

**SKRIPSI**

**DAMPAK PENGGUNAAN *GAME ONLINE* TERHADAP MINAT  
BELAJAR IPS DITIINJAU DARI SEGI GENDER  
KELAS VII DI SMP NEGERI 1 PINRANG**



**OLEH**  
**SRI WAHYUNI**  
**NIM : 2020203887220034**

**PROGRAM STUDI TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
FAKULTAS TARBIYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)  
PAREPARE**

**2024**

**DAMPAK PENGGUNAAN *GAME ONLINE* TERHADAP MINAT  
BELAJAR IPS DITINJAU DARI SEGI GENDER  
KELAS VII DI SMP NEGERI 1 PINRANG**



**OLEH**

**SRI WAHYUNI  
NIM : 2020203887220034**

Skripsi Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
pada program Studi Ilmu Pengetahuan Sosial  
Institut Agama Islam Negeri Parepare

**PROGRAM STUDI TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
FAKULTAS TARBIYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)  
PAREPARE**

**2024**

**DAMPAK PENGGUNAAN *GAME ONLINE* TERHADAP MINAT  
BELAJAR IPS DITIINJAU DARI SEGI GENDER  
KELAS VII DI SMP NEGERI 1 PINRANG**

**Skripsi**

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)**

**Program Studi  
Pendidikan Ilmu Sosial  
Disusun dan diajukan oleh**

**SRI WAHYUNI  
NIM : 2020203887220034**

**Kepada**

**PROGRAM STUDI TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
FAKULTAS TARBIYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)  
PAREPARE**

**2024**

## PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul Skripsi : Dampak Penggunaan *Game Online* Terhadap Minat Belajar IPS Ditinjau dari Segi Gender Kelas VII di SMP Negeri 1 Pinrang

Nama Mahasiswa : Sri Wahyuni

NIM : 2020203887220034

Program Studi : Ilmu pengetahuan Sosial

Fakultas : Tarbiyah

Dasar Penetapan Pembimbing : SK Dekan Fakultas Tarbiyah  
No. 2472 tahun 2023

Disetujui Oleh :

Pembimbing Utama : Dr. Firman, M.Pd.

NIP : 19650220 200003 1 002

Pembimbing Pendamping : Hasmiah Herawaty, M.Pd.

NIP : 19740606 202321 2 009

  
(.....)

  
(.....)

Mengetahui:  
Dekan Fakultas Tarbiyah



  
Dr. Zulfah, M.Pd.  
NIP. 198304202008012010

### PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI

Judul Skripsi : Dampak Penggunaan *Game Online* Terhadap Minat Belajar IPS Ditinjau dari Segi Gender Kelas VII di SMP Negeri 1 Pinrang

Nama Mahasiswa : Sri Wahyuni

NIM : 2020203887220034

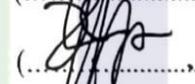
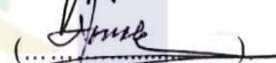
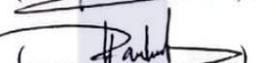
Program Studi : Ilmu Pengetahuan Sosial

Fakultas : Tarbiyah

Dasar Penetapan Penguji : B.3351/In.39/FTAR.01/PP.00.9/09/2024

Tanggal Kelulusan : 05 September 2024

Disahkan Oleh :

Dr. Firman, M.Pd.	(Ketua)	
Hasmiah Herawaty, M.Pd	(Sekertaris)	
Prof. Dr. Hj. Hamdanah, M.Si.	(Anggota)	
Fawziah Zahrawati B, M.Pd.	(Anggota)	

Mengetahui:

Dekan Fakultas Tarbiyah



Dr. Zulfahri M.Pd.

NIP. 196304202008012010

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ  
أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah Swt. Karena rahmat dan ridhonya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Dampak Penggunaan *Game Online* Terhadap Minat Belajar IPS Ditinjau dari Segi Gender Kelas VII di SMP Negeri 1 Pinrang” ini dengan baik dan tepat waktu sebagai syarat untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program studi Ilmu Pengetahuan Sosial. Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada baginda Nabi kita tercinta Nabi Muhammad Saw, yang selalu kita nanti-nantikan sya’faatnya di akhirat nanti.

Rasa syukur dan terima kasih penulis haturkan yang setulus tulusnya kepada kedua orang tua yang saya hormati dan saya cintai bapak Majid dan Ibu Sumiati yang selama ini telah membantu saya dalam proses penyusunan skripsi ini.

Penulis telah menerima banyak bimbingan dan bantuan dari Dr. Firman, M.Pd. selaku pembimbing I dan Hasmiah herawaty, M.Pd. selaku pembimbing II, atas segala bantuan dan bimbingan yang telah diberikan, penulis ucapkan banyak terima kasih. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini penyusun mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Hannani, M.Ag. selaku Rektor IAIN Parepare yang telah bekerja keras mengelola pendidikan di IAIN Parepare.
2. Dr. Zulfah, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah atas pengabdianya telah menciptakan suasana pendidikan yang positif bagi Mahasiswa.
3. Ibu Dr. Ahdar, M.Pd.I. Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah banyak memberikan arahan selama penulis menempuh studi di IAIN Parepare.

4. Kepada Dosen Penguji Ibu Prof. Dr. Hj. Hamdanah, M.Si dan Ibu Fawziah Zahrawati B, M.Pd dan yang telah banyak memberikan arahan selama penulis menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Bapak dan ibu dosen program studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial yang meluangkan waktu dalam mendidik penulis selama di IAIN Parepare
6. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen pada Fakultas Tarbiyah yang selama ini telah mendidik penulis hingga dapat menyelesaikan studinya.
7. Kepala perpustakaan IAIN Parepare yang telah membantu dalam pencarian referensi skripsi ini.
8. Segenap staf dan karyawan fakultas Tarbiyah IAIN Parepare, atas segala arahan dan bantuannya.
9. Seluruh Pegawai dan Staf yang bekerja di Lembaga IAIN Parepare atas segala bantuan dan arahnya dalam proses penyelesaian Studi Penulis.
10. Saudara yang tidak ada hentinya memberikan bantuan dan mengsupport sehingga penulis bisa menyelesaikan Penelitian ini

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna dan masih banyak kekurangan. Oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini, penulis juga berharap semoga skripsi ini bernilai ibadah disisi-Nya dapat bermanfaat sebagai referensi bacaan bagi orang lain, khususnya bagi Mahasiswa IAIN Parepare.

*Aamin ya rabbal' alamin*

Parepare, 05 September 2024  
01 Rabiul Awal 1446

Penulis

Sri Wahyuni  
NIM. 2020203887220034

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama Mahasiswa : Sri Wahyuni  
Nomor Induk Mahasiswa : 2020203887220034  
Tempat/Tgl Lahir : 25 April 2001  
Fakultas : Tarbiyah  
Judul Skripsi : Dampak Penggunaan *Game Online* Terhadap Minat Belajar IPS Ditinjau dari Segi Gender Kelas VII di SMP Negeri 1 Pinrang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini benar benar hasil karya sendiri dan jika dikemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikasi, tiruan plagiat atas keseluruhan skripsi, keculai tulisan sebagai bentuk acuan atau kutipan dengan mengikuti penulisan karya ilmiah yang lazim, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Parepare, 05 September 2024  
01 Rabiul Awal 1446

Penulis

Sri Wahyuni  
NIM. 2020203887220034

## ABSTRAK

**Sri Wahyuni**, *Dampak Penggunaan Game Online terhadap Minat Belajar IPS Ditinjau dari Segi Gender Kelas VII di SMP Negeri 1 Pinrang* (dibimbing oleh Firman dan Hasmiah herawaty)

Penggunaan *Game online* telah menyebabkan berbagai dampak *negative* terhadap minat belajar siswa khususnya bagi yang telah kecanduan terhadap permainan *game online* tersebut sehingga dapat menyebabkan kurangnya minat belajar IPS. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui penggunaan *game online* ditinjau dari segi gender kelas VII di SMP Negeri 1 Pinrang dan untuk mengetahui dampak penggunaan *game online* terhadap minat belajar IPS dari segi gender kelas VII di SMP Negeri 1 Pinrang.

Jenis penelitian yang digunakan yaitu metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif, menggunakan sumber data primer yaitu wawancara kepada 1 Guru dan 6 siswa dan 2 orang tua siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Pinrang dengan menggunakan teknik pengumpulan data observasi, wawancara dan dokumentasi dengan analisis data yaitu reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, (1) Penggunaan *game online* dan minat belajar, ditinjau dari peran gender siswa, menunjukkan siswa laki-laki lebih dominan dalam penggunaan *game online* tanpa mempertimbangkan waktu dan kondisi pembelajaran. Sebaliknya, siswa perempuan cenderung lebih selektif dalam menggunakan *game online*. Sedangkan penggunaan *game online* ditinjau dari perilaku gender siswa, di mana siswa laki-laki cenderung sering bermain *game* yang berbasis kompetisi atau strategi, sedangkan siswa perempuan lebih tertarik pada *game* yang berfokus pada cerita atau kreativitas. Sementara itu, penggunaan *game online* ditinjau dari karakteristik emosional siswa, di mana siswa perempuan lebih sensitif secara emosional yang lebih memilih *game* yang menekankan pada cerita atau karakter, sedangkan siswa laki-laki cenderung lebih kompetitif dan berfokus *game* yang berbasis strategi ataupun tantangan. Dalam hal minat belajar, siswa laki-laki memiliki minat belajar yang lebih rendah dibandingkan dengan siswa perempuan. (2) Dampak penggunaan *game online* terhadap minat belajar IPS dari segi gender pada kelas VII di SMP Negeri 1 Pinrang menunjukkan bahwa penggunaan *game online* yang berlebihan memberikan dampak positif pada minat akademiknya, dimana siswa perempuan menunjukkan dampak positif dari penggunaan *game online*, yaitu meningkatnya kemampuan berkomunikasi sosial seperti keterlibatan aktif dalam diskusi, bertanya dan mencari informasi tambahan diluar kelas. Sedangkan laki-laki menunjukkan dampak positif dimana memiliki rasa keingin tahuan lebih tinggi. Sementara itu, dampak negatif yang dirasakan bagi siswa laki-laki dimana kurangnya partisipasi dan menurunnya minat belajar pada proses pembelajaran, berbeda dengan siswa perempuan yang memberikan dampak negatif dengan mengorbankan waktu belajar dan aktivitas sosial di luar sekolah.

**Kata Kunci:** *Game Online, Gender, Minat Belajar IPS,*

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	ii
HALAMAN PENGAJUAN .....	iii
PERSETUJUAN SKRIPSI .....	iv
PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI.....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	viii
ABSTRAK .....	ix
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	9
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Kegunaan Penelitian .....	10
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Tinjauan Peneliti Terdahulu.....	11
B. Tinjauan Teoritis .....	18
C. Kerangka Konseptual.....	46
D. Kerangka Pikir.....	48
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Pendekatan Penelitian .....	49
B. Lokasi Peneltiaan .....	49
C. Sumber Data.....	50
D. Teknik Pengumpulan Data.....	51
E. Uji keabsahan Data.....	51

F. Teknik Analisis Data .....	53
G. Teknik Analisa Data .....	54
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Peneltian .....	55
B. Pembahasan.....	90
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	100
B. Saran .....	101
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>102</b>
<b>LAMPIRAN</b>	



## DAFTAR TABEL

No Tabel	Judul Tabel	Halaman
2.1	Persamaan dan Perbedaan Penelitian Relevan	15
4.1	Hasil Observasi <i>game online</i> ditinjau dari aspek Gender Siswa	58
4.2	Dampak penggunaan <i>game online</i> terhadap minat belajar IPS	80



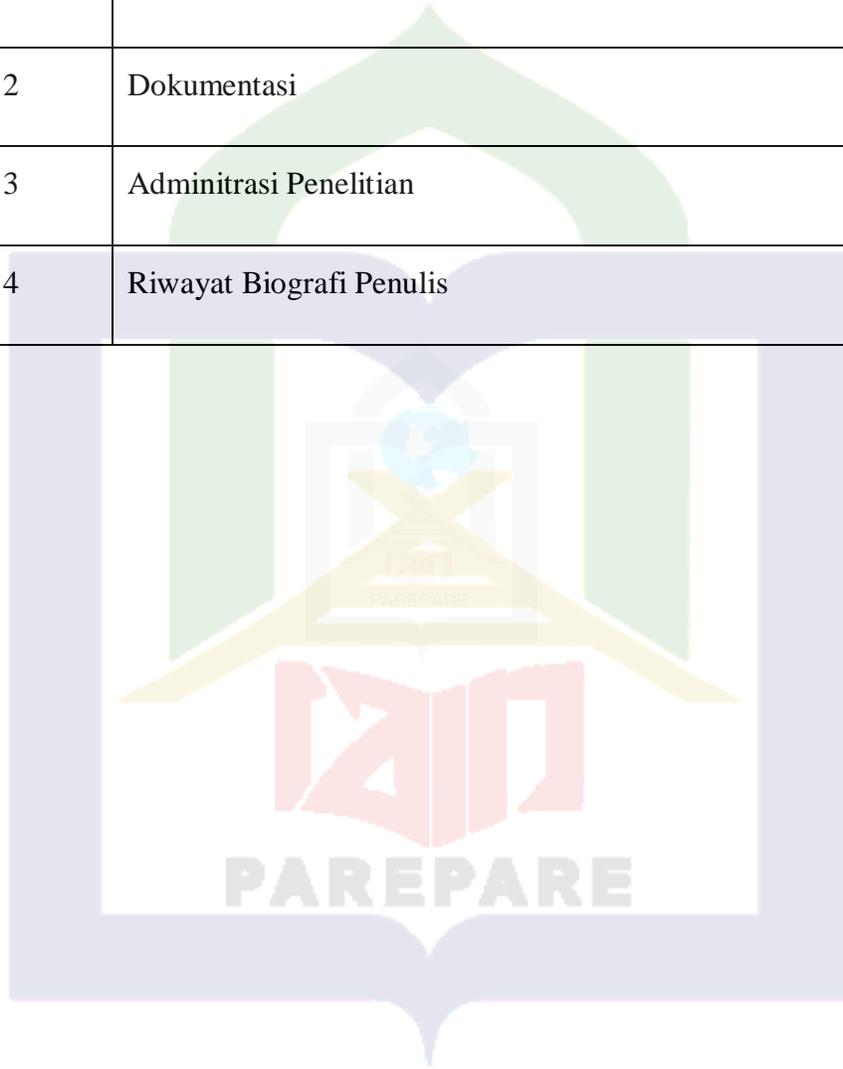
## DAFTAR GAMBAR

No Gambar	Judul Gambar	Halaman
2.1	Kerangka Pikir	48



## DAFTAR LAMPIRAN

No. Lamp	Lampiran Lampiran
1	Pedoman Penelitian
2	Dokumentasi
3	Adminitrasi Penelitian
4	Riwayat Biografi Penulis



## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Transliterasi dimaksudkan sebagai pengalih-hurufan dari abjad yang satu ke abjad yang lain. Transliterasi Arab-Latin di sini ialah penyalinan huruf-huruf Arab dengan huruf-huruf Latin beserta perangkatnya.

### A. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf. Dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus.

Berikut ini daftar huruf Arab yang dimaksud dan transliterasinya dengan huruf Latin:

Tabel 0.1: Tabel Transliterasi Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ša	š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Žal	Ž	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Šad	š	es (dengan titik di bawah)
ظ	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)

ظ	Za	z	zet (dengan titik di bawah)
ع	`ain	`	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	‘	Apostrof
ي	Ya	Y	ye

## B. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau *monoftong* dan vokal rangkap atau *diftong*.

### 1. Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tabel 0.2: Tabel Transliterasi Vokal Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
َ	Fathah	A	a
ِ	Kasrah	I	i
ُ	Dammah	U	u

## 2. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf sebagai berikut:

Tabel 0.3: Tabel Transliterasi Vokal Rangkap

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ي...ِ	Fathah dan ya	Ai	a dan u
و...ِ	Fathah dan wau	Au	a dan u

Contoh:

- كَتَبَ kataba
- فَعَلَ fa`ala
- سئِلَ suila
- كَيْفَ kaifa
- حَوْلَ haula

### C. Maddah

*Maddah* atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda sebagai berikut:

Tabel 0.4: Tabel Transliterasi *Maddah*

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا...ِى...	Fathah dan alif atau ya	Ā	a dan garis di atas
ى...	Kasrah dan ya	Ī	i dan garis di atas
و...ِ	Dammah dan wau	Ū	u dan garis di atas

Contoh:

- قَالَ qāla
- رَمَى ramā
- قِيلَ qīla
- يَقُولُ yaqūlu

#### D. Ta' Marbutah

Transliterasi untuk ta' marbutah ada dua, yaitu:

1. Ta' marbutah hidup

Ta' marbutah hidup atau yang mendapat harakat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah “t”.

2. Ta' marbutah mati

Ta' marbutah mati atau yang mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah “h”.

3. Kalau pada kata terakhir dengan ta' marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka ta' marbutah itu ditransliterasikan dengan “h”.

Contoh:

- رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ raudah al-atfāl/raudahtul atfāl
- الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ al-madīnah al-munawwarah/al-madīnatul munawwarah
- طَلْحَةَ talhah

#### E. Syaddah (Tasydid)

*Syaddah* atau *tasydid* yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tanda tasydid, ditransliterasikan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

Contoh:

- نَزَّلَ nazzala
- الْبِرُّ al-birr

## F. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu ال, namun dalam transliterasi ini kata sandang itu dibedakan atas:

### 1. Kata sandang yang diikuti huruf syamsiyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiyah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf “I” diganti dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

### 2. Kata sandang yang diikuti huruf qamariyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariyah ditransliterasikan dengan sesuai dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya.

Baik diikuti oleh huruf syamsiyah maupun qamariyah, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanpa sempang.

Contoh:

- الرَّجُلُ ar-rajulu
- الْقَلَمُ al-qalamu
- الشَّمْسُ asy-syamsu
- الْجَلَالُ al-jalālu

## G. Hamzah

Hamzah ditransliterasikan sebagai apostrof. Namun hal itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Sementara hamzah yang terletak di awal kata dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh:

- تَأْخُذُ ta'khuẓu
- شَيْئٌ syai'un
- النَّوْءُ an-nau'u
- إِنَّ inna

## H. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fail, isim maupun huruf ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harkat yang dihilangkan, maka penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

Contoh:

- وَإِنَّ اللَّهَ فَهُوَ خَيْرُ الرَّازِقِينَ / Wa innallāha lahuwa khair ar-rāziqīn/  
Wa innallāha lahuwa khairurrāziqīn
- بِسْمِ اللَّهِ مَجْرَاهَا وَ مُرْسَاهَا / Bismillāhi majrehā wa mursāhā

## I. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, di antaranya: huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bilamana nama diri itu didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh:

- الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ / Alhamdu lillāhi rabbi al-`ālamīn/  
Alhamdu lillāhi rabbil `ālamīn
- الرَّحْمَنُ الرَّحِيمُ / Ar-rahmānir rahīm/Ar-rahmān ar-rahīm

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku bila dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan.

Contoh:

- اللهَ عَفُورٌ رَحِيمٌ                      Allaāhu gafūrun rahīm
- لله الأُمُورُ جَمِيعًا                      Lillāhi al-amru jamī`an/Lillāhil-amru jamī`a

## J. Tajwid

Bagi yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian yang tak terpisahkan dengan Ilmu Tajwid. Karena itu peresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan pedoman tajwid.

### A. Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah :

swt.	=	<i>subḥānahu wata`ālā</i>
saw.	=	<i>Shallallahu `Alaihi wa Sallam`</i>
a.s.	=	<i>alaihis salam</i>
H	=	<i>Hijriah</i>
M	=	<i>Masehi</i>
SM	=	<i>Sebelum Masehi</i>
1.	=	Lahir Tahun
w.	=	Wafat tahun
QS.../...:4	=	QS. al-Baqarah/2:187 atau QS Ibrahim/...., ayat 4
HR	=	Hadis Riwayat

Beberapa singkatan yang digunakan secara khusus dalam teks referensi perlu dijelaskan kepanjangannya, diantaranya sebagai berikut:

- ed. : Editor (atau, eds. [dari kata editors] jika lebih dari satu orang editor). Karena dalam Bahasa Indonesia kata “editor” berlaku baik untuk satu atau lebih editor, maka ia bisa saja tetap disingkat ed. (tanpa s).
- et al, : “Dan lain-lain” atau “dan kawan-kawan” (singkatan dari *et alia*). Ditulis dengan huruf miring. Alternatifnya, digunakan singkatan dkk. (“dan kawan-kawan”) yang ditulis dengan huruf biasa/tegak.
- Cet : Cetakan. Keterangan frekuensi cetakan buku atau literatur sejenis.
- Terj. : Terjemahan (oleh). Singkatan ini juga digunakan untuk penulisan untuk karya terjemahan yang tidak menyebutkan nama penerjemahannya.
- Vol. : Volume. Dipakai untuk menunjukkan jumlah jilid sebuah buku atau ensiklopedi dalam Bahasa Inggris. Untuk buku-buku berbahasa Arab biasanya digunakan kata juz.
- No. : Nomor. Digunakan untuk menunjukkan jumlah nomor karya ilmiah berkala seperti jurnal, majalah, dan sebagainya

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi begitu pesat di era globalisasi saat ini. Kemajuan di bidang teknologi tersebut telah mengubah berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk gaya hidup dan aktivitas sehari-hari. Salah satu bentuk kemajuan teknologi tersebut adalah munculnya *game online*.<sup>1</sup>

*Game online* adalah permainan yang diakses dan dimainkan melalui jaringan internet. *Game online* mengalami perkembangan pesat sejak internet mulai populer digunakan oleh masyarakat luas pada tahun 1990-an<sup>2</sup>. Saat ini, *game online* menjadi salah satu jenis hiburan dan gaya hidup yang digemari oleh berbagai kalangan, tidak hanya anak-anak dan remaja namun juga orang dewasa<sup>3</sup>

Melalui *game online*, pemain dapat berinteraksi dan bersaing dengan pemain lain dari seluruh dunia. Karakteristik *game online* yang menarik dan menghibur inilah yang membuat *game online* semakin populer<sup>4</sup>. Data menunjukkan bahwa pada tahun 2018, ada sekitar 2,3 miliar *gamers* di seluruh dunia, dan diperkirakan akan terus meningkat hingga 2,7 miliar pada tahun 2021. Di Indonesia, *game online* juga berkembang pesat. Berdasarkan riset Asosiasi

---

<sup>1</sup> Permata, I. A. D., Artini, L. P., & Sutjana, I. D. P. (2020). Pengaruh game online terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 53-60.

