tradisional yang sistem permainannya membuat para pemain harus berkumpul untuk dapat memainkan suatu permainan. Namun di era globalisasi ini setiap orang dapat memainkan permainan tanpa harus bertemu, orang menyebutnya *game online*. Disebut dengan *game online* karena merupakan sebuah permainan yang dimainkan dengan menggunakan jaringan internet. *Game online* dapat membuat pemain satu dengan pemain yang lain dapat terhubung. Sehingga dapat membuat pemain satu dan pemain yang lain saling berkomunikasi dalam permainan bahkan mengirim pesan.²

Game Online memiliki banyak jenis mulai dari RPG (*Role Playing Game*), FPS (*First Person Shooter*), RTS (*Real Time Strategi*) hingga MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*).³ Jenis *game online* yang cukup populer pada saat ini adalah MOBA. Dapat dimainkan oleh beberapa orang dalam satu waktu adalah salah satu kelebihan game jenis MOBA. Dalam *game online* jenis MOBA untuk merebutkan kemenangan pemain akan dibagi menjadi dua tim yang akan bertarung. Salah satu tim dikatakan menang apabila berhasil meruntuhkan *base*

¹ Imam Syatoto, "Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa MTS Matlaul Anwar," *Tangerang: Jurnal Pengabdian Dharma Laksana Mengabdikan Untuk Negeri* Vol. 3, no. 1 (2020): 63.

² Nur Fikri Khoiri, "Dampak Bermain Game online Mobile Legend Terhadap Perilaku Toxic Disinhibition Online (Studi Kasus Di Warung Kopi Ourung-Ourung, Siman, Ponorogo)" (Ponorogo, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2021).

³ Ika Qotrun Nada, "Pengaruh Game Online Mobile Legend Terhadap Sikap Belajar Siswa Kelas XI MIPA 2 SMAN 1 TAMAN SIDOARJO" (Surabaya, UIN Sunan Ampel Surabaya, 2019).

milik lawan. Salah satu jenis game online jenis MOBA yang sedang di gandrungi sekarang yaitu *Mobile Legend*. Bahkan *game online Mobile Legend* ini pernah diadakan di SEA GAMES tahun 2019. Indonesia merupakan salah satu negara yang mengikuti SEA GAMES cabang E-Sports yaitu *Mobile Legend* yang diwakili oleh Farhan Akbari Ardiyansyah, Gilang Dwi Falah, Hartanto Luis, Hartawan Muliadi, dan Satria Adi Wiratama mendapatkan medali perak.⁴ Medali perak kembali didapatkan oleh Indonesia pada SEA GAMES 2022 di Vietnam yang diwakili oleh Albert, CW, R7, Sanz, dan Vyn.

Game online *Mobile Legend* dimainkan oleh dua tim yang berjuang untuk mempertahankan base masing-masing dan bertarung untuk menghancurkan *base* lawan untuk meraih kemenangan. Masing-masing tim memiliki 3 jalur yang disebut dengan, top, middle, dan buttom. Dengan mengandalkan jalur tersebut kedua tim dapat menghancurkan base musuh dan mempertahankan base dan menghancurkan base musuh. Ada lima pemain di setiap tim yang masing-masing mengendalikan orang yang disebut dengan *hero*. *Hero* di game online *Mobile Legend* memiliki beberapa macam peran diantaranya, *Tank, Fighter, Marksman, Assassin, dan Mage*.⁵

Hero di dalam game online *Mobile Legend* banyak diambil dari karakter film layar lebar. Salah satu *hero* di game online *Mobile Legend* juga ada yang berasal dari Indonesia yaitu wayang gatotkaca. Game online *Mobile Legend* juga memiliki fitur yang sangat banyak dan menarik. Hal ini memiliki daya tarik tersendiri bagi pemain game online *Mobile Legend*. Game online *Mobile Legend* memiliki beberapa *room* yang dapat pemain pilih untuk melakukan pertandingan. Masing masing *room* memiliki base yang berbeda seperti, *Classic, Rank, Brawl, Arcade, dan Custom*.⁶

Game online *Mobile Legend* juga memiliki ranking bagi setiap pemain yang berhasil memenangkan sebuah pertandingan yaitu, *Elite, Master, Grand*

⁴ Pusat Data dan Analisis Tempo, *Peluang Bisnis Olahraga E-Sport di Indonesia* (Jakarta Barat: Tempo Publishing, 2020).

⁵ Khefti Al Mawaila, "The Impact of The Mobile Legend Game in Creating Virtual Reality," *Surabaya: Indonesian Journal of Social Sciences* Vol. 12, no. 02 (2020): hlm. 49.