<sup>2</sup> Pratama, A. R., & Rusydi, M. (2021). Pengaruh game online terhadap minat belajar siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2554-2563.

<sup>3</sup> Rahardjo, B., Aini, Q., & Wijayanti, L. (2022). Pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa SMP. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 1292-1301.

<sup>4</sup> Susantyo, B., & Wasis. (2018). Pengaruh game online terhadap motivasi belajar pada siswa SMA. *Jurnal BK UNESA*, 10(3), 307-314.

Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), jumlah pemain *game* di Indonesia mencapai 95,3 juta orang pada tahun 2020, meningkat pesat dibandingkan 17,7 juta orang pada tahun 2011<sup>5</sup>. Dengan demikian, *game online* kini telah menjadi bagian yang melekat dalam kehidupan masyarakat, khususnya di kalangan anak muda dan pelajar.

*Game online* menjadi salah satu dari lima potensi bahaya yang tersembunyi dalam pemanfaatan internet karena tak jarang menampilkan adegan kekerasan. Beberapa bahaya lainnya dari internet adalah *cyber bullying*, *cyber fraud*, pornografi, dan *cyber stalking*. Penetrasi internet di Indonesia hingga 2016 ini mencapai 34 persen dari total populasi 259,1 juta jiwa. Artinya, jumlah pengguna aktif internet di Indonesia mencapai 88,1 juta jiwa. Dari angka tersebut, sebanyak 79 juta jiwa diantaranya adalah pengguna aktif beragam media sosial. *Game online* ini merupakan permainan modern yang sudah menjadi *trend* untuk masa sekarang dan peminatnya pun dimulai dari anak-anak sampai usia dewasa. Anak sekolah merupakan kelompok yang mudah terpengaruh oleh *game online* terutama anak sekolah (pelajar).<sup>6</sup>

Anak yang terus-menerus memainkan *game online*, dengan mudah menyebabkannya menjadi ketagihan. Pemain *game* bermain *game* secara berlebihan yang dapat berpengaruh negatif bagi pemain *game* tersebut. Kriteria pemain *game online* diantaranya adalah *salience*, *tolerance*, *mood modification*, *relapse*, *withdrawal*, *conflict* dan *problems*. Ketujuh kriteria ini merupakan pengukuran untuk mengetahui tidaknya seorang pemain *game* yang ditetapkan

---

<sup>5</sup> Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), "Survei Internet APJII 2020", [www.apjii.or.id](http://www.apjii.or.id), 2020.

<sup>6</sup> Hamzah B. Uno dkk, *Pengembangan media pembelajaran IPS berbasis website untuk siswa kelas VII madrasah tsanawiyah negeri*, *jurnal teknologi pendidikan* (Vol. 18, No. 3 Desember 2016)

pemain yang mendapatkan empat dari tujuh kriteria merupakan kebiasaan pemain yang mengalami kebiasaan bermain *game online*.<sup>7</sup> Penjelasan tersebut bahwa aspek ketagihan dari bermain game online diukur berdasarkan beberapa aspek diantaranya bahwa terdapat problem dan conflict yang menjadi faktor yang paling dominan dirasakan.

*Game online* memiliki dampak yang signifikan bagi anak-anak dan remaja, terutama dalam hal minat belajar. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *game online* yang berlebihan dapat menurunkan minat belajar siswa. Siswa yang kecanduan *game online* cenderung mengabaikan kewajiban belajarnya. lebih memilih bermain *game* daripada mengerjakan tugas sekolah<sup>8</sup>.

Penjelasan di atas menjelaskan bahwa *Game online* yang dimainkan terus menerus tanpa batasan waktu juga membuat konsentrasi dan fokus siswa terganggu. Akibatnya, malas dan kurang bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di sekolah. Penelitian di Indonesia menemukan bahwa siswa pecandu *game online* memiliki rata-rata nilai ujian yang lebih rendah dibandingkan siswa non-pecandu *game*.<sup>9</sup>

Ketergantungan pada *game online* juga berdampak pada perilaku siswa. cenderung menjadi pemurung, penyendiri, dan tidak peduli terhadap lingkungan sekitar<sup>10</sup>. Kondisi ini tentunya sangat berpengaruh terhadap minat dan motivasi

---

<sup>7</sup> Pratama, A. R., & Rusydi, M. (2021). Pengaruh game online terhadap minat belajar siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2554-2563.

<sup>8</sup> Rahardjo, B., Aini, Q., & Wijayanti, L. (2022). Pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa SMP. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 1292-1301.

<sup>9</sup> Pratiwi, R. E., Zubaidah, S., & Indriwati, S. E. (2018). Pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Prima Edukasia*, 6(1), 66-76.

<sup>10</sup> Susantyo, B., & Wasis. (2018). Pengaruh game online terhadap motivasi belajar pada siswa SMA. *Jurnal BK UNESA*, 10(3), 307-314.

belajar siswa. Oleh karena itu, penting bagi orangtua dan guru untuk mengawasi penggunaan *game online* pada anak, serta mendorong minat belajar dengan cara yang tepat.

Pada 2014 lalu, Kominfo bersama Unicef melakukan penelitian kepada 400 responden di 12 provinsi di Indonesia. Penelitian ini untuk mendapatkan gambaran aktifitas *online* anak-anak dan remaja, serta mendapatkan data untuk memandu kebijakan dalam melindungi dan memenuhi hak anak dalam mengakses informasi. Dari 400 responden itu, terdapat lima kategori umur, yaitu 10-11 tahun (16%), 12-13 tahun (25%), 14-15 tahun (27%), 16-17 tahun (23%), dan 18-19 tahun (8%). Tingkat pendidikan responden beragam, yaitu SD 22%, SMP 39%, SMA 38%, dan tidak pernah mendapatkan pendidikan formal 1%.<sup>11</sup> Penjelasan tersebut membuktikan bahwa kategori umur yang menjadi perhatian peneliti yaitu pada anak dengan rentan umur 14-15 tahun yang memiliki jumlah persentasi tertinggi.

Berdasarkan uraian di atas maka *game online* akan mengurangi aktivitas positif yang seharusnya dijalani oleh anak pada usia perkembangan. Anak yang mengalami ketergantungan pada aktivitas *gamers*, akan memengaruhi minat belajar sehingga akan malas untuk belajar.

Pada dasarnya bermain *game* dapat menghilangkan kejenuhan dan rasa penat atas rutinitas yang dirasakan oleh tiap individu. Setiap manusia memiliki keinginan yang sama untuk bermain. Seperti yang telah disebutkan di dalam al-Qur'an bahwa isi dunia ini hanyalah permainan dan senda gurau, sebagaimana

---

<sup>11</sup> Vernando.Suganda, "Lindungi Anak-Anak Akses Internet, Kominfo Segera Beri Peringkat Game Online," [www.kominfo.go.id](http://www.kominfo.go.id), 2016, [https://kominfo.go.id/content/detail/7738/lindungi-anak-anak-akses-internet-kominfo-segera-beri-peringkat-game-online/0/sorotan\\_media](https://kominfo.go.id/content/detail/7738/lindungi-anak-anak-akses-internet-kominfo-segera-beri-peringkat-game-online/0/sorotan_media).

firman Allah Swt dalam QS. Al Hadid 57:20.

إِعْلَمُوا أَنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌ وَلَهُوَ وُزْنٌ عَظِيمٌ وَتَفَاخُرُ بَيْنَكُمْ  
وَتَكَاتُرٌ فِي الْأَمْوَالِ وَالْأَوْلَادِ كَمَثَلِ غَيْثٍ أَعْجَبَ الْكُفَّارَ  
نَبَاتُهُ ثُمَّ يَهِيْجُ فَتَرَهُ مُضْفَرًا ثُمَّ يَكُونُ حُطَامًا وَفِي الْآخِرَةِ  
عَذَابٌ شَدِيدٌ وَمَغْفِرَةٌ مِّنَ اللَّهِ وَرِضْوَانٌ وَمَا الْحَيَاةُ  
الدُّنْيَا إِلَّا مَتَاعُ الْعُرُورِ

Terjemahnya:

Ketahui bahwa kehidupan dunia itu hanyalah permainan dan senda gurau, perhiasan dan saling bermegah di antara kamu serta berlomba-lomba dalam kekayaan dan anak keturunan. Kehidupan dunia itu hanyalah kesenangan yang menipu.<sup>12</sup>

Ayat di atas menjelaskan bahwa kehidupan dunia ini bersifat sementara dan penuh dengan hiburan, perhiasan, serta persaingan yang tidak abadi. Dalam konteks ini, permainan dan senda gurau disebut sebagai bagian dari aspek kehidupan dunia yang sering kali dapat menipu dan mengalihkan perhatian dari tujuan yang lebih penting dan abadi. ayat tersebut dapat dipahami sebagai pengingat bahwa meskipun bermain game dapat memberikan hiburan dan menghilangkan kejenuhan, ada potensi risiko apabila aktivitas tersebut menjadi terlalu dominan atau menimbulkan ketergantungan. Ketergantungan pada game online dapat mengurangi waktu yang seharusnya digunakan untuk aktivitas positif lainnya, seperti belajar dan pengembangan diri. Ini dapat mempengaruhi minat dan motivasi anak dalam belajar, yang pada akhirnya dapat mempengaruhi perkembangan secara keseluruhan.

<sup>12</sup> Kementerian Agama RI. *Al-Qur'an Dan Terjemahan* (Bandung: CV Diponorogo, 2010)

*Game online* tidak hanya terbatas pada *game* hiburan semata. Banyak juga *game online* yang dirancang dengan tujuan edukasi, seperti *game* untuk belajar atau meningkatkan keterampilan tertentu. *Game* edukasi menawarkan cara belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Melalui *game* edukasi, siswa laki-laki dan perempuan dapat belajar sambil bermain, membantu memahami konsep-konsep yang sulit dengan cara yang lebih menarik dan mudah diingat. Namun, di tengah popularitas permainan *online* dan *game* edukasi, muncul kekhawatiran mengenai dampaknya terhadap minat belajar siswa.

Penggunaan *game online* tidak hanya terbatas pada kalangan laki-laki saja, tetapi juga menjadi masalah yang dihadapi oleh perempuan. Fenomena ini menunjukkan bahwa peminat *game online* tidak memandang batasan gender. Baik laki-laki maupun perempuan, keduanya memiliki potensi yang sama untuk terjebak untuk bermain *game online* secara berlebihan.<sup>13</sup> Pada masa lalu, anggapan umum yang berkembang adalah bahwa dunia gaming dan teknologi lebih didominasi oleh kaum laki-laki. Namun, dengan semakin berkembangnya industri game dan perangkat teknologi yang semakin mudah diakses, kecanduan *game online* kini menjadi tantangan yang dihadapi oleh kedua gender. Tidak ada batasan gender yang dapat mencegah seseorang untuk terlalu larut dalam kegiatan bermain *game online* secara berlebihan.

Hal ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti daya tarik *game online* yang imajinatif dan interaktif, fitur-fitur yang memungkinkan pemain untuk berinteraksi dengan pemain lain dari seluruh dunia, serta kemudahan

---

<sup>13</sup> Permata, I.A .D. et al. (2020). Pengaruh *game online* terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 53-60

akses terhadap game online melalui perangkat seperti komputer, konsol game, atau bahkan ponsel pintar.<sup>14</sup> Faktor-faktor ini dapat memberikan pengalaman yang sangat menarik dan menantang, sehingga memicu penggunaan secara berlebihan pada laki-laki maupun perempuan.

Langkah-langkah pencegahan dan penanganan penggunaan *game online* secara berlebihan harus dilakukan secara menyeluruh, dengan memperhatikan kebutuhan dan karakteristik dari kedua gender, sehingga dapat memberikan solusi yang efektif untuk mengatasi masalah ini. Namun, pengawasan orang tua tetap diperlukan agar *game online* tidak mengganggu minat belajar. Orang tua perlu membatasi waktu bermain dan memilih game yang sesuai usia serta mendidik. Komunikasi yang baik antara orangtua, guru dan anak juga penting untuk menciptakan keseimbangan agar anak tetap fokus belajar dan tidak kecanduan *game online*<sup>15</sup>.

Dengan pengawasan dan pendampingan yang baik dari orangtua dan guru, *game online* dapat memberi manfaat positif bagi minat dan motivasi belajar anak. Pemanfaatan teknologi dan game berbasis edukasi perlu terus dikembangkan untuk menarik minat belajar generasi digital<sup>16</sup>

Berdasarkan kegiatan pra penelitian menggunakan pengumpulan data awal melalui observasi awal pada siswa di SMPN 1 Pinrang, terlihat pada saat jam pelajaran IPS sedang berlangsung banyak siswa yang masih

---

<sup>14</sup> Ayu Setianingsih, "Game Online Dan Efek Problematikanya Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smk Negeri 7 Lampung 1439 H / 2018 M," *Jurnal*, 2018

<sup>15</sup> Permata, I.A .D. et al. (2020). Pengaruh game online terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 53-60.

<sup>16</sup> Rahardjo, B. et al. (2022). Pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa SMP. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 1292-1301.

membicarakan tentang *game online* yang dimainkan sehingga menyebabkan siswa tersebut kurang fokus pada materi ajar yang berdampak terhadap minat belajar. Dalam observasi tersebut juga ditemukan oleh peneliti, antara siswa perempuan maupun laki-laki cenderung melakukan hal serupa, yaitu saling bercerita tentang *game online* pada saat jam pembelajaran berlangsung, namun siswa perempuan memiliki kecondongan untuk lebih fokus pada kegiatan kelas.

Perbedaan gender ditemukan memiliki peran dalam minat belajar dan preferensi dalam penggunaan teknologi. Penjelasan tersebut menunjukkan bahwa penting untuk memahami kecenderungan perbedaan dalam penggunaan *game online* terhadap minat belajar IPS di antara siswa berdasarkan gender yang selanjutnya dari perbedaan kecenderungan penggunaan *game online* berdasarkan gender pada siswa akan diidentifikasi dampak penggunaannya pada minat belajar IPS.

Perbedaan aktivitas siswa laki-laki dan perempuan dalam kelas seringkali dipengaruhi oleh faktor gender yang memengaruhi minat dan preferensi terhadap berbagai hal, termasuk cara belajar dan menggunakan teknologi, seperti *game online*. Siswa laki-laki dan perempuan cenderung memiliki pola perilaku yang berbeda dalam mengakses teknologi dan menyikapi materi pelajaran, yang mempengaruhi minat dalam belajar, termasuk pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial).

Perbedaan ketergantungan siswa laki-laki dan perempuan terhadap penggunaan *game online* dipengaruhi oleh faktor psikologis, sosial, dan budaya yang terkait dengan gender. Siswa laki-laki umumnya lebih cenderung menunjukkan ketergantungan yang lebih tinggi terhadap *game online*, terutama

yang bersifat kompetitif atau petualangan.<sup>17</sup> Hal ini dapat dikaitkan dengan karakteristik laki-laki yang lebih suka tantangan dan persaingan. sering kali terlibat lebih lama dalam permainan karena ketertarikan pada elemen kompetitif dan prestasi dalam game tersebut.

Penjelasan tersebut mendasari peneliti untuk melakukan penelitian yang berjudul “*Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Minat Belajar IPS Ditinjau dari Segi Gender Kelas VII di SMP Negeri 1 Pinrang*”.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan, maka masalah pada pada penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan *game online* ditinjau dari segi gender Kelas VII di SMP Negeri 1 Pinrang?
2. Bagaimana dampak penggunaan *game online* terhadap minat belajar IPS dari segi gender kelas VII di SMP Negeri 1 Pinrang?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penggunaan *game online* ditinjau dari segi gender Kelas VII di SMP Negeri 1 Pinrang.
2. Untuk mengetahui dampak penggunaan *game online* terhadap minat belajar IPS dari segi gender kelas VII di SMP Negeri 1 Pinrang.

---

<sup>17</sup> Lusi Ardianasari, “Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja Di Malang,” 2013, 36–37

#### **D. Kegunaan Penelitian**

1. Bagi siswa, hasil penelitian ini dapat memberikan informasi yang jelas mengenai faktor-faktor yang menyebabkan kurangnya minat belajar sehingga siswa dapat termotivasi untuk lebih giat belajar.
2. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat dijadikan umpan balik untuk meningkatkan kualitas pengelolaan kelas serta guru dapat mengetahui tentang faktor-faktor apa saja yang menyebabkan siswa mengalami kurangnya minat belajar dalam menyelesaikan permasalahan dalam IPS.
3. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat menciptakan hubungan antara kepala sekolah maupun staf sekolah dengan guru bidang studi IPS dalam hal membimbing siswa yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan masalah dalam IPS.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Tinjauan Penelitian Relevan

Peneliti memaparkan beberapa penelitian sebelumnya yang relevan dengan yang akan diteliti dalam kutipan Pustaka. Di antara penelitian yang dapat peneliti paparkan adalah sebagai berikut:

1. Ayu Setianingsih melakukan penelitian dengan judul “Game online dan efek problematikanya terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran pendidikan Agama Islam” hasil penelitian tersebut berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa apabila dimainkan secara berlebihan hal ini berdampak dari segi jasmani, segi psikologi, segi waktu siswa, dari segi keuangan, hal-hal tersebut akan mempengaruhi motivasi siswa yang akan berdampak pada prestasi disekolah salah satunya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Solusialternatif untuk mengatasi siswa yang kecanduan game online adalah Proses belajar-mengajar dan hasil belajar siswa sebagian besar ditentukan oleh peranan guru. dan orang tua paham akan apa yang dibutuhkan anak, serta memberikan perhatian yang lebih pada anak.<sup>18</sup>
2. Devi Arisanti dan Muhammad Subhan melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Internet Terhadap Minat Belajar Siswa

---

<sup>18</sup> Ayu Setianingsih, “Game Online Dan Efek Problematikanya Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smk Negeri 7 Lampung 1439 H / 2018 M,” *Jurnal*, 2018, h.41

Muslim di SMP Kota Pekanbaru” Hasil Penelitian menunjukkan pada deskriptif pengaruh media internet secara keseluruhan, berada pada tahap tinggi. Namun sama juga dengan deskriptif minat belajar siswa berada pada tahap tinggi. Selain itu, analisis pada inferensi dengan analisis regresi didapati hasil penelitian yang memberi pengaruh signifikan pada media internet terhadap minat belajar dikalangan siswa yaitu 84.6%. Dengan demikian dapat disimpulkan faktor pengaruh media internet terhadap minat belajar siswa SMP Kota Pekanbaru sangat memberi pengaruh signifikan. Oleh itu, sekolah perlu membuat program orientasi dan pemahaman untuk memberikan kepada siswa kepehaman dalam menggunakan media internet dengan hal yang positif.<sup>19</sup>

3. Intan Grace Mauboy dan Ernawati Siagian melakukan penelitian dengan judul “Hubungan Game Online Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Keperawatan” Hasil penelitian menunjukkan bahwa 64,62% responden memiliki tingkat penggunaan game online dengan kategori sedang dan minat belajar mahasiswa di mana berada pada kategori cukup dengan jumlah persentase sebanyak 98,46%. Diharapkan para mahasiswa keperawatan agar dapat menyesuaikan waktu yang dimilikinya agar tidak mengalami ketergantungan pada game online sehingga prioritas kegiatan yang lain dapat berjalan dengan baik, termasuk kegiatan belajar sehingga tidak mengurangi prestasi yang ada. Dari hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa pengaruh game online pada tingkat minat belajar siswa. Siswa akan

---

<sup>19</sup> Devi Arisanti and Mhd. Subhan, “Pengaruh Penggunaan Media Internet Terhadap Minat Belajar Siswa Muslim Di SMP Kota Pekanbaru,” *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah* 3, no. 2 (2018), h.61

melupakan kewajibannya sebagai seorang pelajar demi bermain game online. Dan dampak dari kecanduan bermain game online ini bukan hanya berpengaruh pada tingkat minat belajar siswa saja. Tetapi, juga berpengaruh pada hasil pembelajaran siswa dan akan banyak pembelajaran yang tidak tersampaikan pada siswa.<sup>20</sup>

4. Faridah BD, Yulivia dan Vivi Oknalia melakukan penelitian dengan judul “Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Belajar” Hasil penelitian menunjukkan bahwa penelitian yang dilakukan di SMPN 39 Padang dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut sebagian besar siswa/siswi (98,4%) memiliki prestasi belajar rendah, sebagian besar siswa/siswi (52,4%) memiliki tingkat kecanduan game online tinggi dan tidak ada hubungan yang bermakna antara prestasi belajar dengan kecanduan game online dengan p value = 0,290 di SMPN 39 Padang Tahun 2020. Diharapkan kepada orang tua untuk lebih memperhatikan dan membatasi anak dalam menggunakan gadget dalam kehidupan sehari-hari.<sup>21</sup>
5. Iwan Ridwan Yusup, Tuti Kurniawati, Ayu Lita Permata Airin, Dian Rahayu dan Livia Fauziawati melakukan penelitian dengan judul” Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa SMP” Hasil penelitian dengan menggunakan analisis perhitungan skala Guttman menunjukkan angka 64,8%, maka dapat disimpulkan bahwa game online

---

<sup>20</sup>Vernando.Suganda. “Lindungi Anak-Anak Akses Internet, Kominfo Segera Beri Peringkat Game Online.”[www.kominfo.go.id](http://www.kominfo.go.id),2016.

[https://kominfo.go.id/content/detail/7738/lindungi-anak-anak-akses-internet-kominfo-segera-beri-peringkat-game-online/0/sorotan\\_medi](https://kominfo.go.id/content/detail/7738/lindungi-anak-anak-akses-internet-kominfo-segera-beri-peringkat-game-online/0/sorotan_medi)

<sup>21</sup> Oknalia, V., & Kebidanan Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan Padang, J. (2020). *JIK (Jurnal Ilmu Kesehatan) Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Belajar*. 4(2). <https://doi.org/10.33757/jik.v4i2.302.g135>

tidak mempengaruhi minat belajar siswa. Siswa yang memainkan game online hanya dijadikan sebagai sarana hiburan oleh siswa, penggunaannya harus tetap dibatasi agar tidak memberikan pengaruh negatif terhadap kegiatan belajar siswa.<sup>22</sup>

Berikut tabel persamaan dan perbedaan penelitian ini dan penelitian terdahulu:

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Relevan

No	Penulis / Tahun	Judul	Perbedaan	Persamaan
1	Ayu Setianingsih	Game online dan efek problematikanya terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran pendidikan Agama Islam	Perbedaan dari aspek efek dan motivasi yang diteliti sedangkan penelitian ini pada minta belajar.	Persamaan dari aspek Game online yang diteliti
<p>Hasil Penelitian</p> <p>a. Penelitian Terdahulu</p> <p>Hasil penelitian tersebut berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa apabila dimainkan secara berlebihan hal ini berdampak dari segi jasmani, segi psikologi, segi waktu siswa, dari segi keuangan, hal-hal tersebut akan mempengaruhi motivasi siswa yang akan berdampak pada prestasi disekolah salah satunya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.</p> <p>b. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti</p> <p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa, (1) Penggunaan <i>game online</i> dan minat</p>				

<sup>22</sup> Siagian, E., & Grace Mauboy, I. (2022). Hubungan Game Online Terhadap Minat Belajar MAHASISWA Keperawatan. *SOSAINSJURNALSOSIALDANSAINS*, 2, 1–8.

belajar, ditinjau dari aspek gender siswa, menunjukkan bahwa siswa laki-laki lebih dominan dalam penggunaan *game online* tanpa mempertimbangkan waktu dan kondisi pembelajaran. Sebaliknya, siswa perempuan cenderung lebih selektif dalam menggunakan *game online*. Dalam hal minat belajar, siswa laki-laki memiliki minat belajar yang lebih rendah dibandingkan dengan siswa perempuan. (2) Dampak penggunaan *game online* terhadap minat belajar IPS dari segi gender pada kelas VII di SMP Negeri 1 Pinrang menunjukkan bahwa penggunaan *game online* yang berlebihan memberikan dampak positif, dimana siswa perempuan menunjukkan dampak positif dari penggunaan *game online*, yaitu meningkatnya kemampuan berkomunikasi sosial. Sementara itu, dampak negatif yang dirasakan bagi siswa laki-laki dimana kurangnya partisipasi dan menurunnya minat belajar pada proses pembelajaran.

2	Devi Arisanti dan Muhammad Subhan	Pengaruh Penggunaan Media Internet Terhadap Minat Belajar Siswa Muslim di SMP Kota Pekanbaru	Perbedaannya dari variabel dampak dan pengaruh serta Mata pelajaran yang diteliti	Persamaan penelitian dari aspek minta teliti yang diteliti
---	-----------------------------------	--	---	--

#### Hasil Penelitian

##### a. Penelitian Terdahulu

Hasil Penelitian menunjukkan pada deskriptif pengaruh media internet secara keseluruhan, berada pada tahap tinggi. Namun sama juga dengan deskriptif minat belajar siswa berada pada tahap tinggi. Selain itu, analisis pada inferensi dengan analisis regresi didapati hasil penelitian yang memberi pengaruh signifikan padamedia internet terhadap minat belajar dikalangan siswa yaitu 84.6%. Dengan demikian dapat disimpulkan faktor pengaruh media internet terhadap minat belajar siswa SMP Kota Pekanbaru sangat memberi pengaruh signifikan.

##### b. Hasil penelitian yang dilakukan peneliti

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, (1) Penggunaan *game online* dan minat belajar, ditinjau dari aspek gender siswa, menunjukkan bahwa siswa laki-laki lebih dominan dalam penggunaan *game online* tanpa mempertimbangkan waktu dan kondisi pembelajaran. Sebaliknya, siswa perempuan cenderung lebih selektif dalam menggunakan *game online*. Dalam hal minat belajar, siswa laki-laki memiliki minat belajar yang lebih rendah dibandingkan dengan siswa perempuan. (2) Dampak penggunaan *game online* terhadap minat belajar IPS dari segi gender pada kelas VII di SMP Negeri 1 Pinrang menunjukkan bahwa penggunaan *game online* yang berlebihan memberikan dampak positif, dimana siswa perempuan menunjukkan dampak positif dari

<p>penggunaan <i>game online</i>, yaitu meningkatnya kemampuan berkomunikasi sosial. Sementara itu, dampak negatif yang dirasakan bagi siswa laki-laki dimana kurangnya partisipasi dan menurunnya minat belajar pada proses pembelajaran.</p>				
3	Intan Grace Mauboy	Hubungan Game Online Terhadap Minat Belajar MAHASISWA Keperawatan	Perbedaan penelitian dari aspek hubungan dan dampak. Serta perbedaan subjek yang diteliti	Persamaan yang diteliti dari aspek minat belajar
<p>Hasil Penelitianana</p> <p>a. Penelitian Terdahulu</p> <p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa 64,62% responden memiliki tingkat penggunaan game online dengan kategori sedang dan minat belajar mahasiswa di mana berada pada kategori cukup dengan jumlah persentase sebanyak 98,46%. Dan dampak dari kecanduan bermain game online ini bukan hanya berpengaruh pada tingkat minat belajar siswa saja. Tetapi, juga berpengaruh pada hasil pembelajaran siswa dan akan banyak pembelajaran yang tidak tersampaikan pada siswa.</p> <p>b. Hasil penelitian yang dilakukan peneliti</p> <p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa, (1) Penggunaan <i>game online</i> dan minat belajar, ditinjau dari aspek gender siswa, menunjukkan bahwa siswa laki-laki lebih dominan dalam penggunaan <i>game online</i> tanpa mempertimbangkan waktu dan kondisi pembelajaran. Sebaliknya, siswa perempuan cenderung lebih selektif dalam menggunakan <i>game online</i>. Dalam hal minat belajar, siswa laki-laki memiliki minat belajar yang lebih rendah dibandingkan dengan siswa perempuan. (2) Dampak penggunaan <i>game online</i> terhadap minat belajar IPS dari segi gender pada kelas VII di SMP Negeri 1 Pinrang menunjukkan bahwa penggunaan <i>game online</i> yang berlebihan memberikan dampak positif, dimana siswa perempuan menunjukkan dampak positif dari penggunaan <i>game online</i>, yaitu meningkatnya kemampuan berkomunikasi sosial. Sementara itu, dampak negatif yang dirasakan bagi siswa laki-laki dimana kurangnya partisipasi dan menurunnya minat belajar pada proses pembelajaran.</p>				
4	Faridah BD, Yulivia	Kecanduan Game Online Dengan Prestasi	Perbedaan dari aspek prestasi belajar dan	Persamaan penelitian dari aspek game

		Belajar	minta belajar yang diteliti	online yang dilakukan.
<p>Hasil Penelitian</p> <p>a. Penelitian Terdahulu</p> <p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa penelitian yang dilakukan di SMPN 39 Padang dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut sebagian besar siswa/siswi (98,4%) memiliki prestasi belajar rendah, sebagian besar siswa/siswi (52,4%) memiliki tingkat kecanduan game online tinggi dan tidak ada hubungan yang bermakna antara prestasi belajar dengan kecanduan game online dengan <math>p</math> value = 0,290 di SMPN 39 Padang Tahun 2020.</p> <p>b. Hasil penelitian yang dilakukan peneliti</p> <p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa, (1) Penggunaan <i>game online</i> dan minat belajar, ditinjau dari aspek gender siswa, menunjukkan bahwa siswa laki-laki lebih dominan dalam penggunaan <i>game online</i> tanpa mempertimbangkan waktu dan kondisi pembelajaran. Sebaliknya, siswa perempuan cenderung lebih selektif dalam menggunakan <i>game online</i>. Dalam hal minat belajar, siswa laki-laki memiliki minat belajar yang lebih rendah dibandingkan dengan siswa perempuan. (2) Dampak penggunaan <i>game online</i> terhadap minat belajar IPS dari segi gender pada kelas VII di SMP Negeri 1 Pinrang menunjukkan bahwa penggunaan <i>game online</i> yang berlebihan memberikan dampak positif, dimana siswa perempuan menunjukkan dampak positif dari penggunaan <i>game online</i>, yaitu meningkatnya kemampuan berkomunikasi sosial. Sementara itu, dampak negatif yang dirasakan bagi siswa laki-laki dimana kurangnya partisipasi dan menurunnya minat belajar pada proses pembelajaran.</p>				
5	Iwan Ridwan Yusup	Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa SMP	Perbedaan yang diteliti dari aspek variabel pengaruh	Persamaan yang diteliti dari aspek game online dan minat belajar
<p>Hasil Penelitian</p> <p>a. Penelitian Terdahulu</p> <p>Hasil penelitian dengan menggunakan analisis perhitungan skala Guttman menunjukan angka 64,8%, maka dapat disimpulkan bahwa game online tidak mempengaruhi minat belajar siswa. Siswa yang memainkan game online hanya dijadikan sebagai sarana hiburan oleh siswa, penggunaannya harus tetap dibatasi agar tidak memberikan pengaruh negatif terhadap kegiatan belajar siswa.</p> <p>b. Hasil penelitian yang dilakukan peneliti</p>				

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, (1) Penggunaan *game online* dan minat belajar, ditinjau dari aspek gender siswa, menunjukkan bahwa siswa laki-laki lebih dominan dalam penggunaan *game online* tanpa mempertimbangkan waktu dan kondisi pembelajaran. Sebaliknya, siswa perempuan cenderung lebih selektif dalam menggunakan *game online*. Dalam hal minat belajar, siswa laki-laki memiliki minat belajar yang lebih rendah dibandingkan dengan siswa perempuan. (2) Dampak penggunaan *game online* terhadap minat belajar IPS dari segi gender pada kelas VII di SMP Negeri 1 Pinrang menunjukkan bahwa penggunaan *game online* yang berlebihan memberikan dampak positif, dimana siswa perempuan menunjukkan dampak positif dari penggunaan *game online*, yaitu meningkatnya kemampuan berkomunikasi sosial. Sementara itu, dampak negatif yang dirasakan bagi siswa laki-laki dimana kurangnya partisipasi dan menurunnya minat belajar pada proses pembelajaran.

## B. Tinjauan Teoritis

### 1. Game Online

#### a. Pengertian *Game Online*

*Game online* adalah permainan yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan internet yang sering digunakan pada saat ini adalah modem dan koneksi kabel. Banyak sekali permainan *game online* yang ditawarkan untuk permainan ini. *Game online* sengaja diciptakan untuk membuat para penggemarnya lebih tertarik dan antusias karena, di dalam *game online* disajikan permainan yang berbentuk visual dan grafis sehingga membuat para pemainnya menjadi betah untuk bermain *game online*.

Berdasarkan pendapat Eddy Liem mengenai *game online* adalah sebuah hiburan yang berupa permainan yang dimainkan melalui komputer yang dimainkan dengan sambungan internet dan juga dapat dimainkan

dengan stik *Playstation* dan sejenisnya<sup>23</sup>. Selanjutnya pendapat dari Andrew Rollings dan Ernest Adams, *Game online* adalah suatu permainan yang memanfaatkan suatu jaringan komputer (LAN atau *Internet*) sebagai mediana untuk mempermudah akses dalam bermain *game online*. *Game online* dapat dimainkan dengan lebih dari dua orang dikarenakan terdapat suatu akses untuk menyambung ke internet<sup>24</sup>. Dari beberapa pendapat pakar di atas dapat disimpulkan bahwa *game online* dapat didefinisikan sebagai permainan tiga dimensi yang dimainkan secara *online* menggunakan internet dengan bantuan suatu jaringan komputer.

Selanjutnya dalam buku Priscilla dijelaskan bahwa *game online* adalah suatu permainan yang dimainkan secara bersamaan yang dimainkan pada waktu yang bersamaan melalui dapat bermain pada waktu yang sama melalui jaringan komunikasi *online* (LAN atau internet) yang terhubung secara sistematis. *Game online* yang ada di telah ada dapat di akses ke berbagai negara. *Game online* pada saat ini dapat dikatakan suatu industri bagi pengembang *game* untuk menampilkan karya terbaiknya untuk menambah onset bagi industri *game* tersebut dan menarik minat para pecinta game.<sup>25</sup>

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa *game* adalah suatu permainan yang melibatkan lebih dari dua orang dalam bermain yang dihubungkan melalui jaringan internet dan banyak menimbulkan

---

<sup>23</sup> Liem, Eddy. Cara Memilih Game Online yang Baik. Jakarta: Grasindo. (2005). h. 2.

<sup>24</sup> Rollings, Andrew dan Adams, Ernest. *Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design*. Indianapolis: (New Riders Publishing.2003). h472.

<sup>25</sup> Priscilla M Waas, „Hubungan Antara Kecanduan Bermaian Game Online Jenis Massively Multiplayer Online First Person Shooter Dengan Perilaku Agresif Pada Mahasiswa Universitas Kristen Taty Wacana“, 2015, h.1.

kesenangan bagi para pemainnya, karena dalam permainan *game online* para pemain disuguhkan berbagai *game* yang menarik bagi penggemarnya.

**b. Indikator *Game Online***

Aspek seseorang akan *game online* sebenarnya hampir sama dengan jenis kebiasaan yang lain, akan tetapi kebiasaan *game online* dimasukkan kedalam golongan kebiasaan psikologis dan bukan kebiasaan secara fisik. Lemmens dkk dalam Natalia berpendapat bahwa terdapat tujuh aspek anak kebiasaan bermain dalam bermain permainan *online* yaitu :

*a. Salience*

Dalam suatu permainan *online* aktivitas yang begitu penting adalah menerapkan hati dan pikiran, sehingga suatu individu merasa mendapat ketenangan jiwa.

*b. Tolerance*

Suatu proses dimana aktivitas yang dilakukan suatu individu dalam bermain *game online* semakin meningkat, sehingga secara bertahap waktu tidak habis hanya digunakan untuk bermain *game online*.

*c. Mood Modification*

Mengacu pada pengalaman subjektif sebagai hasil dari keterikatan dengan bermain *game online*, misalnya penenangan diri (*tranquillizing*) atau relaksasi terkait pelarian diri (*escapism*).

*d. Withdrawal*

Perasaan yang tidak menyenangkan dan dampak fisik yang terjadi ketika berhenti atau mengurangi aktivitas bermain *game online*.

Aspek menyebabkan anak murung (*moodiness*) dan mudah marah (*irritabilty*).

e. *Relapse*

Aktivitas yang dilakukan dalam bermain *game online* secara berlebihan cenderung mendorong untuk suatu individu untuk segera cepat kembali mengulangi perilaku dalam bermain *game online* setelah tidak melakukannya dalam jangka waktu tertentu atau masa kontrol.

f. *Conflict*

Konflik interpersonal yang dihasilkan dari aktivitas bermain *game online* secara berlebihan. Konflik dapat terjadi diantara pemain dan orang-orang disekitarnya. Konflik dapat meliputi argumen dan penolakan serta berbohong dan curang.

g. *Problems*

Permasalahan yang terjadi karena seringnya para individu melupakan berbagai hal yang seharusnya sudah prioritasnya seperti: sekolah, bekerja, dan bersosialisasi. Permasalahan yang sering terjadi para pemain *game online* yaitu kurang pengendalian diri dalam bermain *game online*.<sup>26</sup>

Suatu permasalahan yang berkaitan dengan kesehatan kita dan proses interaksi dengan lingkungan. Anak yang merupakan penggemar dari *game online* cenderung melupakan Begitu pula dengan masalah kesehatan, para pemain *game online* tidak begitu memperhatikan masalah kesehatan yang akan terjadi pada diri sendiri seperti: waktu tidur yang kurang dan pola

---

<sup>26</sup> Frensisca Refenny Natalia, "Hubungan Antara Kompetensi Sosial Dengan Kecanduan Game Online Pada Remaja," *Jurnal* 03, no. 2 (2017): 33–43.

makan yang tidak teratur.

#### **d. Kelebihan dan Kekurangan *Game Online***

Kelebihan *Game Online*, ada beberapa kelebihan dari *game online*, antara lain sebagai berikut :

- a. Meningkatkan kemampuan konsentrasi, setiap *game* memiliki tingkat kesulitan/level yang berbeda. Permainan *game online* akan melatih pemainnya untuk dapat memenangkan permainan dengan cepat, efisien dan menghasilkan lebih banyak poin. Konsentrasi pemain *game online* akan meningkat karena harus menyelesaikan beberapa tugas, mencari celah yang mungkin bisa dilewati dan memonitor jalannya permainan. Semakin sulit sebuah *game* maka semakin diperlukan tingkat konsentrasi yang tinggi.
- b. Meningkatkan kemampuan motorik siswa, koordinasi tangan dan mata, orang yang bermain *game* dapat meningkatkan koordinasi atau kerja sama antara mata dan tangan.
- c. Meningkatkan kemampuan membaca dan sangat tidak beralasan bahwa *game online* merupakan jenis permainan yang menurunkan tingkat minat baca siswa. Dalam hal ini justru *game online* dapat meningkatkan minat baca pemainnya.
- d. Meningkatkan kemampuan berbahasa inggris, kebanyakan *game online* menggunakan bahasa inggris dalam pengoperasiannya ini yang mengakibatkan pemainnya harus mengetahui kosa kata

bahasa inggris.<sup>27</sup>

- e. Meningkatkan pengetahuan tentang komputer, untuk dapat menikmati permainan dengan nyaman dan kualitas gambar yang prima seorang pemain *game online* akan berusaha mencari informasi tentang spesifikasi komputer dan koneksi internet yang dapat digunakan untuk memainkan *game* tersebut.
- f. Mengembangkan imajinasi siswa, permainan bisa membantu siswa untuk mengembangkan imajinasi dengan menggunakan imajinasi ini untuk menyeimbangkan berbagai kejadian dalam *game* dan diaplikasikan di dunia nyata (yang relevan dan positif). Melatih kemampuan bekerjasama, pada *game* multiplayer atau *game* berpasangan, siswa diajak untuk bisa berkoordinasi dan menjalin kerjasama dengan teman-temannya (anggota di dalam permainan) supaya memenangkan suatu permainan.

Kelemahan *Game online*, setelah mengetahui kelebihan dari *game online* tersebut, *game online* pun memiliki kelemahan, yaitu:

- a. Menimbulkan adiksi atau kecanduan yang kuat, sebagian besar *game* yang beredar saat ini memang didesain supaya menimbulkan kecanduan para pemainnya. Semakin seseorang kecanduan pada suatu *game* maka pembuat *game* semakin diuntungkan. Tapi keuntungan produsen ini justru menghasilkan dampak yang buruk bagi kesehatan psikologis pemain *game*.
- b. Mendorong melakukan hal-hal negatif, walaupun jumlahnya tidak

---

<sup>27</sup> Fakih, Mansour. “Analisis Gender dan Transformasi Sosial”. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar.2013),8.

banyak tetapi cukup sering kita menemukan kasus pemain *game online* yang berusaha mencuri ID pemain lain dengan berbagai cara. Kemudian mengambil uang di dalamnya atau melucuti perlengkapannya yang mahal-mahal. Berbicara kasar dan kotor, entah ini terjadi di seluruh dunia atau hanya Indonesia, para pemain *game online* sering mengucapkan kata-kata kotor dan kasar saat bermain di warnet atau *game center*.