⁶ Fauzi, "Tips dan Trik bermain Mobile Legend : Bang-Bang," okezone.com, 23 Januari 2022, okezone.com.

Master, Epic, Legend, Mythic dan yang paling tinggi adalah *Mythical Glory*. Disetiap ranking tersebut pemain akan mendapat reward, semakin tinggi ranking pemain maka akan semakin banyak juga reward yang didapat. Namun jika pemain kalah dalam pertandingan maka ranking akan turun. Hal itu dapat membuat pemain semakin berambisi untuk dapat menang dalam setiap pertandingan agar rankingnya naik dan mendapatkan reward.

Game online *Mobile Legend* sendiri merupakan salah satu media hiburan yang mampu mempengaruhi dunia pendidikan khususnya untuk para siswa. Seperti yang kita ketahui ketertarikan bermain game *Mobile Legend* memiliki dampak, baik dampak positif maupun dampak negatif.⁷ Dampak positif bermain game online dapat merubah pola hidup seseorang seperti pola pikir, perilaku dan sikap. Mereka lebih cenderung menghabiskan waktunya untuk bermain game online. Hal ini disebabkan karena mereka lebih senang melakukan suatu hal yang dapat membuat mereka terhibur.⁸ Hal ini memungkinkan anak sekolah dapat menggunakan hal baru yang merefleksikan tingkat perkembangan anak. Bermain game online dapat meningkatkan kecerdasan dan imajinasi anak serta meningkatkan rasa ingin menang.

Bermain *Mobile Legend* secara berlebihan akan memberi dampak negatif kepada pemain. Pemain akan ketagihan dan ingin memainkannya kembali sampai pemain mendapatkan kepuasan tersebut. Hal ini memiliki dampak negatif apabila pemain *Mobile Legend* adalah seorang siswa yang dapat menyebabkan turunnya minat belajar siswa.⁹ Tanpa adanya keinginan bermain game, game tersebut tidak akan berpengaruh terhadap apapun. Sebab seseorang yang mempunyai minat terhadap sesuatu akan lebih cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih terhadap hal tersebut sehingga dapat menjadi kebiasaan melakukan hal tersebut. Game online *Mobile Legend* juga memiliki

⁷ Al Mawaila, "The Impact of The Mobile Legend Game in Creating Virtual Reality." Surabaya: *Indonesian Journal of Social Sciences* Vol. 12, no. 02 (2020): hlm. 50.

⁸ Mayke S. Tedja Saputra, *Bermain, Mainan, dan Permainan* (Jakarta: Grasindo, 2005).

⁹ Mertika dan Dewi Mariana, "Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar," *Journal of Educational Review and Research* Vol. 3, no. 2 (2020): hlm. 102.

pengaruh buruk bagi siswa apabila dimainkan secara berlebihan seperti menurunnya minat belajar para siswa.

Minat memiliki peran penting untuk membangkitkan semangat belajar para siswa. Jika para siswa mempunyai minat belajar yang baik maka ia akan memperhatikan pembelajaran yang sedang berlangsung. Namun sebaliknya jika para siswa memiliki minat belajar yang kurang baik, maka dalam proses pembelajaran ia tidak akan memperhatikan guru yang sedang menjelaskan materi pembelajaran. Minat merupakan rasa lebih suka atau rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang memberi perintah.¹⁰ Menurut Hilgard yang dikutip oleh Slameto menyatakan “*Interest is persisting tendency to pay attention to and enjoy some activity and content*” Yang memiliki arti minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus menerus yang disertai dengan rasa senang.¹¹ Dengan demikian minat belajar merupakan dasar yang menggerakkan motivasi seseorang sehingga seseorang tersebut dapat berkonsentrasi saat belajar.¹²

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Fityan Maulid Al Muhammady di MAN 3 Aceh Besar yang berjudul “*Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik di MAN 3 Aceh Besar*” menunjukkan adanya pengaruh *game online* terhadap prestasi akademik dibuktikan dengan persamaan regresi dengan hasil $Y = 98.887 - 159 X$. Dari persamaan di atas menunjukkan bahwa *game online* memiliki pengaruh negatif terhadap prestasi akademik. Yang berarti apabila *game online* (X) meningkat satu poin maka prestasi akademik (Y) akan menurun.¹³

Dalam hal ini setelah peneliti melakukan observasi pendahuluan, dan juga wawancara pertama pada tanggal 15 Oktober 2021 dengan Bapak Akhmad

¹⁰ Djaali, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2007).

¹¹ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2011).