- c. Terbengkalainya kegiatan di dunia nyata, keterikatan pada waktu penyelesaian tugas di *game* dan rasa asik memainkannya seringkali membuat berbagai kegiatan terbengkalai. Diantaranya waktu beribadah, tugas sekolah, tugas kuliah ataupun pekerjaan menjadi terbengkalai karena bermain *game* atau memikirkannya.
- d. Perubahan pola istirahat dan pola makan sudah sering terjadi pada pemain *game online* karena menurunnya kontrol diri. Waktu makan menjadi tidak teratur dan waktu untuk istirahat pun berkurang.
- e. Pemborosan uang untuk membayar sewa komputer di warnet dan membeli poin atau karakter kadangkala nilainya bisa mencapai jutaan rupiah.<sup>28</sup>

## 2. Gender

### a. Definisi Gender

Gender didefinisikan sebagai "suatu konsep kultural yang berupaya membuat perbedaan (*distinction*) dalam hal peran, perilaku, mentalitas, dan

---

<sup>28</sup> Fakih, Mansour. "Analisis Gender dan Transformasi Sosial". (Yogyakarta: Pustaka Pelajar.2013),8.

karakteristik emosional antara laki-laki dan perempuan yang berkembang dalam masyarakat<sup>29</sup>. Gender juga dapat diartikan sebagai "suatu konsep yang digunakan untuk mengidentifikasi perbedaan laki-laki dan perempuan dilihat dari segi sosial budaya<sup>30</sup>. Menurut Hilary M. Lips, gender adalah "harapan-harapan budaya terhadap laki-laki dan perempuan *cultural expectations for women and men*."<sup>31</sup> Dengan kata lain, gender merupakan konsep yang mengacu pada peran dan tanggung jawab laki-laki dan perempuan yang dikonstruksi secara sosial dan budaya.

Gender merupakan sebuah konsep yang mencakup aspek sosial budaya yang membedakan peran, perilaku, mentalitas, dan karakteristik emosional antara laki-laki dan perempuan dalam masyarakat. Gender berbeda dengan jenis kelamin yang bersifat biologis dan tidak dapat dipertukarkan. Gender lebih merujuk pada harapan-harapan masyarakat terhadap apa yang seharusnya dilakukan oleh laki-laki dan perempuan, serta bagaimana seharusnya bersikap dan bertindak.

Konstruksi gender ini dibentuk oleh lingkungan sosial budaya dan dapat berubah seiring dengan perkembangan zaman dan pergeseran nilai-nilai yang ada dalam masyarakat. Misalnya, pada masa lalu, ada anggapan bahwa laki-laki lebih pantas bekerja di luar rumah, sementara perempuan lebih cocok untuk mengurus pekerjaan rumah tangga. Namun, saat ini, pemikiran tersebut sudah mulai bergeser, di mana baik laki-laki maupun perempuan memiliki

---

<sup>29</sup> Fakih, Mansour. "Analisis Gender dan Transformasi Sosial". (Yogyakarta: Pustaka Pelajar.2013),8.

<sup>30</sup> Nugroho, Riant. "Gender dan Strategi Pengarus-utamaannya di Indonesia". (Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2008),4.

<sup>31</sup> Lips, Hilary M." Sex & Gender: An Introduction." (Virginia: Waveland Press, Inc, 2008),4.

kesempatan yang sama untuk berkarir dan mengembangkan diri. Perbedaan gender ini tidak hanya terbatas pada pembagian peran dan tanggung jawab, tetapi juga menyangkut aspek-aspek lainnya seperti gaya berkomunikasi, minat, preferensi, dan cara berpikir. Namun, penting untuk dipahami bahwa perbedaan ini bukan berarti ada superioritas atau inferioritas antara laki-laki dan perempuan, melainkan sebagai bentuk keberagaman yang seharusnya dihargai dan diapresiasi dalam kehidupan bermasyarakat.<sup>32</sup>

Meskipun gender merupakan konstruksi sosial budaya, namun ia memiliki dampak yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, seperti pendidikan, pekerjaan, dan kesehatan.<sup>33</sup> Oleh karena itu, pemahaman yang baik tentang gender dan bagaimana ia terbentuk menjadi penting untuk memastikan kesetaraan dan keadilan bagi semua individu, terlepas dari gender. Upaya untuk menghilangkan stereotip dan diskriminasi gender juga harus terus dilakukan agar setiap orang memiliki kesempatan yang sama untuk mengembangkan potensinya secara optimal.

Dapat disimpulkan bahwa gender merupakan konsep sosial budaya yang membedakan peran, perilaku, mentalitas, karakteristik emosional, dan tanggung jawab antara laki-laki dan perempuan dalam masyarakat. Gender bukan merupakan kodrat atau pemberian dari Tuhan, melainkan konstruksi sosial yang dapat berubah sesuai dengan perkembangan zaman dan budaya masyarakat. Pada prinsipnya, jika dikaitkan dengan aktivitas tertentu dampak

---

<sup>32</sup> Abdullah, *Kesetaraan Gender Dalam Islam*. Musawa, Vol. 1, No.1 Juni 2019

<sup>33</sup> Asyhari, *Kesetaraan Gender Menurut Nasaruddin Umar Dan Ratna Megawangi*. (Skripsi, tidak diterbitkan. Perbandingan Mazhab Dan Hukum Fakultas Syari'ah Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. 2021)

yang ditimbulkan dalam aktivitas gender akan berbeda, sebagaimana saat bermain game:

- a. Peran gender siswa, Peran gender siswa merujuk pada minat, keingintahuan, kefokusannya pada aktivitas yang dilakukan antara siswa laki-laki dan perempuan, yang dapat berdampak pada proses pendidikan dan hasil belajar mereka. Meskipun peran gender seringkali terbentuk oleh budaya dan masyarakat, di sekolah peran ini dapat berpengaruh pada pengalaman belajar siswa, baik dalam hal akademik maupun sosial.<sup>34</sup>
- b. Perilaku gender siswa, merujuk pada cara siswa menunjukkan sikap, tindakan, dan pola interaksi yang dipengaruhi oleh peran gender yang diharapkan. Perilaku ini dapat mencakup perbedaan dalam cara berkomunikasi, cara menyelesaikan tugas, serta bagaimana mereka berinteraksi dengan teman sekelas dan guru, yang seringkali dipengaruhi oleh anggapan gender yang ada. Misalnya siswa laki-laki cenderung lebih dominan dalam aktivitas fisik atau kompetitif, sementara siswa perempuan lebih cenderung menunjukkan perhatian terhadap tugas yang bersifat kolaboratif atau verbal, meskipun perbedaan ini tidak selalu mutlak dan dapat bervariasi di tiap individu.<sup>35</sup>
- c. Karakteristik emosional gender siswa, karakteristik emosional siswa mengacu pada cara siswa laki-laki dan perempuan secara umum, mengelola, merasakan, dan mengekspresikan emosi mereka dalam

---

<sup>34</sup> Hasanah, U. (2019). Peran pendidik dalam pembelajaran berbasis gender pada anak usia dini di Kober Tunas Bangsa. *Tarbawy: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 43-49.

<sup>35</sup> Hasanah, U. (2019). Peran pendidik dalam pembelajaran berbasis gender pada anak usia dini di Kober Tunas Bangsa. *Tarbawy: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 43-49.

konteks pendidikan. Meskipun setiap individu memiliki pengalaman emosional yang unik, faktor gender seringkali memengaruhi cara siswa mengekspresikan dan berinteraksi dengan emosi mereka.<sup>36</sup>

#### **b. Perbedaan Gender dalam Penggunaan Teknologi**

Dalam era digital saat ini, teknologi telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Namun, terdapat perbedaan yang signifikan dalam penggunaan teknologi antara laki-laki dan perempuan. Perbedaan ini dapat dilihat dari minat, preferensi, serta perilaku dalam menggunakan teknologi.<sup>37</sup>

Secara umum, laki-laki cenderung lebih tertarik dengan teknologi dibandingkan perempuan. Laki-laki lebih antusias dalam mengeksplorasi dan menggunakan perangkat teknologi baru, seperti *gadget*, komputer, dan perangkat permainan (*gaming*). Laki-laki juga cenderung lebih tertarik pada bidang-bidang seperti *programming*, desain grafis, dan pengembangan perangkat lunak. Di sisi lain, perempuan cenderung lebih selektif dalam menggunakan teknologi. Lebih cenderung menggunakan teknologi sebagai alat untuk memfasilitasi kebutuhan sehari-hari, seperti komunikasi, berbelanja *online*, dan mencari informasi. Perempuan juga lebih tertarik pada aspek sosial dan komunikasi dalam penggunaan teknologi, seperti media sosial dan aplikasi perpesanan.<sup>38</sup>

Perbedaan ini dapat disebabkan oleh faktor-faktor sosial budaya dan

---

<sup>36</sup> Hasanah, U. (2019). Peran pendidik dalam pembelajaran berbasis gender pada anak usia dini di Kober Tunas Bangsa. *Tarbawy: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 43-49.

<sup>37</sup> Firdaus, Kemitrasejajaran Peran Gender dalam Wacana Legalitas Indonesia. (*Jurnal Pendidikan Agama Islam -Ta'lim Vol. 10 No. 2 – 2012*)

<sup>38</sup> Drabowicz, T. *Gender and digital usage inequality among adolescents: A comparative study of 39 countries. Computers & Education*, (2014).74, 98-111.

stereotip gender yang masih berkembang di masyarakat. Sejak kecil, laki-laki cenderung didorong untuk lebih tertarik pada bidang-bidang yang terkait dengan teknologi, sementara perempuan lebih diarahkan pada bidang-bidang lain seperti kesenian dan ilmu sosial. Meskipun demikian, perbedaan ini semakin berkurang seiring dengan berkembangnya teknologi dan semakin terbukanya kesempatan bagi perempuan untuk terlibat di bidang teknologi. Banyak program dan inisiatif yang dilakukan untuk mendorong keterlibatan perempuan dalam bidang teknologi, seperti *coding bootcamp*, mentoring, dan komunitas khusus perempuan di bidang teknologi.

Mengatasi perbedaan gender dalam penggunaan teknologi menjadi penting untuk memastikan kesetaraan dan keadilan dalam peluang serta akses terhadap teknologi. Hal ini juga dapat memberikan perspektif yang lebih beragam dalam pengembangan teknologi, sehingga dapat memenuhi kebutuhan dan preferensi dari berbagai segmen pengguna.

### **c. Pengaruh Gender dalam Minat Belajar**

Gender merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Perbedaan gender seringkali dikaitkan dengan perbedaan preferensi, gaya belajar, dan motivasi dalam proses belajar. Meskipun tidak dapat digeneralisasi, penelitian-penelitian telah menunjukkan adanya kecenderungan perbedaan minat belajar antara siswa laki-laki dan perempuan, siswa perempuan cenderung memiliki minat belajar yang lebih tinggi dibandingkan siswa laki-laki. cenderung lebih disiplin, lebih termotivasi, dan lebih bersedia untuk menghabiskan waktu yang lebih lama dalam belajar. Siswa perempuan juga seringkali memiliki keterampilan belajar yang lebih

baik, seperti kemampuan membaca, menulis, dan mengorganisasi informasi<sup>39</sup>. Di sisi lain, siswa laki-laki cenderung lebih tertarik pada bidang-bidang tertentu seperti matematika, sains, dan teknologi. juga cenderung lebih aktif secara fisik dan lebih menyukai gaya belajar yang melibatkan aktivitas praktis dan *hands-on*. Namun, minat belajar siswa laki-laki seringkali lebih rendah dalam bidang-bidang seperti bahasa, seni, dan ilmu-ilmu sosial.

Perbedaan minat belajar ini dapat disebabkan oleh faktor-faktor sosial budaya dan stereotip gender yang berkembang di masyarakat. Sejak kecil, anak laki-laki dan perempuan dibesarkan dengan harapan dan dorongan yang berbeda dalam bidang akademik. Lingkungan keluarga, teman sebaya, dan masyarakat juga dapat mempengaruhi pembentukan minat belajar berdasarkan *gender*.

Meskipun demikian, penting bahwa perbedaan minat belajar berdasarkan gender bukan merupakan sesuatu yang bersifat mutlak. Terdapat variasi individual dalam minat belajar yang tidak selalu sesuai dengan stereotip gender. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang responsif terhadap gender dan menghargai keberagaman minat belajar siswa menjadi sangat penting untuk mendukung keberhasilan akademik setiap individu. Guru dan orang tua memiliki peran penting dalam membantu mengatasi pengaruh negatif dari *stereotip gender* terhadap minat belajar siswa. dapat memberikan dukungan, motivasi, dan memfasilitasi lingkungan belajar yang inklusif serta

---

<sup>39</sup> Voyer, D., & Voyer, S. D. *Gender differences in scholastic achievement: A meta-analysis*. *Psychological Bulletin*, (2014).140(4), 1174-1204.

menghargai keragaman minat dan bakat setiap individu, terlepas dari *gender*.<sup>40</sup>

Selain itu, kurikulum dan bahan ajar yang digunakan juga perlu dievaluasi untuk memastikan bahwa tidak terdapat bias *gender* yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Representasi yang seimbang dan menghargai kontribusi dari berbagai *gender* dalam berbagai bidang ilmu dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih adil dan mendorong minat belajar yang lebih luas di kalangan siswa.

## 6. Minat Belajar

### a. Pengertian Minat

Minat adalah suatu ketertarikan mengenai suatu hal atau aktivitas, tanpa adanya paksaan dari orang lain. Minat pada dasarnya adalah penerimaan mengenai suatu hal yang ingin dipelajari karena adanya ketertarikan. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar seseorang untuk mempelajarinya<sup>41</sup>.

Minat jika diartikan ke dalam bahasa Inggris adalah *interest*, sedangkan diartikan ke bahasa Arab artinya *ihtimaam*<sup>9</sup> Minat adalah suatu ketertarikan dalam hati seseorang untuk mempelajari dan dapat memilikinya dengan rasa tanggung jawab. Berikut ini terdapat beberapa keterangan dari para ahli mengenai minat :

- a. H.C. Witherington dalam bukunya tentang psikologi pendidikan mengatakan bahwa minat merupakan kesadaran bagi setiap individu

---

<sup>40</sup> Dasgupta, N., & Stout, J. G. *Girls and women in science, technology, engineering, and mathematics: STEMing the tide and broadening participation in STEM careers. Policy Insights from the Behavioral and Brain Sciences*, (2014).1(1), 21-29.

<sup>41</sup> slameto, "Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi" (Jakarta: RinekaCipta, 2015), 180.

mempelajari mengenai bidang tertentu<sup>42</sup>.

- b. Sadirman A. M dalam bukunya interaksi dan motivasi belajar mengajar mengartikan minat sebagai suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat cirri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan- kebutuhannya sendiri.<sup>43</sup>
- c. Menurut Crow and Crow minat merupakan suatu ketertarikan terhadap suatu hal karena ingin mengenalnya lebih jauh dan lebih mendekati suatu individu<sup>44</sup>.
- d. Selanjutnya Bimo Walgito berpendapat bahwa minat merupakan suatu hal yang ada diri suatu individu karena adanya ketertarikan dalam kegiatan pembelajaran<sup>45</sup>.
- e. Menurut Slameto minat adalah sebagai suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Beberapa indikator minat belajar yaitu: perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan. Dari beberapa keterangan mengenai suatu minat belajar dalam diri seseorang siswa yaitu:

- 1) Perasaan Senang

Jika seseorang menyukai pelajaran yang sukai maka tidak ada intervensi dari pihak lain untuk mempelajari ilmu tersebut. Contohnya yaitu senang mengikuti pelajaran, tidak ada perasaan bosan dan hadir saat pelajaran.

---

<sup>42</sup> Witherington, H.C. "Psikologi Pendidikan (Terjemahan M. Buchori)". Jakarta: Aksara Baru. (1985). Hal. 135.

<sup>43</sup> Ngalm Purwanto, "Psikologi Pendidikan," 28th ed. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), 53.

<sup>44</sup> Crow, Lester D. and Crow, Alice. "Human Development and Learning". New York: American Book Company. (1973). Hal. 246.

<sup>45</sup> Walgito, Bimo. Pengantar Psikologi Umum. Yogyakarta: Andi Offset.(2004). Hal. 98.

2) Ketertarikan

Adanya suatu ketertarikan pada pelajaran tertentu dapat membuat minat seorang anak dalam mengikuti pembelajaran juga akan meningkat karena adanya keinginan untuk berprestasi di bidang tersebut. Contohnya yaitu antusias dalam mengikuti pelajaran, tidak menunda tugas dari guru

3) Perhatian

Menurut pendapat dari Sumadi Suryabrata dalam Nihayatul Sa'adah perhatian adalah kesadaran mengenai sesuatu hal mengenai segala aktivitas yang akan dilakukan.<sup>46</sup> Jadi, perhatian juga dapat diartikan sesuatu kesadaran yang muncul untuk dapat memperhatikan atau memusatkan suatu pikiran kepada guru pada saat aktivitas pembelajaran berlangsung, yaitu aktifitas yang meliputi : siswa yang mendengarkan guru sedang menjelaskan, mempertahankan kontak mata terhadap guru, mencatat pelajaran yang diberikan guru, menghafal atau mengingat bahan pelajaran.

4) Keterlibatan

Ketertarikan seseorang akan obyek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari obyek tersebut. Contohnya yaitu aktif dalam diskusi, aktif bertanya dan aktif menjawab pertanyaan dari guru.

- f. Menurut Syah dalam Nurman Tabunan minat tinggi atau besar apabila seorang siswa akan memusatkan perhatiannya lebih banyak dari siswa

---

<sup>46</sup> Nihayatul Sa'adah, "Pengaruh Metode Diskusi Dalam Pembelajaran Aqidah Ahlak Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa MTs Sultan Agung Jabalsari Sumbergempol Tulungagung," no. 1 (2019): 13–43.

lainnya sehingga siswa tersebut untuk belajar lebih giat dan akhirnya mencapai prestasi yang diinginkan<sup>47</sup>.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa minat belajar yang tinggi disebabkan karena adanya minat yang tinggi dari anak untuk mempelajari pelajaran yang gemari dengan penuh tanggung jawab. Siswa yang memiliki minat yang tinggi akan cenderung tekun, ulet, semangat dalam belajar, pantang menyerah dan senang menghadapi tantangan. memandang setiap hambatan belajar sebagai tantangan yang harus mampu diatasi.

Sedangkan seorang yang memiliki minat rendah tidak ada ketertarikan terhadap suatu objek. Siswa yang memiliki tingakat minat belajar, umumnya akan malas belajar, cenderung menghindari dari tugas. Akan merasa senang jika guru tidak hadir dan tidak ada untuk belajar mandiri menambah pengetahuan baik melalui bertanya pada teman maupun membaca literatur. Jika ada tugas pekerjaan rumah atau tugas lainnya dikerjakan hanya sekedar untuk memenuhi dan menggugurkan kewajiban saja, tidak memperdulikan bahwa tugas tersebut bermakna atau tidak, ia akan berusaha bahkan akan mengabaikannya. Sebagaimana firman Allah Swt. dalam surat An-Najm ayat 39:

وَأَنْ لَّيْسَ لِلْإِنْسَانِ إِلَّا مَا سَعَىٰ

Terjemahnya:

*“Dan bahwasanya seorang manusia tiada memperoleh selain apa yang telah diusahakannya.” (Q.S.An-Najm: 39)<sup>48</sup>*

---

<sup>47</sup> Nurman Tabunan, “Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Siswa” 5 (2015): 211–12.

<sup>48</sup> Al-Qur’an Dan Terjemahan, h. 527

## b. Fungsi Minat dalam Proses Belajar

Belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi melalui latihan atau pengalaman. Dalam proses pembelajaran, unsur kegiatan belajar memegang peranan yang vital. Oleh karena itu, penting sekali bagi setiap guru memahami sebaik-baiknya tentang proses belajar siswa agar dapat memberikan bimbingan dan menyediakan lingkungan belajar yang tepat dan serasi bagi siswa. Kaitannya dengan minat belajar anak, seorang pendidik harus bisa memberikan suatu inovatif yang baru untuk menarik minat anak, agar proses pembelajaran berjalan sesuai dengan tujuan yang diharapkan<sup>49</sup>.

Minat berfungsi sebagai pendorong keinginan seseorang, penguat hasrat dan sebagai penggerak dalam berbuat yang berasal dari dalam diri seseorang untuk melakukan suatu dengan tujuan dan arah tingkah laku sehari-hari. Hal ini sesuai dengan fungsi minat adalah sebagai berikut:

1. Mendorong manusia untuk berbuat, yaitu sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi.
2. Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai.
3. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang serasi guna mencapai tujuan.

Fungsi minat dalam pelaksanaan studi adalah:

1. Minat melahirkan perhatian serta merata. Perhatian yang serta merta terjadi secara spontan, bersifat wajar mudah bertahan dan tumbuh tanpa pemakaian daya kemauan dalam diri seseorang.
2. Minat memudahkan tercapainya konsentrasi. Minat memudahkan

---

<sup>49</sup> Ngalim Purwanto, "Psikologi Pendidikan."

tercapainya konsentrasi dalam pikiran seorang siswa yaitu pemusatan pikiran terhadap suatu pelajaran. Jadi tanpa adanya minat maka konsentrasi terhadap pelajaran juga sulit dikembangkan dan dipertahankan.

3. Minat mencegah gangguan dari luar. Seorang anak akan mudah terganggu perhatiannya dan sering mengalihkan perhatiannya ke suatu hal yang lain kalau minat belajarnya rendah.
4. Minat memperkuat pelekatnya bahan pelajaran dalam ingatan. Peningkatan seorang siswa itu hanya akan terlaksana kalau siswa berminat terhadap pelajarannya.
5. Minat memperkecil kebosanan belajar dalam diri sendiri
6. Kejenuhan melakukan sesuatu hal biasanya lebih banyak berasal dari dalam diri sendiri dibandingkan dari luar dirinya. Oleh karena itu, salah satu cara agar kebosanan itu bisa dihapus yaitu dengan jalan menumbuhkan minat studi dan kemudian meningkatkan minat tersebut.

**c. Hal-hal yang Dapat Menimbulkan Minat Belajar**

Terdapat beberapa hal yang dapat mendorong anak dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Berdasarkan pendapat yang diutarakan oleh N. Frandsen yang diambil dari Sumardi Suryabrata mengenai bukunya “Psikologi Pendidikan” adalah sebagai berikut:

1. Timbulnya keinginan yang kuat dalam menyelidiki dunia
2. Adanya kreatifitas yang timbul pada setiap individu dan mempunyai pandangan untuk maju ke depan.
3. Timbulnya suatu dorongan perhatian dari orang tua, guru maupun teman-temannya.

4. Timbulnya suatu keinginan untuk maju dalam bidang yang di sukai agar memperbaiki kesalahan di masa lampau
5. Adanya kemauan untuk memperoleh rasa aman bila menguasai Pelajaran.<sup>50</sup>

Sedangkan Maslow mengemukakan motif-motif untuk belajar itu ialah:

1. Adanya sesuatu untuk kebutuhan fisik
2. Adanya suatu kebutuhan rasa aman, bebas dari kekhawatiran.
3. Adanya kemauan untuk diterima di lingkungan masyarakat
4. Adanya suatu perlakuan yang baik dari masyarakat sekitar.
5. Sesuai dengan sifat untuk menjadi penengah dalam kehidupan bermasyarakat.<sup>51</sup>

Berdasarkan penafsiran di atas dapat disimpulkan bahwa minat tumbuh karena adanya dorongan dari dalam dirinya sendiri untuk mempelajari berbagai hal yang sangat berguna bagi dirinya sendiri.

#### **d. Proses Meningkatkan Minat Belajar**

Sebagaimana diuraikan di atas, bahwa minat timbul karena adanya rangsangan-rangsangan dari suatu objek yang berhubungan dengan kebutuhan diri seseorang. Oleh karena itu, guru harus mampu memberikan stimulus kepada siswanya, sehingga secara bertahap minat belajar anak dapat meningkat.

#### **e. Jenis-jenis Minat Belajar**

Minat belajar akademik marajuk pada ketertarikan, perhatian, dan

---

<sup>50</sup> Sumadi Suryabrata, „Psikologi Pendidikan“, 20th edn (jakarta: Rajawali Pers,2013), h. 253.

<sup>51</sup>Ibid, hal. 254

keinginan siswa untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang berhubungan dengan materi pelajaran akademik. Minat ini berfokus pada upaya siswa untuk memahami, mengeksplorasi, dan menguasai konsep-konsep yang diajarkan di sekolah. Berikut beberapa ciri dari minat belajar akademik :

1. Rasa ingin tahu, siswa memiliki keinginan untuk menggali lebih dalam tentang topik atau materi yang dipelajari, bukan hanya mendapatkan nilai, tetapi untuk pemahaman yang lebih luas.
2. Keterlibatan aktif, siswa yang memiliki minat akademik yang tinggi cenderung lebih aktif dalam diskusi, bertanya, dan mencari informasi tambahan di luar kelas.
3. Motivasi intrinsik, siswa belajar karena mereka menemukan kepuasan atau kegembiraan dalam proses belajar itu sendiri, bukan hanya karena faktor eksternal seperti hadiah atau tekanan.
4. Keinginan untuk berkembang, mencakup dorongan untuk terus berkembang dan meningkatkan kemampuan akademik, serta mencapai prestasi yang lebih baik.
5. Ketahanan terhadap tantangan, siswa dengan minat akademik tinggi lebih mampu menghadapi tantangan dan kesulitan dalam belajar, karena mereka melihatnya sebagai kesempatan untuk belajar lebih baik.

Minat belajar akademik yang tinggi dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan prestasi siswa, serta memperkuat keterlibatan mereka

dalam pendidikan secara keseluruhan.<sup>52</sup>

#### **f. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar**

Dalam belajar diperlukan berbagai faktor, sehingga kadang-kadang bila faktor itu tidak ada, dapat menyebabkan minat untuk belajar bagi siswa akan berkurang, bahkan menjadi hilang sama sekali.

Adapun beberapa faktor yang mempengaruhi minat dalam belajar adalah sebagai berikut:

##### 1. Faktor-faktor intern meliputi

###### a) Faktor Biologis

Yang termasuk dalam faktor biologis adalah faktor kesehatan, faktor ini sangat berpengaruh terhadap pembelajaran, karena apabila seorang siswa terganggu kesehatannya maka siswa tersebut tidak akan mempunyai semangat dalam belajar, jika keadaan seperti itu dapat disimpulkan bahwa minat siswa untuk belajar juga akan berkurang.<sup>53</sup>

###### b) Faktor Psikologi

Ada banyak faktor psikologi, namun disini peneliti hanya mengambil beberapa saja diantaranya:

###### a) Bakat

Bakat memerankan peran penting atas kemampuan yang dimiliki oleh seorang anak, karena akan menentukan keberhasilan di masa yang akan datang, sehingga anak akan

---

<sup>52</sup> Abadi, A. P. (2020). Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika, *Prosiding Sesiomadika*, 2(1d)

<sup>53</sup> Muhibbin Syah, "Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru," 22nd ed. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), 135.

mempelajari lebih giat terhadap mata pelajaran yang disukainya

b) Intelegensi

Intelegensi sangat penting bagi anak karena intelegensi mengajarkan anak untuk mempelajari hal-hal yang baru yang belum pernah dikenal sebelumnya, sehingga anak merasa terbiasa dalam menghadapi situasi.

2. Faktor-faktor eksternal meliputi

a) Faktor Keluarga

Peran Keluarga dalam keberhasilan anak dalam melakukan pembelajaran itu sangat penting. Keberhasilan anak dalam meraih cita-cita yang diinginkan sebagian besar terdapat pengaruh orang tua di dalamnya.<sup>54</sup>

b) Faktor Sekolah

Faktor sekolah memang besar pengaruhnya terhadap minat belajar siswa, adapun komponen yang termasuk dalam faktor sekolah adalah sebagai berikut.

- 1) Metode mengajar, Metode mengajar memang mempengaruhi minat belajar siswa, misalnya metode yang digunakan guru kurang baik atau monoton, maka akibatnya siswa tidak semangat dalam belajar, dan minat untuk belajarpun akan

---

<sup>54</sup> Rodiyatin Puput Trimurwani, “pengaruh minat belajar, lingkungan keluarga, dan lingkungan sekolah terhadap kesulitan belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas xi iis di man nglawak kertosono,” *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2019): 1689–99, <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>.

menjadi rendah.

- 2) Kurikulum, peran kurikulum yang diterapkan oleh sekolah juga mendorong untuk siswa dapat belajar dengan giat dan mempunyai keinginan untuk meraih prestasi.

c) Faktor Masyarakat

Kehidupan masyarakat juga mempengaruhi dalam motivasi belajar, maka dari itu ada faktor dari masyarakat yakni :

1) Kegiatan dalam Masyarakat

Peran anak dalam belajar sangat dipengaruhi oleh perannya di dalam masyarakat jika lingkungan di masyarakat itu mendukung perkembangannya maka motivasi untuk belajar akan meningkat dengan sendirinya .

2) Teman bergaul

Teman bergaul merupakan faktor yang penting dalam mendukung kemauan anak dalam kegiatan pembelajaran karena jika lingkungan anak itu baik dan mendukung kegiatan pembelajaran dan jika lingkungan anak tidak mendukung dalam kegiatan pembelajaran.

#### 4. Pembelajaran IPS

##### a. Hakekat Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Hakekat pendidikan IPS adalah kajian tentang manusia dan lingkungannya dimana kehidupan manusia merupakan suatu dinamika yang tidak pernah berhenti dan selalu aktif. Pada dasarnya, hakekat manusia itulah yang membedakan manusia dengan makhluk lainnya.

Manusia bukan hanya sebagai makhluk biologis, melainkan juga sebagai makhluk yang berinteraksi dengan aspek sosial, budaya, ekonomi, politik, hukum, dan sebagainya.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. IPS dirumuskan atas dasar realistik dan Fenomena sosial yang mewujudkan suatu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. IPS atau studi sosial merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari cabang-cabang ilmu sosial sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, antropologi, filsafat, dan psikologi sosial.<sup>55</sup>

#### **b. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial**

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) adalah sebuah program pendidikan dan bukan sub-disiplin ilmu tersendiri, sehingga tidak akan ditemukan baik dalam nomenklatur filsafat ilmu, disiplin ilmu-ilmu sosial, maupun ilmu pendidikan.<sup>56</sup>

IPS merupakan pelajaran ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk pendidikan tingkat SD, SLTP, dan SLTA. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dan berbagi cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, geografi, sejarah, ekonomi, politik, hukum, dan

---

<sup>55</sup> Silvi Nur Afifah, *Implementasi Kurikulum 2013 pada Mata Pelajaran IPS Terpadu di MTsN Malang 1*, *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, Vol.26, No: 2. Tahun 2017, Hlm 72

<sup>56</sup> Rudy Gunawan, *Pendidikan IPS (Filosofi, Konsep, Dan Aplikasi)*, (Bandung : Alfabeta, 2013), Hlm 104

budaya.<sup>57</sup>

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) juga membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Lingkungan masyarakat dimana anak didik tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat, dihadapkan pada berbagai permasalahan yang ada dan terjadi dilingkungan sekitarnya. IPS merupakan mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dasar dari berbagai ilmu sosial disusun melalui pendidikan dan psikologis serta kelayakan dan kebermaknaannya bagi siswa dan kehidupannya. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) salah satu mata pelajaran wajib dalam pendidikan tingkat dasar maupun menengah di Indonesia.<sup>58</sup>

Bidang pendidikan yang lebih fokus untuk menjadikan warga Negara yang baik ialah salah satunya melalui pendidikan IPS. Pendidikan IPS merupakan salah satu solusi untuk memperkokoh suatu Negara dengan memberikan pemahaman kepada warga Negara tentang berbagai perbedaan yang harus dijaga. Dikarenakan perbedaan yang ada merupakan kekuatan suatu bangsa untuk menjadikan Negara mampu bersanding dan bersaing dengan Negara lain di dunia. Maka dengan melihat keadaan yang seperti itu pendidikan IPS merupakan salah satu jawaban dari masalah tersebut.<sup>59</sup>

---

<sup>57</sup> Risva Anggrian, *Keefektifan Metode Role Playing terhadap Keaktifan dan Kerja Sama Siswa dalam Pembelajaran IPS*, Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS (Vo.4, No. 2, September 2017), Hlm 213

<sup>58</sup> Hamzah B. Uno dkk, *Pengembangan media pembelajaran IPS berbasis website untuk siswa kelas VII madrasah tsanawiyah negeri, jurnal teknologi pendidikan* (Vol. 18, No. 3 Desember 2016), Hlm 173

<sup>59</sup> Muhammad zoher hilmi, *implementasi pendidikan IPS dalam pembelajaran IPS*, jurnal ilmiah mandala education, Vol. 3, No. 2, Tahun2017, Hlm 165

### c. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang merupakan implementasi dari pendidikan IPS di sekolah harus dilaksanakan untuk mencapai tujuan dari pendidikan IPS itu sendiri. Oleh sebab itu, pembelajaran IPS harus diajarkan oleh guru-guru yang mampu dalam bidang IPS, yakni berlatar belakang pendidikan IPS, pada saat ini dikebanyakan sekolah yaitu pembelajaran IPS diampu atau diajarkan oleh pendidikan IPS, melainkandari disiplin ilmu lainnya. Padahal dalam hal menerapkan konsep pembelajaran dalam hal menerapkan konsep pembelajaran dalam hal ini pembelajaran IPS, tingkat kedewasaan, kematangan, tingkat kompetensi dan pengalaman guru harus diperhatikan, sehingga tujuan dari pembelajaran apapun itu tentu akan tercapai.<sup>60</sup> Pembelajaran IPS di sekolah menekankan pada upaya mengembangkan dan meningkatkan kemampuan berfikir tingkat tinggi yang siap untuk memecahkan masalah kemasyarakatan sesuai dengan perkembangan psikologis siswa.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah pembelajaran terintegrasi terhadap ilmu-ilmu sosial dan hitmanitas dalam pendidik kompetensi warga Negara, sejalan dengan program sekolah (pendidikan). IPS berkoordinasi serta secara sistematis ditarik dari berbagai disiplin ilmu sosial seperti antropologi, sosiologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, dan sosiologi dan juga memperhatikan humaniora,

---

<sup>60</sup> Muhammad Zoher Hilmi, *Implementasi Pendidikan IPS Dalam Pembelajaran IPS*, Jurnal Ilmiah Mandala Education, Vol. 3. No. 2. Tahun 2017, Hlm 165

matematika, dan ilmu pengetahuan alam. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah pembelajaran terintegrasi terhadap ilmu-ilmu sosial dan humanitas dalam pendidikan kompetensi warga Negara. Pembelajaran terpadu adalah pembelajaran yang dirancang dengan memadukan beberapa mata pelajaran berdasarkan tema-tema tertentu.<sup>61</sup>

Pembelajaran IPS mencoba untuk menghasilkan warga Negara yang reflektif, mampu atau terampil dan peduli. Reflektif adalah mampu untuk berpikir kritis dan mampu memecahkan masalah berdasarkan sudut pandangnya dan berdasarkan nilai dan moral yang dibentuk oleh dirinya serta lingkungannya. Terampil dapat diartikan mampu mengambil keputusan dalam memecahkan masalah. Melalui pembelajaran IPS di sekolah, siswa diharapkan mampu untuk mengenal data, fakta dan konsep yang ada di kehidupan masyarakat dan lingkungannya yang kemudian generalisasikan sebagai refleksi terhadap pembelajaran bermakna yang telah dilakukan. Siswa memiliki kemampuan bersikap, berpengetahuan, dan terampil dalam menghadapi fenomena-fenomena yang terjadi di lingkungannya. Kemampuan siswa dalam memecahkan masalah yang ditemui di lingkungannya akan menjadi modal dalam berinteraksi di lingkungan masyarakat yang majemuk baik secara lokal maupun global.<sup>62</sup>

---

<sup>61</sup> Silvi Nur Afifah, *Implementasi Kurikulum 2013 pada Mata Pelajaran IPS Terpadu di MTsN Malang 1*, Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial, Vol. 26, No.2. Tahun 2017, Hlm 172

<sup>62</sup> Gunawan dalam tika meldina, integrasi pembelajaran IPS pada kurikulum 2013 di sekolah dasar, jurnal pendidikan dasar, vol. 4. No. 1. Tahun 2020, Hlm 21

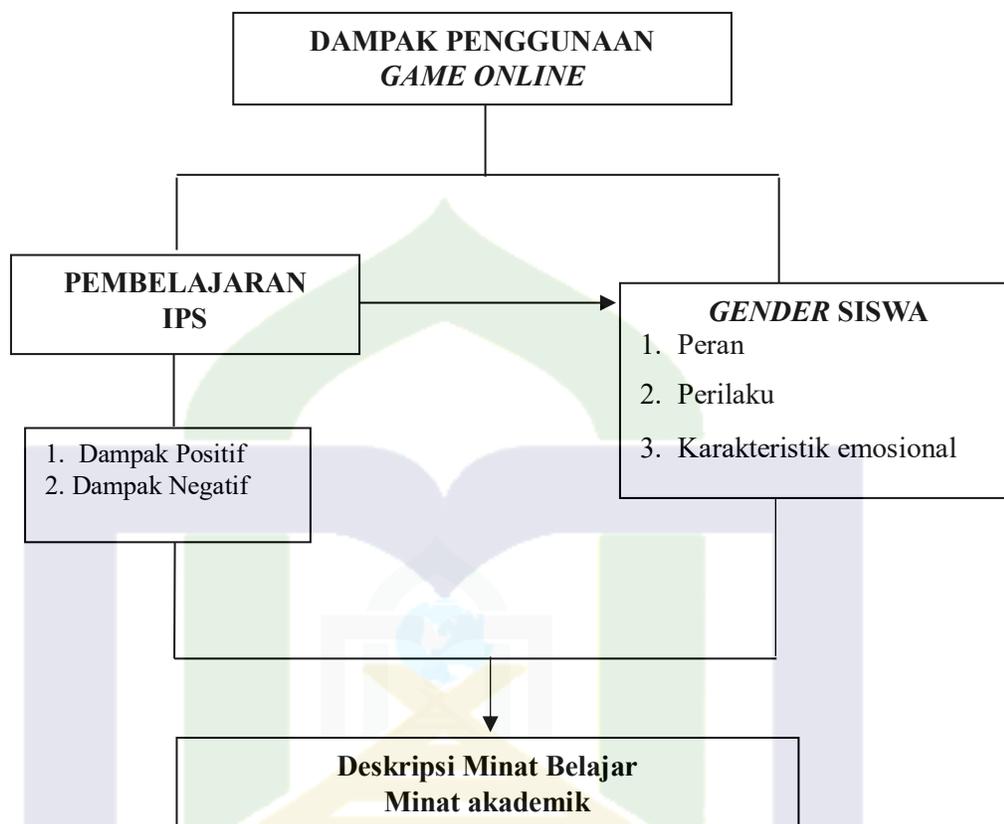
### C. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual penelitian ini mencerminkan upaya untuk memahami dampak penggunaan game online terhadap minat belajar IPS siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Pinrang, dengan penekanan khusus pada perbedaan gender. Game online memiliki dampak positif dan negatif yang mempengaruhi peran, perilaku, serta karakter emosional siswa. Dari sisi positif, game online dapat meningkatkan keterampilan berpikir strategis, kolaborasi, serta kreativitas siswa. Namun, dampak negatif juga tidak dapat diabaikan, seperti risiko kecanduan, perilaku agresif, dan pengabaian tanggung jawab akademik. Adapun konsep penelitian ini berdasarkan fokus penelitian yaitu sebagai berikut:

2. Penggunaan *game online* dari sisi gender yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu: *Pertama*, *relationship* mencerminkan kemauan individu untuk berinteraksi dan membangun keakraban dengan orang lain yang memiliki minat atau frekuensi yang sama, memudahkan proses interaksi sosial. *Kedua*, *manipulation* menggambarkan keinginan seseorang untuk berbuat curang dalam permainan, mencari kepuasan pribadi dengan mengalahkan pemain lain secara tidak adil. *Ketiga*, *immersion* merujuk pada keinginan individu untuk merasakan pengalaman seolah-olah adalah tokoh dalam game, menyelami dunia virtual secara mendalam. *Keempat*, *escapism* adalah dorongan untuk melarikan diri dari permasalahan dunia nyata dengan melupakan kesulitan melalui permainan. *Kelima*, *Achievement* menunjukkan motivasi untuk terus bermain game karena kesenangan dalam mencapai tujuan dan meraih prestasi dalam lingkungan virtual yang memuaskan kebutuhan akan pencapaian.

3. *Game Online* yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu: *Salience* mengacu pada pentingnya keterlibatan emosional dan mental dalam permainan, yang memberikan ketenangan jiwa bagi pemain. *Tolerance* merujuk pada peningkatan durasi bermain game seiring waktu, yang dapat menyebabkan penggunaan waktu secara berlebihan. *Mood Modification* mencakup perubahan pengalaman subjektif akibat keterikatan dengan game, seperti perasaan relaksasi atau pelarian dari masalah nyata. *Withdrawal* menggambarkan ketidaknyamanan dan dampak fisik saat berhenti atau mengurangi aktivitas game, yang bisa membuat anak merasa murung atau mudah marah. *Relapse* adalah kecenderungan untuk kembali ke perilaku bermain game secara berlebihan setelah periode berhenti, menunjukkan kesulitan dalam mengontrol kebiasaan tersebut. *Conflict* terjadi ketika bermain game secara berlebihan menyebabkan pertentangan dengan orang sekitar, termasuk argumen, penolakan, dan perilaku curang. *Problems* muncul ketika individu melupakan prioritas penting seperti sekolah, pekerjaan, atau sosialisasi akibat kurangnya pengendalian diri dalam bermain game online.
4. Minat belajar siswa yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu: *Minat intrinsik* adalah dorongan yang datang dari dalam diri anak sendiri, di mana kemauan untuk belajar muncul karena rasa kebutuhan atau ketertarikan pribadi terhadap materi pembelajaran. Sementara itu, *Minat ekstrinsik* mencakup pengaruh dari lingkungan luar anak yang dapat memotivasi untuk belajar, seperti pujian, hadiah, aturan sekolah.