¹² Sardiman, *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Perpustakaan Nasional, 2007).

¹³ Fityan Maulid Al Muhammady, “Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa MTS Negeri 3 Klaten Di Masa Pandemi Covid 19” (Yogyakarta, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2021).

Farid, M.Pd.I selaku wali kelas V A di MIN 2 Bantul. Menurut beliau para siswa kelas V A mayoritas sudah memiliki gadget atau smartphone sendiri. Dalam hal tersebut dapat membuat para siswa menggunakan smartphone diluar kebutuhannya dan membuat mereka kehilangan minat belajar. Bahkan mereka menggunakan smartphone sebagai kebutuhan sehari-hari yang menyebabkan mereka lalai akan kewajibannya yaitu belajar. Mereka lebih cenderung suka bermain game online daripada belajar.¹⁴ Di waktu yang sama wawancara yang kedua dilakukan dengan Ibu Dra. Noorbiatun selaku wali kelas V B di MIN 2 Bantul. Beliau mengatakan mayoritas siswa kelas V B sudah dipegangi Smartphone oleh orang tuanya dan tanpa kontrol orang tua. Hal ini membuat para siswa menginstall berbagai aplikasi dan game diluar kebutuhannya. Tidak dapat dipungkiri bahwa mereka juga menginstall game online berbasis MOBA atau yang sedang populer saat ini yaitu *Mobile Legend*. Para siswa seringkali melalaikan waktu belajar karna terlajur merasa senang bermain *game online Mobile Legend*. Namun tanggung jawab dalam hal ini adalah semua pihak, bukan hanya dari sekolah saja namun juga peran orang tua dalam mengontrol anaknya dalam menggunakan smartphone.¹⁵

Dari uraian yang sudah dijelaskan di atas, penelitian terdahulu, dan wawancara yang telah peneliti lakukan kepada wali kelas V di MIN 2 Bantul, peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana pengaruh game online *Mobile Legend* terhadap minat belajar siswa. Oleh karena itu peneliti, melakukan penelitian skripsi yang berjudul **“PENGARUH GAME ONLINE *MOBILE LEGEND* TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DI MIN 2 BANTUL YOGYAKARTA”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan oleh peneliti, maka dapat dirumuskan suatu masalah dalam penelitian ini, yaitu :

¹⁴ Hasil Wawancara dengan Bapak Akhmad Farid, M.Pd.I pada tanggal 15 Oktober 2021 pukul 11.00 WIB.

¹⁵ Hasil Wawancara dengan Ibu Dra. Noorbiatun pada tanggal 15 Oktober 2021 pukul 10..30 WIB.

1. Bagaimana Tingkat penggunaan Game *Mobile Legend* di kalangan siswa kelas V di MIN 2 Bantul Yogyakarta ?
2. Bagaimana Tingkat Minat Belajar Siswa kelas V di MIN 2 Bantul Yogyakarta ?
3. Apakah *Game online Mobile Legend* Berpengaruh Terhadap Minat Belajar Siswa kelas V di MIN 2 Bantul Yogyakarta ?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dan kegunaan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Untuk mengetahui bagaimana tingkat penggunaan *game online Mobile Legend* di kalangan siswa kelas V MIN 2 di Bantul Yogyakarta
- b. Untuk mengetahui bagaimana tingkat minat belajar siswa kelas V di MIN 2 Bantul Yogyakarta.
- c. Untuk mengetahui pengaruh *game online Mobile Legend* terhadap minat belajar siswa kelas V di MIN 2 Bantul Yogyakarta

2. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis, maupun praktis.

a. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk mengetahui sumber maupun referensi dalam bidang minat belajar para siswa. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya ilmu pengetahuan mengenai pengaruh *game online Mobile Legend* dalam minat belajar siswa.

b. Secara Praktis

1) Bagi Guru

Memberikan pengetahuan dan wawasan terhadap pengaruh *Game online Mobile Legend* terhadap minat belajar siswa untuk memudahkan guru dalam mengetahui kebijakan menggunakan handphone.