#### D. Kerangka Pikir



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

Bagan kerangka pikir di atas diawali dengan analisis terkait dengan Dampak Penggunaan *Game Online* terhadap pembelajaran IPS dengan merujuk pada gender siswa baik itu laki-laki maupun perempuan serta dampak negative dan positifnya, hasil akhir dari penelitian ini yaitu deskripsi minat belajar siswa.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif, yaitu jenis penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dan informasi dari pelaku yang dapat di amati<sup>63</sup>. Penelitian ini merupakan jenis penelitian lapangan (*Field Research*) yaitu penelitian yang langsung berhubungan dengan objek yang diteliti sehingga data yang diperoleh dari lapangan. Metode tersebut bertujuan untuk memberikan pandangan yang lengkap dan mendalam mengenai subjek yang akan diteliti.

Penelitian deskriptif dilakukan dengan tujuan menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik subjek atau objek yang diteliti secara tepat, untuk mendapatkan variasi permasalahan yang berkaitan dengan bidang pendidikan maupun tingkah laku manusia. Metode kualitatif lebih mengutamakan wawancara (secara langsung dan tidak langsung terhadap informan), dokumentasi, dan observasi. Metode tersebut akan dilakukan untuk mendapatkan informasi jelas yang akan dijadikan pembanding dalam proses analisis sehingga hasil penelitian yang didapat lebih valid.

#### B. Lokasi Penelitian

Lokasi dan waktu penelitian dilaksanakan di SMPN 1 Pinrang, Kabupaten Pinrang, kurun waktu penelitian dilakukan kurang lebih sekitar 45

---

Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT RemajaRosdakarya, 2007), h.

hari lamanya (d disesuaikan dengan kebutuhan penelitian). Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di sekolah tersebut melalui pengamatan dan wawancara awal terhadap guru IPS SMP Negeri 1 Pinrang peneliti menemukan beberapa siswa sekolah tersebut yang masih membicarakan tentang *game online* pada saat jam pelajaran IPS sedang berlangsung sehingga mengakibatkan kurangnya konsentrasi dalam pembelajaran IPS yang berdampak terhadap minat belajar dan sebagainya sehingga hal itu menjadi alasan peneliti memilih lokasi penelitian.

### **C. Fokus Penelitian**

Fokus penelitian ini terdiri dari dua pertanyaan utama yang bertujuan untuk memahami penggunaan game online di kalangan siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Pinrang, khususnya ketika ditinjau dari aspek gender, serta dampaknya terhadap minat belajar dalam mata pelajaran IPS. Penelitian ini menggali perbedaan dalam cara siswa laki-laki dan perempuan menggunakan game online, termasuk frekuensi, waktu penggunaan, serta tingkat ketergantungan terhadap game online. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi pola dan kecenderungan penggunaan game online pada masing-masing gender.

### **D. Jenis dan Sumber Data**

Sumber data merupakan subyek yang diteliti dimana data berada. Sumber data dapat berupa benda, gerak, manusia, tempat dan sebagainya. Sumber data bisa juga diartikan sebagai data yang diperoleh yang berkaitan dengan penelitian sosial budaya keagamaan itu sendiri baik dengan metode kuisioner maupun observasi.

### 1. Data Primer

Adapun yang dimaksud dengan data primer adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan oleh peneliti secara langsung dari sumber datanya. Dalam penelitian ini, yang termasuk data primer adalah hasil observasi dan wawancara dengan Guru dan siswa.

### 2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang sudah diolah dalam bentuk naskah atau dokumen. Adapun data sekunder yang dimaksud pada judul penelitian ini adalah bukti dokumentasi frekuensi penggunaan game online pada siswa.

## **E. Teknik Pengumpulan Data**

### 1. Observasi

Observasi merupakan kegiatan mengamati kejadian ataupun gejala secara langsung yang terjadi di lapangan. Observasi akan dilakukan oleh peneliti menggunakan pedoman observasi sebelum melanjutkan tahapan penelitian agar dalam penelitian data-data yang peneliti butuhkan relevan dengan hasil penelitian.

Teknik pengamatan berperan untuk melengkapi dan menguji hasil wawancara yang diberikan oleh informan. Teknik ini dilaksanakan dengan cara peneliti melibatkan diri pada kegiatan adat pernikahan suku Bugis di Kecamatan Baebunta Selatan. Peneliti mengamati dan melibatkan diri pada situasi-situasi yang ingin dimengerti dan dipahami oleh peneliti. Adapun tujuan dari keterlibatan langsung dalam observasi yaitu untuk mengembangkan pandangan dari dalam tentang apa yang sedang terjadi.

Namun, peneliti tetap berusaha untuk menyeimbangkan perannya sebagai orang luar yang berusaha menjadi orang dalam yang terlibat aktif dalam kegiatan.<sup>64</sup> Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu pengamatan kepada proses pembelajaran di dalam kelas dan juga mengamati aktivitas *game online* peserta didik di lingkungan sekolah.

## 2. Wawancara (*Interview*)

Metode wawancara adalah cara untuk mengumpulkan data dengan bentuk komunikasi langsung antar peneliti dan responden menggunakan pedoman wawancara. Wawancara dalam penelitian ini yaitu melalui tanya jawab secara langsung kepada pihak-pihak yang menjadi sumber informasi dalam melengkapi data penelitian. Wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini berfokus pada rumusan dan fokus penelitian, beberapa aspek yang menjadi topik wawancara yaitu penggunaan *game online*

## 3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen, rapat, leger, agenda, dan sebagainya.<sup>65</sup> Teknik ini digunakan dalam memperoleh sejumlah data melalui pencatatan dari sejumlah dokumen atau bukti tertulis seperti keadaan populasi, srtruktur organisasi, data dan sebagainya. Dokumentasi dalam hal ini dimaksudkan untuk memperoleh data tertulis mengenai data-data siswa dan data guru termasuk data pendukung lainnya

---

<sup>64</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013).

<sup>65</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D Dan Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2019).

seperti profil sekolah, sasaran, visi dan misi, letak geografis sekolah, serta hal-hal lain yang dapat dipergunakan sebagai kelengkapan data dalam penelitian ini.

#### **F. Uji Keabsahan Data**

Keabsahan data merupakan suatu standar untuk menguji validitas dari sebuah penelitian, dimana data yang diperoleh tidak berbeda jauh dengan keadaan yang sebenarnya. Adapun uji keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji kredibilitas dan uji konfirmabilitas.

1. Uji kredibilitas merupakan kepercayaan akan hasil data pada data penelitian kualitatif. Uji keabsahan data yang digunakan dalam uji kredibilitas adalah triangulasi didefinisikan sebagai pemeriksaan data dari sumber yang berbeda dengan cara dan pada waktu yang berbeda. Proses triangulasi dilakukan terus menerus sepanjang proses pengumpulan dan analisis data, hingga peneliti yakin tidak ada lagi kejanggalan dan tidak ada lagi yang perlu dikonfirmasi kepada informan.<sup>66</sup>
2. Uji konfirmabilitas berarti menguji hasil penelitian, dikaitkan dengan proses pelaksanaan. Jika hasil penelitian merupakan fungsi dari penelitian yang dilakukan, maka penelitian tersebut memenuhi standar relevansi. Dalam penelitian jangan sampai prosesnya tidak ada, tetapi hasilnya ada. Diartikan sebagai menguji hasil peneliti dari proses penelitian yang telah dilakukan oleh penelitiam, jika hasil penelitian ini sudah sesuai dengan proses-proses

---

<sup>66</sup> Abdussamad, *Metode Penelitian Kualitatif*. h. 190, 192-193

penelitian peneliti, maka peneliti sudah memnuhi standar confirmability (objektivitas)<sup>67</sup>

### G. Teknik Analisis Data

Data yang telah dikumpulkan diolah dengan analisis kualitatif. Proses pengumpulan data mengikuti konsep Miles dan Huberman, sebagaimana dikutip oleh Sugiyono, bahwa aktivitas dalam pengumpulan data melalui tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan verifikasi.<sup>68</sup>

1. Mereduksi data, yaitu merangkul, melihat hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting dicari tema dan polanya. Dalam penelitian ini data reduksi dilakukan dengan melakukan pemilihan data data yang dianggap penting berkaitan dengan dampak penggunaan game online terhadap minat belajar. Fokus penelitian hanya ada 2 hal yaitu penggunaan dan dampaknya sehingga data selain itu dihilangkan.
2. Penyajian data, Penyajian data dilihat dari jenis dan sumbernya, termasuk keabsahannya. Penyajian data akan bisa dilakukan dalam bentuk uraian dengan teks naratif dan dapat juga berupa bentuk tabel, bagan dan sejenisnya.
3. Verifikasi data, yaitu upaya untuk mendapatkan kepastian apakah data tersebut dapat dipercaya keasliannya atau tidak. Verifikasi data ini akan di prioritaskan kepada keabsahan sumber data dan tingkat objektivitas serta adanya keterkaitan antara data dari sumber yang satu dengan sumber yang lainnya dan selanjutnya ditarik suatu kesimpulan.

---

<sup>67</sup> Abdussamad, *Metode Penelitian Kualitatif*. h. 190, 196

<sup>68</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Bandung: Alfabeta, 2006, h.63.*

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Kelas VII di SMP Negeri 1 Pinrang dengan melakukan teknik pengumpulan data melalui pengamatan atau observasi dan wawancara kepada narasumber, dalam penelitian ini terdapat 7 narasumber diantaranya yaitu 1 orang Guru, 3 orang siswa perempuan dan 3 orang siswa laki-laki. Dalam penelitian ini ditemukan bahwa Penggunaan *Game Online* Terhadap Minat Belajar IPS dilakukan dalam proses pembelajaran. Adapun hasil penelitian ini yaitu sebagai berikut:

##### 1. Penggunaan *game online* ditinjau dari aspek Gender Siswa

Deskripsi hasil penelitian tentang penggunaan *game online* dengan minat belajar ditinjau dari aspek gender Siswa. Pada dasarnya *game* memiliki daya tarik tersendiri agar pemain terus memainkannya. Pertanyaan terkait dengan pendapat anda tentang *game online* yang sering dimainkan siswa:

Saya pikir *game online* itu seru dan menghibur. Saya suka bermain game yang kaya seperti ada pertarungannya itu. *Game-game* seperti itu membuat saya merasa tertantang untuk terus mengenal tokoh-tokoh dalam game tersebut karena setiap level akan berbeda pertarungannya.<sup>69</sup>

Hasil wawancara menyebutkan bahwa siswa tersebut mengungkapkan pandangannya tentang *game online*, menunjukkan bahwa menemukan kesenangan dan hiburan dalam aktivitas tersebut. Siswa tersebut menyukai jenis *game* yang melibatkan elemen pertarungan, yang dianggapnya kaya akan konten dan menawarkan pengalaman yang menantang. Tantangan yang dihadirkan oleh *game-*

---

<sup>69</sup> Ihsan, *Siswa Laki-laki Kelas VII DI SMP NEGERI 1 PINRANG*, wawancara 21 Juni 2024

*game* tersebut tampaknya menjadi salah satu daya tarik utama bagi siswa ini, memberikan rasa pencapaian dan kepuasan pribadi saat berhasil mengatasi rintangan dalam permainan.

Perbedaan gender terlihat jelas dalam peran yang dimainkan oleh siswa. Siswa laki-laki cenderung mengambil peran utama sebagai pemimpin atau tokoh utama dalam permainan kelompok, menunjukkan sikap dominan dalam mengarahkan strategi tim. Sementara itu, siswa perempuan lebih memilih peran pendukung, seperti perancang strategi atau penyedia sumber daya yang membantu kelancaran permainan tanpa terlibat langsung dalam aksi utama.

Selanjutnya dari sisi perilaku siswa laki-laki memperlihatkan tingkat kompetitif yang tinggi, berusaha keras untuk mengalahkan lawan dan mencapai kemenangan. Sebaliknya, siswa perempuan lebih berhati-hati dalam mengambil keputusan serta cenderung mengutamakan kerja sama dalam tim dibandingkan persaingan individu. Sikap kooperatif ini membuat lebih fokus pada strategi dan koordinasi kelompok daripada sekadar menang. Sedangkan dari sisi karakteristik emosional juga menunjukkan perbedaan yang mencolok. Siswa laki-laki cenderung lebih ekspresif dalam menanggapi hasil permainan. Ketika menang, akan bersorak dengan penuh antusiasme dan kebanggaan. Namun, ketika kalah, sering kali menunjukkan ekspresi frustrasi, bahkan bisa bersikap emosional. Sebaliknya, siswa perempuan lebih stabil secara emosional, tetap bersikap tenang baik dalam kemenangan maupun kekalahan. lebih bisa menerima hasil permainan dengan lapang dada dan cenderung tidak terlalu terbawa perasaan dalam permainan.

Berdasarkan rujukan kajian teoritis terkait dengan peran, perilaku dan karakteristik emosional dari sisi gender berdasarkan hasil wawancara dipaparkan sebagai berikut:

Sebagai laki-laki, saya merasa bertanggung jawab dalam hal kepemimpinan di kelompok, misalnya saat ada kerja kelompok di sekolah. Saya juga sering diminta membantu teman-teman dalam hal yang berkaitan dengan fisik, seperti mengangkat meja atau menata kelas.<sup>70</sup>

Hasil wawancara mengenai gender siswa berdasarkan peranannya menunjukkan bahwa siswa laki-laki cenderung merasa bertanggung jawab dalam aspek kepemimpinan, baik dalam lingkungan akademik maupun sosial. Salah satu siswa laki-laki menyatakan bahwa dirinya sering dipercaya untuk memimpin kelompok saat ada tugas kerja sama di sekolah. Selain itu, juga sering diminta untuk membantu teman-temannya dalam hal yang berkaitan dengan aktivitas fisik, seperti mengangkat meja, menata kelas, atau melakukan tugas-tugas yang membutuhkan tenaga lebih besar. Hal ini sejalan dengan teori peran gender yang menyebutkan bahwa laki-laki secara sosial dikonstruksikan untuk memiliki peran sebagai pemimpin dan memiliki tanggung jawab dalam aspek fisik. Peran ini juga menunjukkan bagaimana norma sosial membentuk persepsi laki-laki sebagai individu yang kuat, berinisiatif, dan mampu mengarahkan kelompok dalam berbagai situasi

Siswa perempuan menjelaskan bahwa:

Sebagai perempuan, saya lebih sering terlibat dalam tugas-tugas yang berhubungan dengan kerapihan dan organisasi, seperti mencatat tugas kelompok atau membantu teman yang kesulitan dalam pelajaran. Saya juga sering diminta sebagai penengah jika ada teman yang bertengkar.<sup>71</sup>

---

<sup>70</sup> Nur Indah, *Siswa Perempuan Kelas VII DI SMP NEGERI 1 PINRANG*, wawancara 21 Juni 2024

<sup>71</sup> Salma Putri, *Siswa Perempuan Kelas VII DI SMP NEGERI 1 PINRANG*, wawancara 21 Juni 2024

Hasil wawancara mengenai gender siswa berdasarkan peranannya menunjukkan bahwa siswa perempuan cenderung lebih terlibat dalam tugas-tugas yang berkaitan dengan kerapihan, organisasi, dan kerja sama. Salah satu siswa perempuan menyatakan bahwa dirinya lebih sering bertanggung jawab dalam mencatat tugas kelompok, membantu teman yang mengalami kesulitan dalam pelajaran, serta menjadi penengah ketika terjadi konflik di antara teman-temannya. Perempuan secara sosial dikonstruksikan untuk memiliki peran sebagai pengelola, pendukung, dan penjaga harmoni dalam lingkungan sosialnya. Peran ini mencerminkan bagaimana norma sosial membentuk persepsi bahwa perempuan memiliki kecenderungan untuk bersikap lebih empatik, kooperatif, serta memiliki perhatian lebih terhadap keseimbangan dalam interaksi sosial.

Sedangkan dalam hal perilaku hasil wawancara menjelaskan bahwa:

Saya lebih suka bermain di luar bersama teman-teman laki-laki, seperti bermain sepak bola atau game online bersama. Saya juga kurang suka berbicara banyak tentang perasaan atau hal-hal yang terlalu pribadi.<sup>72</sup>

Hasil wawancara mengenai perilaku siswa menunjukkan bahwa siswa laki-laki cenderung lebih aktif dalam aktivitas fisik dan kompetitif, seperti bermain sepak bola atau game online bersama teman-temannya. lebih memilih kegiatan yang bersifat dinamis dan menantang, yang memungkinkan untuk bersaing dan menunjukkan keterampilan . Selain itu, siswa laki-laki juga mengungkapkan bahwa kurang suka berbicara tentang perasaan atau hal-hal yang terlalu pribadi. Informan juga menjelaskan bahwa:

---

<sup>72</sup> Zuaib, *Siswa Lakilaki Kelas VII DI SMP NEGERI 1 PINRANG*, wawancara 21 Juni 2024

Saya lebih suka berbicara dan berdiskusi dengan teman-teman, terutama tentang hal-hal yang kami sukai seperti buku atau film. Saya juga lebih nyaman berbicara dengan guru jika ada masalah dalam pelajaran.<sup>73</sup>

Hasil wawancara mengenai perilaku siswa perempuan menunjukkan bahwa lebih cenderung menyukai komunikasi verbal dan interaksi sosial yang melibatkan diskusi dengan teman-teman, terutama mengenai minat bersama seperti buku atau film. Selain itu, juga merasa lebih nyaman untuk berbicara dengan guru jika mengalami kesulitan dalam pelajaran. Sedangkan hasil wawancara merujuk pada karakteristik emosional dijelaskan bahwa:

Kalau ada masalah, saya lebih suka membicarakannya dengan teman dekat atau keluarga. Saya merasa lebih nyaman mengekspresikan perasaan saya daripada memendamnya sendiri.<sup>74</sup>

Hasil wawancara mengenai karakteristik emosional siswa menunjukkan bahwa siswa perempuan cenderung lebih terbuka dalam mengekspresikan perasaan. Salah satu informan menjelaskan bahwa ketika menghadapi masalah, dia lebih suka membicarakannya dengan teman dekat atau keluarga, karena merasa lebih nyaman mengekspresikan perasaan daripada memendamnya sendiri.

Informan juga menjelaskan dari siswa perempuan bahwa:

Kalau ada masalah, saya lebih memilih menyimpannya sendiri atau menyelesaikannya dengan bercanda dengan teman. Kadang saya juga merasa tidak ingin terlalu menunjukkan emosi di depan orang lain, karena takut dianggap lemah.<sup>75</sup>

Hasil wawancara mengenai karakteristik emosional siswa laki-laki menunjukkan bahwa cenderung lebih tertutup dalam mengekspresikan perasaan.

---

<sup>73</sup> Indar, *Siswa Laki-laki Kelas VII DI SMP NEGERI 1 PINRANG*, wawancara 21 Juni 2024

<sup>74</sup> Nur Indah, *Siswa Perempuan Kelas VII DI SMP NEGERI 1 PINRANG*, wawancara 21 Juni 2024

<sup>75</sup> Salma Putri, *Siswa Perempuan Kelas VII DI SMP NEGERI 1 PINRANG*, wawancara 21 Juni 2024

Salah satu informan laki-laki menjelaskan bahwa ketika menghadapi masalah, dia lebih memilih untuk menyimpannya sendiri atau menyelesaikannya dengan bercanda bersama teman-temannya. Informan juga menyebutkan bahwa terkadang dia merasa tidak ingin terlalu menunjukkan emosi di depan orang lain, karena takut dianggap lemah.

Hal ini menunjukkan bahwa game online memiliki aspek yang dapat memotivasi dan menarik perhatian siswa, meskipun juga perlu diwaspadai agar tidak mengganggu fokus dan minat belajar dalam konteks akademis. Informan lainnya menyebutkan bahwa:

Kalau saya itu banyak game yang asaya pakai. Seperti ML. PUBG sama banyak lagi. Bagi saya, *game online* adalah cara yang menyenangkan untuk bersantai setelah belajar. Saya lebih suka *game* yang bisa dimainkan bersama teman, seperti game balapan.<sup>76</sup>

Hasil wawancara dengan informan lainnya menyebutkan bahwa menggunakan berbagai jenis *game online*, seperti Mobile Legends (ML), PUBG, dan banyak *game* lainnya. Bagi informan ini, *game online* merupakan cara yang menyenangkan untuk bersantai setelah sesi belajar. lebih menyukai *game* yang bisa dimainkan bersama teman, seperti *game* balapan, karena memungkinkan untuk berinteraksi dan bersenang-senang secara kolektif. Pendekatan ini menunjukkan bahwa selain memberikan hiburan dan *game online* juga berfungsi sebagai alat sosial yang membantu siswa menjalin dan memperkuat hubungan dengan teman-teman. Namun, penting juga untuk memastikan bahwa waktu yang dihabiskan untuk bermain *game* tidak mengganggu tanggung jawab akademis dan kegiatan penting lainnya. Siswa lainnya menyebutkan bahwa:

---

<sup>76</sup> Zuaib, *Siswa Lakilaki Kelas VII DI SMP NEGERI 1 PINRANG*, wawancara 21 Juni 2024

Saya sering bermain *game online* yang seeperti ada berkompetisi dengan teman-teman. Seperti main *game* yang perang dalam kelompok itu juga saya main.<sup>77</sup>

Hasil wawancara menyebuktan bahwa siswa lainnya mengungkapkan bahwa sering bermain *game online* yang melibatkan kompetisi dengan teman-teman. menikmati jenis permainan yang melibatkan perang dalam kelompok, yang memungkinkan untuk berkolaborasi dan bersaing dalam tim. *Game* seperti ini tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga menambah elemen sosial melalui interaksi dan kerja sama dengan pemain lain. Kompetisi dalam kelompok tersebut tampaknya menjadi salah satu aspek yang menarik dan memotivasi siswa untuk terus bermain. Meskipun demikian aktivitas bermain *game* ini tidak mengganggu kewajiban akademis dan tetap seimbang dengan kegiatan belajar.

Penjelasan lainnya dijelaskan dari siswa perempuan bahwa:

Saya lebih suka *game online* yang memiliki petualangan yang menarik kaya ada levelnya itu. *Game-game* ini memberikan saya kesempatan untuk berkreasi kaya seperti menyusun strategi juga saya suka.<sup>78</sup>

Hasil wawancara menyebutkan bahwa lebih suka *game online* yang menawarkan petualangan menarik dan memiliki berbagai level. *Game-game* ini memberikan kesempatan bagi untuk berkreasi, terutama dalam hal menyusun strategi. Aspek petualangan dan tantangan dalam setiap level membuat permainan menjadi menarik dan memotivasi untuk terus bermain. Selain itu, kemampuan untuk merancang dan mengimplementasikan strategi dalam permainan tersebut memberikan kepuasan tersendiri dan mengasah keterampilan berpikir kritis serta kreativitas . Interview dengan siswa lainnya bahwa:

---

<sup>77</sup> Indar, *Siswa Lakilaki Kelas VII DI SMP NEGERI 1 PINRANG*, wawancara 21 Juni 2024

<sup>78</sup>Nur Indah, *Siswa Perempuan Kelas VII DI SMP NEGERI 1 PINRANG*, wawancara 21 Juni

Bagi saya, *game online* adalah cara untuk bekerjasama juga itu ada kaya seperti halnya itu bermain *game* yang perang dengan kelompok, kita saling kerjasama.<sup>79</sup>

Hasil wawancara menyebutkan bahwa Siswa lainnya menyatakan bahwa *game online* bagi adalah cara yang efektif untuk belajar bekerja sama. menikmati bermain *game* yang melibatkan perang dalam kelompok, di mana kerjasama tim menjadi kunci utama. Dalam permainan semacam ini, harus berkoordinasi dengan anggota tim lain, berbagi strategi, dan bekerja bersama untuk mencapai tujuan bersama. Pengalaman ini tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga mengajarkan nilai-nilai penting seperti komunikasi, kolaborasi, dan kepemimpinan. Meskipun aspek positif dari kerjasama dalam *game online* ini jelas terlihat bagi siswa untuk menjaga keseimbangan agar permainan ini tidak mengganggu tanggung jawab akademis dan aktivitas lainnya. Informan juga menjelaskan bahwa:

Saya cenderung memilih *game online* yang lebih santai dan kreatif. Saya suka *game* yang memungkinkan saya untuk merancang dan mengatur sesuatu, seperti *game* desain kaya misalnya bangun Negara begitu.<sup>80</sup>

Hasil wawancara menyebutkan bahwa memilih *game online* yang bersifat santai dan kreatif. menikmati *game* yang memberikan kesempatan untuk merancang dan mengatur sesuatu, seperti *game* desain yang memungkinkan membangun negara atau sejenisnya. *Game* semacam ini tidak hanya menawarkan hiburan, tetapi juga memungkinkan untuk mengekspresikan kreativitas dan imajinasi. Melalui aktivitas merancang dan mengatur, dapat mengembangkan keterampilan perencanaan dan pemecahan masalah. Meskipun *game* kreatif ini memberikan pengalaman yang menyenangkan dan edukatif, penting bagi informan

---

<sup>79</sup> Salma Putri, *Siswa Perempuan Kelas VII DI SMP NEGERI 1 PINRANG*, wawancara 21 Juni 2024

<sup>80</sup> Fatimah Azzahra, *Siswa Perempuan Kelas VII DI SMP NEGERI 1 PINRANG*, wawancara 21 Juni 2024

untuk memastikan bahwa waktu yang dihabiskan bermain *game* tetap seimbang dengan kewajiban akademis dan aktivitas lainnya. Informan juga menjelaskan pertanyaan selanjutnya berkaitan dengan apa yang dirasakan saat bermain *game online*, informan menjelaskan bahwa:

Kalau yang saya rasakan itu senang karena itu juga menghibur pasti. saat bermain *game online*, saya merasa excited dan fokus. Saya selalu ingin menang dalam *game* tersebut, jadi saya merasa antusias.<sup>81</sup>

Hasil wawancara menyebutkan bahwa Informan ini menjelaskan merasa senang saat bermain *game online* karena aktivitas tersebut menghibur. Ketika bermain, merasa bersemangat dan fokus, menunjukkan tingkat antusiasme yang tinggi. Keinginan untuk menang dalam permainan membuat terus termotivasi dan terlibat penuh. Pengalaman ini memberikan kepuasan emosional dan hiburan, sekaligus mengasah keterampilan fokus dan ketekunan. Namun, penting bagi informan untuk menjaga keseimbangan antara waktu bermain *game* dan kegiatan akademis serta tanggung jawab lainnya, agar minat belajar tidak terganggu oleh antusiasme terhadap *game online*. informan juga menjelaskan bahwa:

Bagi saya, bermain *game online* memberikan rasa adrenalin dan kepuasan ketika berhasil menyelesaikan misi atau mengalahkan lawan. Rasanya seperti menaklukkan tantangan.<sup>82</sup>

Hasil wawancara menyebutkan bahwa *game online* memberikan rasa adrenalin dan kepuasan, terutama ketika berhasil menyelesaikan misi atau mengalahkan lawan. merasa seperti menaklukkan tantangan, yang memberikan perasaan pencapaian dan keberhasilan. Pengalaman ini tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga memberikan stimulasi emosional yang positif. Sensasi adrenalin

---

<sup>81</sup> Indar, *Siswa Laki-laki Kelas VII DI SMP NEGERI 1 PINRANG*, wawancara 21 Juni 2024

<sup>82</sup> Zuaib, *Siswa Laki-laki Kelas VII DI SMP NEGERI 1 PINRANG*, wawancara 21 Juni 2024

dan kepuasan ini membuat semakin tertarik untuk terus bermain dan menghadapi tantangan-tantangan baru dalam *game*.

Informan lainnya mendeskripsikan bahwa:

Saya merasa senang dan terlibat dalam cerita atau kompetisi yang ada di dalam *game*. Kadang-kadang, saya juga merasa frustrasi jika menghadapi kesulitan, tetapi itu membuat saya ingin terus mencoba.<sup>83</sup>

Hasil wawancara menyebutkan bahwa merasa senang dan terlibat dalam cerita atau kompetisi yang ada di dalam *game online*. menikmati pengalaman imersif yang ditawarkan oleh *game*, di mana bisa merasakan emosi dari cerita dan tantangan yang dihadapi. Namun, terkadang juga merasa frustrasi ketika menghadapi kesulitan dalam permainan. Meskipun begitu, rasa frustrasi ini justru memicu motivasi untuk terus mencoba dan mengatasi tantangan tersebut. Pengalaman ini tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga mengajarkan nilai-nilai seperti ketekunan dan keterampilan mengatasi rintangan. Bagi informan, *game online* bukan hanya sekadar aktivitas hiburan, tetapi juga menjadi kesempatan untuk belajar dan mengembangkan diri dalam menghadapi tantangan. Dijelaskan juga oleh informan lainnya bahwa:

Saat bermain *game online*, saya merasa lebih rileks dan terhibur. *Game-game* favorit saya memberikan kesempatan untuk mengeksplorasi dunia virtual seperti menyusun strategi.<sup>84</sup>

Hasil wawancara menyebutkan bahwa saat bermain *game online*, merasa lebih rileks dan terhibur. *Game-game* favorit memberikan kesempatan untuk mengeksplorasi dunia virtual dan merancang strategi. Aktivitas ini tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga memungkinkan untuk menyalurkan kreativitas dan

---

<sup>83</sup> Ihsan, *Siswa Laki-laki Kelas VII DI SMP NEGERI 1 PINRANG*, wawancara 21 Juni 2024

<sup>84</sup> Fatimah Azzahra, *Siswa Perempuan Kelas VII DI SMP NEGERI 1 PINRANG*, wawancara 21 Juni 2024

kemampuan berpikir strategis. Dalam dunia virtual tersebut, informan dapat mengeksplorasi berbagai skenario dan menguji kemampuan dalam merancang strategi yang efektif untuk mencapai tujuan dalam permainan. Pengalaman ini memberikan kesempatan untuk relaksasi dan eksplorasi, sambil mengasah keterampilan kognitif yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Meskipun demikian, penting bagi informan untuk menjaga keseimbangan antara waktu bermain game dan tanggung jawab lainnya, termasuk kegiatan akademis di sekolah. Informan juga mendeskripsikan penjelasan bahwa:

Bagi saya, bermain *game online* memberikan kesempatan untuk bekerja sama dengan teman-teman. Saya merasa senang bisa berkontribusi dalam tim dan mencapai tujuan bersama.<sup>85</sup>

Hasil wawancara menyebutkan bahwa bermain *game online* memberikan kesempatan untuk bekerja sama dengan teman-teman. merasa senang bisa berkontribusi dalam tim dan mencapai tujuan bersama dalam permainan. Aktivitas ini tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga membangun keterampilan kolaborasi dan komunikasi dalam konteks virtual. Dalam permainan yang melibatkan kerjasama tim, informan belajar untuk bekerja sama, berbagi strategi, dan mendukung satu sama lain untuk mencapai hasil yang diinginkan. Pengalaman ini juga mengajarkan nilai-nilai seperti kepemimpinan dan kerjasama, yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari di luar *game*. Meskipun demikian, penting bagi informan untuk memastikan bahwa waktu yang dihabiskan untuk bermain game tetap seimbang dengan kewajiban akademis dan tanggung jawab lainnya.

Informan lainnya mendeskripsikan bahwa:

---

<sup>85</sup>Salma Putri, *Siswa Perempuan Kelas VII DI SMP NEGERI 1 PINRANG*, wawancara 21 Juni 2024

Saya merasa senang dan terlibat saat bermain *game online*. *Game-game* yang saya mainkan sering kali memicu imajinasi dan kreativitas saya, sehingga saya dapat mengembangkan strategi dan solusi untuk masalah dalam *game*.<sup>86</sup>

Hasil wawancara menyebutkan bahwa merasa senang dan terlibat saat bermain *game online*. menemukan bahwa *game-game* yang mainkan sering kali memicu imajinasi dan kreativitas, memberikan kesempatan untuk mengembangkan strategi dan solusi untuk masalah yang muncul dalam permainan. Pengalaman ini tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga menjadi ajang untuk mengeksplorasi ide-ide baru dan berlatih dalam merancang strategi yang efektif. Dalam prosesnya, informan belajar untuk berpikir kritis, mengasah kreativitas, dan menemukan solusi yang inovatif untuk menghadapi tantangan dalam *game*. Informan juga menjelaskan bahwa:

Saat bermain *game online*, saya merasa rileks dan enjoy. *Game-game* yang saya mainkan memberikan ruang bagi kreativitas dan interaksi sosial yang positif dengan teman-teman.<sup>87</sup>

Hasil wawancara menyebutkan bahwa saat bermain *game online*, merasa rileks dan menikmati pengalaman tersebut. *Game-game* yang mainkan memberikan ruang bagi kreativitas dan interaksi sosial yang positif dengan teman-teman. Aktivitas ini tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga memungkinkan untuk mengekspresikan kreativitas melalui berbagai skenario dan strategi dalam permainan. Selain itu, interaksi sosial dengan teman-teman dalam *game* juga meningkatkan pengalaman secara keseluruhan, membangun kerjasama tim, dan memperluas jaringan sosial dalam lingkungan virtual. Informan lainnya mendeskripsikan bahwa:

---

<sup>86</sup> Fatimah Azzahra, *Siswa Perempuan Kelas VII DI SMP NEGERI 1 PINRANG*, wawancara 21 Juni 2024

<sup>87</sup> Nur Indah, *Siswa Perempuan Kelas VII DI SMP NEGERI 1 PINRANG*, wawancara 21 Juni 2024

Kalau saya pribadi itu, bermain *game online* memberikan rasa kesenangan dan kepuasan saat berhasil menyelesaikan misi atau mencapai tujuan dalam *game*. Saya juga merasa terhubung dengan orang secara *online* yang saya ikuti.<sup>88</sup>

Hasil wawancara menyebutkan bahwa bermain *game online* merupakan sumber kesenangan dan kepuasan. merasa senang ketika berhasil menyelesaikan misi atau mencapai tujuan dalam permainan, yang memberikan rasa pencapaian dan keberhasilan pribadi. Selain itu, informan juga mengungkapkan bahwa merasa terhubung dengan orang lain secara online melalui interaksi dalam *game*. Hal ini menunjukkan bahwa *game online* tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga memfasilitasi interaksi sosial yang positif dalam lingkungan virtual. Melalui aktivitas ini, informan dapat membangun dan memperluas jejaring sosial, bertukar ide dan strategi dengan sesama pemain, serta mengembangkan keterampilan dalam berkomunikasi dan berkolaborasi secara online. informan juga menjelaskan tentang:

Saya merasa senang dan terlibat dalam permainan saat bermain game online. *Game-game* favorit saya memberikan tantangan yang menarik dan juga memberi kesempatan untuk belajar sesuatu yang baru.<sup>89</sup>

Hasil wawancara menyebutkan bahwa merasa senang dan terlibat dalam permainan saat bermain game online. *Game-game* favorit memberikan tantangan yang menarik, yang tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga memberi kesempatan untuk belajar hal-hal baru. Pengalaman ini memberikan stimulasi intelektual dan emosional, karena harus berpikir strategis dan mengambil keputusan dalam situasi yang serba dinamis. Selain itu, *game-game* tersebut juga memberikan platform untuk mengembangkan keterampilan seperti konsentrasi, ketahanan, dan

---

<sup>88</sup> Salma Putri, *Siswa Perempuan Kelas VII DI SMP NEGERI 1 PINRANG*, wawancara 21 Juni 2024

<sup>89</sup> Fatimah Azzahra, *Siswa Perempuan Kelas VII DI SMP NEGERI 1 PINRANG*, wawancara 21 Juni 2024

kemampuan beradaptasi terhadap perubahan yang cepat. Pengalaman belajar ini tidak hanya terbatas pada permainan itu sendiri, tetapi juga dapat diterapkan dalam konteks kehidupan sehari-hari, seperti dalam menghadapi tantangan atau menyelesaikan tugas yang kompleks. Pertanyaan selanjutnya berkaitan dengan pembagian waktu belajar, bermain di luar rumah atau bermain bersamatemam - teman sebaya.

Kalau saya pribadi itu bermain *game online* di rumah. Kadang-kadang saya juga suka bermain di luar rumah jika ada kesempatan, terutama untuk santai santai.<sup>90</sup>

Hasil wawancara menyebutkan bahwa informan menghabiskan waktu luang dengan bermain game online di rumah. Beberapa bahkan menyatakan bahwa juga menikmati bermain di luar rumah jika ada kesempatan, melihatnya sebagai cara untuk santai dan melepaskan diri dari rutinitas sehari-hari. Hal ini mencerminkan tren penggunaan teknologi dalam aktivitas rekreasi modern, di mana game online tidak hanya menjadi hiburan, tetapi juga sarana untuk berinteraksi sosial dan menghilangkan stress. Informan juga menjelaskan bahwa:

Saya lebih sering belajar di rumah, tetapi kadang-kadang saya juga menyempatkan waktu untuk bermain *game online* bersama teman-teman. Itu memberi saya kesempatan untuk bersantai begitu.<sup>91</sup>

Hasil wawancara menyebutkan bahwa cenderung lebih sering memilih untuk belajar di rumah, namun sesekali juga menyempatkan waktu untuk bermain *game online* bersama teman-teman. Aktivitas bermain *game online* ini dianggap sebagai kesempatan untuk bersantai dan melepaskan diri dari kesibukan belajar. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun fokus pada pembelajaran di rumah, mengakui pentingnya waktu rekreasi untuk menjaga keseimbangan dan kesehatan mental.

---

<sup>90</sup> Indar, *Siswa Laki-laki Kelas VII DI SMP NEGERI 1 PINRANG*, wawancara 21 Juni 2024

<sup>91</sup> Ihsan, *Siswa Laki-laki Kelas VII DI SMP NEGERI 1 PINRANG*, wawancara 21 Juni 2024

Dengan demikian, bermain game online menjadi salah satu cara untuk mengisi waktu luang secara menyenangkan dan sosial. Penjelasan serupa juga dijelaskan bahwa:

Saya lebih suka bermain *game online* di rumah karena itu lebih nyaman dan bisa dilakukan kapan saja. Saya kadang-kadang juga bermain di luar rumah, terutama jika ada acara bersama teman-teman.<sup>92</sup>

Berdasarkan penjelasan tambahan dari informan, lebih memilih untuk bermain *game online* di rumah karena dianggap lebih nyaman dan dapat dilakukan kapan saja sesuai keinginan. Meskipun demikian, juga mengungkapkan bahwa terkadang menyukai kesempatan untuk bermain *game* di luar rumah, terutama jika ada acara atau kegiatan sosial bersama teman-teman. Aktivitas ini tidak hanya sebagai sarana untuk bersantai, tetapi juga sebagai cara untuk mengikuti kegiatan sosial dan menghabiskan waktu bersama orang lain di luar lingkungan rumah. Hal ini menunjukkan fleksibilitas dalam cara menikmati permainan *online*, baik dalam konteks privasi di rumah atau dalam interaksi sosial di luar. Informan juga mendeskripsikan dalam kutipan hasil wawancara bahwa:

Saya membagi waktu saya antara belajar di rumah dan bermain di luar dengan teman-teman. Saya menganggap penting untuk memiliki keseimbangan antara belajar dan kegiatan lain.<sup>93</sup>

Berdasarkan informasi yang disampaikan melalui hasil wawancara bahwa informan membagi waktu antara belajar di rumah dan bermain di luar dengan teman-teman. menganggap penting untuk menjaga keseimbangan antara kegiatan belajar dan kegiatan lainnya. Aktivitas belajar di rumah dianggap sebagai prioritas untuk mencapai tujuan akademis, sementara bermain di luar dengan teman-teman dianggap sebagai waktu untuk bersosialisasi dan melepaskan diri dari rutinitas belajar.