2) Bagi Siswa

Dengan adanya penelitian ini para siswa dapat mengetahui batasan dalam penggunaan handphone untuk kebutuhan sehari-hari.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Hasil perhitungan analisis persentase angket penggunaan *game online Mobile Legend* siswa kelas V MIN 2 Bantul sebesar 71,4%. Tergolong dalam interval 51%-75% yang berarti masuk dalam kategori **sering**. Dapat disimpulkan bahwa siswa kelas V MIN 2 Bantul Yogyakarta sering bermain *game online Mobile Legend*.
2. Hasil perhitungan analisis persentase angket minat belajar siswa kelas V MIN 2 Bantul sebesar 49,37%. Tergolong dalam interval 26%-50% yang berarti masuk dalam kategori **kurang baik**. Dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa kelas V MIN 2 Bantul Yogyakarta cukup baik.
3. Pengaruh variabel *game online Mobile Legend* terhadap variabel minat belajar adalah sebesar 33,4% dan yang lain dipengaruhi oleh faktor lain. Hasil perhitungan analisis persamaan regresi linier sederhana adalah $Y = 24,332 - 0,193X$ yang mana penambahan 1% nilai penggunaan *game online Mobile Legend* maka minat belajar akan turun sebesar -0,193. Koefisien tersebut bernilai negatif, sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh penggunaan (Variabel X) *game online Mobile Legend* terhadap minat belajar (Variabel Y) adalah berbanding terbalik atau negatif.

B. Saran

Setelah mengambil kesimpulan dari pengaruh *game online Mobile Legend* terhadap minat belajar siswa kelas V di MIN 2 Bantul Yogyakarta, peneliti ingin menyampaikan saran-saran kepada pihak-pihak yang terkait dengan penelitian ini dengan harapan dapat bermanfaat di kemudian hari. Adapun saran-saran tersebut antara lain peneliti sampaikan kepada :

1. Orang Tua

Hendaknya keluarga atau orang tua senantiasa mendampingi anak-anak dengan pembatasan saat bermain *game online Mobile Legend*, dan

senantiasa mendampingi dan memberi motivasi saat belajar agar memiliki minat belajar yang baik.

2. Guru

Pengaruh dan efek penggunaan game online Mobile Legend begitu besar sehingga membuat minat belajar siswa turun, maka dari itu kepada pihak guru seharusnya dapat mengembangkan minat belajar siswa agar dapat lebih baik.

3. Siswa

Pengaruh dan efek penggunaan game online Mobile Legend begitu besar sehingga membuat minat belajar siswa turun, maka kepada para siswa untuk dapat membatasi penggunaan game online Mobile Legend dan dapat memenuhi tanggung jawab nya sebagai siswa.



DAFTAR PUSTAKA

- Al Mawaila, Khefti. "The Impact of The Mobile Legend Game in Creating Virtual Reality." *Surabaya: Indonesian Journal of Social Sciences* Vol. 12, no. 02 (2020): hlm. 50.
- Anfrinda Natalia, Yerista. "TINGKAT KETEKUNAN BELAJAR SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS DAN IMPLIKASINYA PADA PENYUSUNAN USULAN TOPIK-TOPIK BIMBINGAN BELAJAR (Studi Deskriptif Pada Siswa Yang Berprestasi Belajar Rendah SMA BOPKRI Banguntapan Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019)." Universitas Sanata Dharma, 2019.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta, 1998.
- . *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Bungin, Burhan. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana, 2017.
- Creswell, John W. *Research Design : Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, Dan Campuran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017.
- D. S., Setiana, Kusumaningrum B, dan Purwoko R. Y. "The Students' Interest in Online Learning in Higher Education During the Covid-19 Pandemic." *Jurnal Riset Pendidikan Matematika* Vol. 4, no. No 2 (2021).
- Dewi Saudah, Rika. *Minat Belajar dan Kompetensi Mahasiswa dalam Penerapan Praktik Kebidanan*. Pekalongan: NEM, 2021.
- Djaali. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2007.
- Fauzi. "Tips dan Trik bermain Mobile Legend : Bang-Bang." okezone.com, 23 Januari 2022. okezone.com.

- Fikri Khoiri, Nur. "Dampak Bermain Game online Mobile Legend Terhadap Perilaku Toxic Disinhibition Online (Studi Kasus Di Warung Kopi Ourung-Ourung, Siman, Ponorogo)." Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2021.
- Ghozali, I. "Aplikasi Analisis Multivarieta Dengan Program IBM SPSS." Universitas Diponegoro, 2018.
- Hakiki, Choirul. "Hubungan Kecanduan Game Online Mobile Legend Terhadap Interaksi Sosial Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang 2019." Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2019.
- Ilhan Azmy M., Alparuq P., Ardiansyah R., Cahyana W., dan Adela D. "Growing Student's Learning Interest Through the Use of Integrated E-Learning Media Daily Activities" Vol. 3, no. 1 (2021): hlm. 1-8.
- Kher D., Fannil. "Students' Interest in Learning English: A Need Analysis for Teaching Large English Classes." *Lectura : Jurnal Pendidikan* Vol. 13, no. 1 (2022): hlm. 55-64.
- Kurniawan, Rama, Ari Wibowo Kurniawan, dan Dimas Wijaya D. "Students' interest in physical education learning: Analysis of internal and external factors". *Journal Sport Area*." *Journal Sport Area* Vol 6, no. No 3 (2021).
- Machali, Imam. *Metode Penelitian Kuantitatif Panduan Praktis Merencanakan, Melaksanakan dan Analisis dalam Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: MPI, 2017.
- Mardianti S. D. "Factors Of Decreasing Students Interest When Learning From Home." *ETUDE: Journal of Educational Research* Vol. 1, no. 2 (2021): hlm. 61-67.
- Margaretha, S. *Dampak Buruk Kecanduan Bermain Game Online*. Jakarta: Bahana, 2008.

- Maulid Al Muhammadiyah, Fityan. "Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa MTS Negeri 3 Klaten Di Masa Pandemi Covid 19." UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2021.
- Mertika, dan Dewi Mariana. "Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar." *Journal of Educational Review and Research* Vol. 3, no. 2 (2020): hlm. 102.
- Prayogo, Arif. "Pengaruh Minat Bermain Game Mobile Legend Terhadap Kemampuan Problem Solving Siswa Kelas VIII Di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 3 Purwokerto Tahun Pelajaran 2018/2019." Institut Agama Islam Negeri Purwokerto, 2019.
- Pusat Data dan Analisis Tempo. *Peluang Bisnis Olahraga E-Sport di Indonesia*. Jakarta Barat: Tempo Publishing, 2020.
- Qotrun Nada, Ika. "Pengaruh Game Online Mobile Legend Terhadap Sikap Belajar Siswa Kelas XI MIPA 2 SMAN 1 TAMAN SIDOARJO." UIN Sunan Ampel Surabaya, 2019.
- Ramdani, Nurfadilah. "Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Vi Sdn Bawakaraeng 1 Kota Makassar." Universitas Muhammadiyah Makasar, 2018.
- Ridoi, Mokhammad. *Cara Mudah Membuat Game Edukasi Dengan Concurt 2*. Malang: Maskha, 2018.
- Riduwan. *Metode dan Teknis Penyusunan Tesis*". Bandung: Alfabeta, 2013.
- . *Statistika Untuk Lembaga dan Isstnsi Pemerintah/Swasta*. Bandung: Alfabeta, 2004.
- Rivan, Aditia. "Dampak Positif dan Negatif Bermain Game online." <https://www.gudangilmukomputer.com/2015/01/dampak-positifdan-negative-bermain-game.html>, Mei 2022.
- S. Tedja Saputra, Mayke. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Grasindo, 2005.

- S. Young, Kimberly. *Kecanduan Internet*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017.
- Sardiman. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Perpustakaan Nasional, 2007.
- Sarwono, Jonathan. *Metode Riset Skripsi Pendekatan Kuantitatif: Menggunakan Prosedur SPSS*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2012.
- Sidharta Yogatama, I Ketut, Agi Putra Kharisma, dan Lutfi Fanani. "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Pemain Dalam Permainan MOBA (Studi Kasus: Mobile Legend: Bang-Bang)." *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* Vol. 3, no. 3 (2019).
- Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2011.
- . *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2015.
- Sudjana. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito, 2004.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2011.
- . *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2012.
- . *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Sumardi. *Teknik Pengukuran Dan Penilaian Hasil Belajar*. Yogyakarta: Deepublish, 2020.
- Suranto. "Pengaruh Frekuensi Belajar Dan Prestasi Belajar Dasar Akuntansi Keuangan Terhadap Prestasi Belajar Praktek Akuntansi I Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Akuntansi Fkip Un4ersitas Muhammadiyah Surakarta Tahun Ajaran 2014/2015." *Jurnal Prosiding*, 2015.
- Susanto, Ahmad. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Persada Media Grup, 2013.
- Syah, Muhibbin. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003.
- Syaiful Bahri Djamarah. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2002.

Syatoto, Imam. "Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa MTS Matlaul Anwar." *Tangerang: Jurnal Pengabdian Dharma Laksana Mengabdikan Untuk Negeri* Vol. 3, no. 1 (2020): 63.

Tanzeh, Ahmad. *Pengantar Metode Penelitian*. Yogyakarta: Teras, 2009.

Tri Setio, Antonius. "Definisi Game." [Http://chikhungunya.wordpress.com](http://chikhungunya.wordpress.com).
<http://chikhungunya.wordpress.com>, 21 Januari 2022.
<http://chikhungunya.wordpress.com>.

Yusuf, Muri. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana, 2017.