---

<sup>92</sup> Zuaib, *Siswa Laki-laki Kelas VII DI SMP NEGERI 1 PINRANG*, wawancara 21 Juni 2024

<sup>93</sup> Indar, *Siswa Laki-laki Kelas VII DI SMP NEGERI 1 PINRANG*, wawancara 21 Juni 2024

Pendekatan ini mencerminkan kesadaran akan pentingnya menjaga keseimbangan antara produktivitas dan rekreasi dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Informan juga menjelaskan bahwa:

Saya lebih suka bermain di luar rumah atau bersama teman-teman daripada bermain *game online* sendirian di rumah. Saya merasa lebih terlibat secara sosial dan bisa mengisi waktu dengan kegiatan yang lebih aktif.<sup>94</sup>

Hasil wawancara menyebutkan bahwa lebih memilih untuk bermain di luar rumah atau bersama teman-teman daripada bermain *game online* sendirian di rumah. Alasan utamanya adalah agar dapat lebih terlibat secara sosial dan mengisi waktu dengan kegiatan yang lebih aktif. Aktivitas seperti ini tidak hanya menjadi sarana untuk bersantai, tetapi juga untuk memperkuat ikatan sosial dengan orang lain dan meningkatkan interaksi secara langsung. Hal ini mencerminkan preferensi untuk pengalaman sosial yang lebih langsung dan aktif, yang dianggap lebih memuaskan daripada bermain *game online* secara individual di rumah. Informan mendeskripsikan bahwa:

Saya membagi waktu saya antara belajar di rumah dan bermain game online. Saya juga menyempatkan waktu untuk bermain di luar rumah, terutama jika ada kesempatan untuk bermain dengan teman-teman baru main game.<sup>95</sup>

Hasil wawancara menyebutkan bahwa membagi waktu antara belajar di rumah dan bermain *game online*. Selain itu, juga menyempatkan waktu untuk bermain di luar rumah, terutama ketika ada kesempatan untuk bermain dengan teman-teman baru dalam permainan. Hal ini menunjukkan bahwa informan

---

<sup>94</sup> Nur Indah, *Siswa Perempuan Kelas VII DI SMP NEGERI 1 PINRANG*, wawancara 21 Juni 2024

<sup>95</sup>Salma Putri, *Siswa Perempuan Kelas VII DI SMP NEGERI 1 PINRANG*, wawancara 21 Juni 2024

mengintegrasikan kegiatan belajar, bermain game online, dan aktivitas sosial di luar rumah secara seimbang dalam rutinitas . Pertanyaan selanjutnya berkaitan dengan pernahkah berhenti bermain *game online* dan apa yang dirasakan kemudian. Informan juga menjelaskan bahwa:

Saya pernah berhenti sejenak dari bermain *game online* untuk fokus pada ujian sekolah. Awalnya saya merasa susah kehilangan karena game menjadi bagian dari rutinitas harian saya. Namun, saya juga merasa lebih fokus pada belajar dan merasa lebih produktif.<sup>96</sup>

Hasil wawancara menyebutkan bahwa informan pernah menghentikan sejenak aktivitas bermain *game online* untuk fokus pada ujian sekolah. Awalnya, merasa sulit untuk melepaskan kebiasaan bermain game karena hal itu telah menjadi bagian dari rutinitas harian . Namun, setelah mengambil keputusan itu, mengalami perubahan positif dalam fokus belajar dan merasa lebih produktif. Hal ini menunjukkan kesadaran informan akan pentingnya mengelola waktu dan prioritaskan kegiatan yang mendukung pencapaian tujuan akademis. Pengalaman ini juga mencerminkan bahwa meskipun *game online* bisa menjadi hiburan yang menyenangkan, pengendalian diri dan kedisiplinan dalam mengatur waktu penting untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Hasil wawancara juga menjelaskan bahwa:

Saya pernah berhenti sejenak karena keluarga membatasi waktu bermain saya. Awalnya saya merasa sedikit frustrasi karena tidak bisa bermain sesuka hati. Tapi kemudian saya menemukan bahwa saya memiliki lebih banyak waktu untuk menyelesaikan pekerjaan rumah dan juga melakukan hal-hal lain yang menyenangkan di luar rumah.<sup>97</sup>

---

<sup>96</sup> Zuaib, *Siswa Laki-laki Kelas VII DI SMP NEGERI 1 PINRANG*, wawancara 21 Juni 2024

<sup>97</sup> Ihsan, *Siswa Laki-laki Kelas VII DI SMP NEGERI 1 PINRANG*, wawancara 21 Juni 2024

Hasil wawancara menyebutkan bahwa informan mengungkapkan pernah menghentikan sejenak bermain *game* karena adanya batasan waktu yang diberlakukan oleh keluarga. Awalnya, merasa sedikit frustrasi karena terbatasnya kebebasan untuk bermain *game* sesuai keinginan. Namun, seiring berjalannya waktu, menyadari bahwa batasan tersebut memberikan manfaat positif. memiliki lebih banyak waktu untuk menyelesaikan pekerjaan rumah dan melakukan kegiatan lain yang nikmati di luar rumah.

Pertanyaan selanjutnya berkaitan dengan hal hal positif atau negatif apa yang menurut subjek diperoleh karena sering bermain *game online*, berikut hasil wawancara yang dilakukan:

Hal positif yang saya dapatkan adalah meningkatkan keterampilan strategi dan kerjasama dalam tim. Saya juga belajar mengatur waktu dengan lebih baik. Namun, hal negatifnya adalah kadang-kadang saya bisa terlalu terbawa suasana dan mengabaikan tugas sekolah.<sup>98</sup>

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, informan menyampaikan bahwa bermain *game online* memberikan beberapa dampak positif dan negatif bagi. Secara positif, mencatat peningkatan keterampilan strategi dan kerjasama dalam tim sebagai hasil dari bermain *game*. Selain itu, juga belajar untuk mengatur waktu dengan lebih baik, yang merupakan keterampilan penting dalam kehidupan sehari-hari.

Terdapat dampak negatif yang diakui oleh informan, yaitu kadang-kadang bisa terlalu terbawa suasana dan mengabaikan tugas sekolah atau tanggung jawab lainnya. Hal ini menggambarkan tantangan dalam mengelola keseimbangan antara

---

<sup>98</sup> Indar, Siswa Laki-laki Kelas VII DI SMP NEGERI 1 PINRANG, wawancara 21 Juni 2024

aktivitas rekreasi, seperti bermain *game*, dengan tugas-tugas yang lebih prioritaskan dalam kehidupan .

Informan juga menjelaskan bahwa:

Saya merasa *game online* membantu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan refleksi saya. Saya juga bisa berkomunikasi dengan teman-teman secara efektif dalam game. Tapi, hal negatifnya adalah kadang-kadang saya bisa menghabiskan terlalu banyak waktu untuk bermain.<sup>99</sup>

Berdasarkan penjelasan informan dalam hasil wawancara, menyatakan bahwa bermain *game online* memberikan beberapa dampak positif dan negatif. Secara positif, informan merasa bahwa bermain *game* membantu meningkatkan kemampuan dalam pemecahan masalah dan refleksi. Selain itu, juga mengakui bahwa berkomunikasi dengan teman-teman secara efektif dalam konteks permainan merupakan keuntungan lainnya.

Terdapat beberapa dampak negatif yang juga diakui oleh informan, yaitu kecenderungan untuk menghabiskan terlalu banyak waktu untuk bermain *game*. Hal ini mencerminkan tantangan umum yang dihadapi oleh banyak pemain *game online*, di mana intensitas dan durasi permainan dapat mengganggu keseimbangan dalam kehidupan sehari-hari, seperti waktu untuk belajar, beristirahat, atau melakukan aktivitas lain yang penting. Informan juga menjelaskan bahwa:

Saya mendapatkan pengalaman sosial dan kepuasan dari bermain *game online* bersama teman-teman. Saya juga belajar untuk berkompetisi dalam game itu Tapi, hal negatifnya adalah kadang-kadang saya bisa merasa frustrasi atau stres jika menghadapi tantangan yang sulit dalam game.<sup>100</sup>

---

<sup>99</sup> Ihsan, *Siswa Laki-laki Kelas VII DI SMP NEGERI 1 PINRANG*, wawancara 21 Juni 2024

<sup>100</sup> Indar, *Siswa Laki-laki Kelas VII DI SMP NEGERI 1 PINRANG*, wawancara 21 Juni 2024

Berdasarkan penjelasan dari informan, bermain *game online* bersama teman-teman memberikan beberapa dampak positif dan negatif. Secara positif, informan merasakan pengalaman sosial yang memuaskan dan kepuasan dari berinteraksi dengan teman-teman melalui *game*. juga mengakui bahwa bermain *game* telah membantu belajar untuk berkompetisi dengan orang lain, membangun keterampilan kompetitif yang berguna.

Terdapat beberapa dampak negatif yang diakui oleh informan, yaitu adanya potensi untuk merasa frustrasi atau stres ketika menghadapi tantangan yang sulit dalam *game*. Hal ini mencerminkan respons emosional yang dapat timbul dalam konteks permainan, di mana tekanan untuk mencapai tujuan tertentu atau mengatasi rintangan dapat mempengaruhi tingkat kenyamanan dan kepuasan saat bermain. Informan juga menjelaskan bahwa:

Hal positif yang saya rasakan adalah meningkatkan keterampilan kerjasama tim, dan kreativitas. Saya juga merasa *game online* memberikan kesempatan untuk bersosialisasi dengan teman-teman secara virtual. Namun, hal negatifnya adalah kadang-kadang saya merasa terlalu terikat pada permainan dan bisa menghabiskan waktu berlebihan di depan layar.<sup>101</sup>

Berdasarkan penjelasan informan dalam hasil wawancara, menyatakan bahwa bermain *game online* memberikan beberapa dampak positif dan negatif. Secara positif, informan merasakan peningkatan keterampilan kerjasama tim dan kreativitas sebagai hasil dari bermain *game*. juga mengakui bahwa *game online* memberikan kesempatan untuk bersosialisasi dengan teman-teman secara virtual, yang merupakan aspek positif dalam membangun hubungan sosial dalam konteks digital. Namun, ada dampak negatif yang diakui oleh informan, yaitu kecenderungan untuk merasa terlalu

---

<sup>101</sup> Salma Putri, *Siswa Perempuan Kelas VII DI SMP NEGERI 1 PINRANG*, wawancara 21 Juni 2024

terikat pada permainan dan menghabiskan waktu berlebihan di depan layar. Hal ini mencerminkan tantangan umum yang dihadapi oleh banyak pemain *game online*, di mana keterlibatan yang intens dalam permainan dapat mengganggu keseimbangan antara waktu yang dihabiskan untuk aktivitas lain yang penting dalam kehidupan sehari-hari, seperti belajar, bekerja, atau berinteraksi secara langsung dengan orang lain. Informan juga menjelaskan bahwa:

Saya merasa *game online* membantu meningkatkan keterampilan strategi dan pemecahan masalah saya itu saja.<sup>102</sup>

Berdasarkan penjelasan dari informan, mengungkapkan bahwa bermain *game online* telah membantu meningkatkan keterampilan strategi dan pemecahan masalah. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas bermain *game* tidak hanya sekadar hiburan, tetapi juga sebagai sarana untuk melatih kemampuan analitis dan strategis dalam menghadapi tantangan yang muncul dalam permainan. Pertanyaan selanjutnya berkaitan dengan menurut Guru, apakah permainan *game online* berpengaruh terhadap minat belajar siswa, informan menyebutkan bahwa:

Saya melihat bahwa *game online* tidak sama sekali mempengaruhi minat belajar siswa secara positif. Beberapa siswa saya menunjukkan minat dalam materi pelajaran yang bahkan rendah bahkan biasa itu bawa bawa game itu kedalam pembelajaran. Saya rasa kalau dampaknya terhadap minat belajar itu sangat kurang bahkan cenderung tidak memberikan dampak. Karena memang dampak negatifnya yang banyak..<sup>103</sup>

Berdasarkan penjelasan dari informan dimana guru mengamati bahwa *game online* tidak secara positif mempengaruhi minat belajar siswa. Sebaliknya, beberapa

---

<sup>102</sup> Nur Indah, *Siswa Perempuan Kelas VII DI SMP NEGERI 1 PINRANG*, wawancara 21 Juni 2024

<sup>103</sup> Ibu Darma, *Guru VII DI SMP NEGERI 1 PINRANG*, wawancara 21 Juni 2024

siswa cenderung membawa pengalaman dan minat dari *game* ke dalam pembelajaran, terutama jika minat terhadap materi pelajaran yang diajarkan rendah atau biasa. Informan merasa bahwa dampaknya terhadap minat belajar secara keseluruhan kurang signifikan bahkan cenderung negatif.

## **2. Dampak penggunaan *game online* terhadap minat belajar IPS dari segi gender kelas VII di SMP Negeri 1 Pinrang**

Hasil penelitian kedua merujuk pada dampak penggunaan *game online* terhadap minat belajar IPS dari segi gender kelas VII di SMP Negeri 1 Pinrang. Beberapa dampak tentunya dipengaruhi dari penggunaan *game online*. Dampak yang diterima diantaranya yaitu dampak positif dan dampak negatif. Sebagaimana dalam tabel berikut:

### **a. Positif**

#### *Siswa Laki-laki.*

Game online bagi siswa laki-laki dapat meningkatkan pemahaman tentang berkomunikasi sosial, terutama dalam konteks kerja sama tim atau berkompetisi dengan orang lain. Interaksi yang terjadi dalam game memungkinkan untuk belajar bagaimana berkomunikasi dengan berbagai karakter atau pemain yang berbeda, serta bagaimana beradaptasi dalam situasi yang kompetitif. Selain itu, game online juga menyediakan sarana hiburan yang dianggap dapat mengurangi stres setelah aktivitas belajar atau kegiatan lain. Melalui permainan, siswa laki-laki dapat melepaskan ketegangan dan merasa lebih rileks, yang dapat membantu untuk kembali fokus pada kegiatan lainnya.

### *Siswa Perempuan*

Bagi siswa perempuan, game online juga dapat memberikan kesempatan untuk mengenal orang baru. Interaksi dalam game memungkinkan untuk bertemu dengan pemain dari berbagai latar belakang dan lokasi yang berbeda, yang dapat memperluas jaringan sosial. Selain itu, game online membantu meningkatkan keterampilan sosial siswa perempuan. Dengan lebih sering berinteraksi dan bekerja sama dalam permainan, dapat mengembangkan kemampuan berkomunikasi, berkolaborasi, dan mengelola konflik, yang berkontribusi pada peningkatan keterampilan sosial dalam kehidupan sehari-hari.

### **b. Negatif**

#### *Siswa Laki-laki*

Penggunaan game online dapat berdampak negatif pada siswa laki-laki, terutama dalam hal kurangnya fokus pada pembelajaran, cenderung masih terpaku pada permainan, yang menyebabkan minat belajar, terutama dalam mata pelajaran seperti IPS, berkurang. Hal ini dapat mengganggu konsentrasi di kelas, sehingga menyebabkan penurunan prestasi akademik. Selain itu, siswa laki-laki juga cenderung mengabaikan pengaturan waktu, yang berdampak pada tugas sekolah dan akademik. Pemain game yang terlalu terlibat dalam permainan sering kali kurang tidur karena bermain game hingga larut malam, yang akhirnya memengaruhi konsentrasi di sekolah. Selain itu, kurangnya kesabaran dan kehilangan fokus di kelas sering kali menjadi masalah akibat pengaruh game.

### *Siswa Perempuan*

Meskipun demikian, siswa perempuan cenderung lebih selektif dalam memilih game dan tetap fokus pada pembelajaran meskipun ada pengaruh dari game. lebih mampu

mengatur jadwal dengan baik, meskipun terkadang game tetap memengaruhi konsentrasi dalam jadwal belajar. Meskipun begitu, siswa perempuan dapat mengelola waktu lebih baik, menjaga keseimbangan antara hiburan dan pelajaran, meskipun kadang tetap merasa terganggu oleh pengaruh game. cenderung lebih sadar akan pentingnya menjaga fokus pada kegiatan akademik dan lebih berhati-hati dalam memilih game yang tidak akan terlalu mengganggu prestasi .

Penjelasan mengenai karakteristik emosional siswa laki-laki dan perempuan dapat dikaitkan dengan dampak positif dan negatif dari penggunaan game online. Game online memiliki potensi untuk mempengaruhi aspek emosional, perilaku, dan interaksi sosial siswa, baik secara positif maupun negative. Dalam hal karakteristik emosional, game online dapat menjadi saluran bagi siswa untuk belajar mengelola stres atau frustrasi, terutama bagi laki-laki yang cenderung menahan emosi. Melalui interaksi dalam game, pemain dapat belajar mengatasi kekalahan atau tekanan kompetitif dengan cara yang lebih konstruktif. Dalam beberapa permainan, ada kesempatan untuk saling mendukung, yang bisa membantu untuk lebih terbuka dalam mengekspresikan perasaan.

Siswa laki-laki yang lebih cenderung berkompetisi dalam game online dapat merasakan dampak positif berupa peningkatan keterampilan dalam bekerja di bawah tekanan dan mengelola perasaan frustrasi setelah kekalahan. Sebaliknya, perempuan yang lebih memilih pendekatan kooperatif dalam game dapat mengembangkan keterampilan kolaboratif yang lebih baik, meningkatkan hubungan interpersonal, dan kemampuan empatik terhadap rekan tim.

Ditinjau dari aspek negatifnya dimana game online dapat memperburuk kecenderungan emosional negatif pada laki-laki, yang lebih cenderung frustrasi dan

emosional ketika mengalami kekalahan. Hal ini dapat memicu perilaku agresif atau kecanduan game yang mengganggu keseimbangan emosional. Terlebih lagi, tekanan untuk tidak menunjukkan emosi di depan teman-teman dapat meningkatkan tingkat stres yang alami.

Berdasarkan penjelasan di atas bahwa game online dapat membantu siswa laki-laki dan perempuan dalam meningkatkan keterampilan sosial dan kemampuan komunikasi, seperti berinteraksi dengan orang baru dan mengurangi stres. Bagi siswa laki-laki, game online berfungsi sebagai sarana hiburan yang membantu melepaskan ketegangan setelah belajar, sementara siswa perempuan juga merasakan manfaat dalam bentuk peningkatan keterampilan sosial dan disisi lain Game online berpotensi mengganggu fokus dan konsentrasi siswa dalam pembelajaran. Siswa laki-laki cenderung mengalami kesulitan dalam mengatur waktu dan kerap kali kurang tidur, yang berdampak negatif pada prestasi akademik. Sementara itu, siswa perempuan lebih selektif dalam memilih game dan lebih mampu mengatur jadwal belajar, meskipun kadang-kadang tetap terganggu oleh pengaruh game dalam jadwal belajar . Siswa laki-laki juga menunjukkan kurangnya kesabaran dan kehilangan fokus di kelas akibat pengaruh dari game.

Pertanyaan terkait dengan apakah narasumber merasa penggunaan *game online* telah mempengaruhi minat dalam mempelajari mata pelajaran IPS. Informan menyebutkan bahwa:

Saya merasa penggunaan *game online* telah mempengaruhi minat saya dalam mempelajari IPS. Walaupun terkadang kita masih mengingat *game* kita saat belajar. Saya kira kita juga harus mengatur jadwal bermain *game* dengan belajar.<sup>104</sup>

---

<sup>104</sup> Zuaib, *Siswa Laki-laki Kelas VII DI SMP NEGERI 1 PINRANG*, wawancara 21 Juni 2024

Hasil wawancara menyebutkan bahwa penggunaan *game online* telah mempengaruhi minat dalam mempelajari IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial). Meskipun demikian, juga menyadari bahwa terkadang *game* yang dimainkan dapat mengganggu konsentrasi saat belajar. Hal ini mengindikasikan adanya tantangan dalam memisahkan waktu untuk bermain *game* dan waktu untuk belajar dengan fokus.

Informan menjelaskan untuk mengatur jadwal yang jelas antara bermain *game* dan waktu belajar. Pendekatan bertujuan untuk memastikan bahwa siswa dapat menikmati *game online* tanpa mengorbankan kualitas dan fokus saat belajar. Pengaturan jadwal yang baik juga membantu menjaga keseimbangan antara aktivitas rekreasi dan akademis, memastikan bahwa kedua hal tersebut dapat dilakukan dengan efektif dan efisien. Informan juga menjelaskan bahwa:

Saya tidak merasa *game online* langsung mempengaruhi minat saya dalam IPS. Bagi saya, *game* lebih menjadi hiburan dan cara untuk bersantai daripada faktor yang mendorong minat dalam mata pelajaran akademis."<sup>105</sup>

Berdasarkan penjelasan dari informan menyatakan bahwa *game online* tidak secara langsung mempengaruhi minat dalam IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial). Bagi informan, permainan *game* lebih merupakan hiburan dan cara untuk bersantai daripada menjadi faktor utama yang mendorong minat dalam mata pelajaran akademis seperti IPS.

Pendapat tersebut mencerminkan pandangan bahwa aktivitas seperti bermain *game online*, seringkali dianggap sebagai waktu luang atau kegiatan untuk

---

<sup>105</sup> Indar, *Siswa Laki-laki Kelas VII DI SMP NEGERI 1 PINRANG*, wawancara 21 Juni 2024

menghilangkan stres dan relaksasi, bukan sebagai faktor yang secara langsung membangkitkan minat dalam pelajaran tertentu. Informan juga menjelaskan bahwa:

Saya merasa *game online* memberikan tambahan informasi tentang cara bersosial dan mengenal orang baru juga itu. Ini membuat saya lebih tertarik untuk mencari tahu lebih banyak, terutama jika game itu menghadirkan tantangan begitue.<sup>106</sup>

Hasil wawancara menyebutkan bahwa *game online* memberikan tambahan informasi tentang cara bersosial dan mengenal orang baru. Hal ini membuat lebih tertarik untuk mencari tahu lebih banyak, terutama jika permainan menawarkan tantangan yang menarik. Dari hasil wawancara ini, dapat disimpulkan bahwa pengalaman bermain game online tidak hanya tentang aspek hiburan semata, tetapi juga menjadi platform untuk interaksi sosial dan pembelajaran sosial. Informan mengakui bahwa *game* memberikan kesempatan untuk belajar lebih banyak tentang dinamika sosial, baik dalam bentuk berkomunikasi dengan sesama pemain atau dalam menghadapi tantangan yang dihadirkan dalam permainan. Informan juga menjelaskan bahwa:

Penggunaan *game online* memang membuat saya lebih tertarik kalau soal *game-game*, terutama karena ada *game* yang memberikan simulasi atau permainan yang berkaitan langsung dengan dunia nyata juga begitue.<sup>107</sup>

Hasil wawancara menyebutkan bahwa penggunaan *game online* membuat lebih tertarik pada topik seputar game, terutama karena beberapa game menyajikan simulasi atau konten yang terkait langsung dengan dunia nyata. penggunaan *game online* harus diatur dengan bijaksana untuk memastikan bahwa waktu dan energi yang

---

<sup>106</sup> Ihsan, *Siswa Laki-laki Kelas VII DI SMP NEGERI 1 PINRANG*, wawancara 21 Juni 2024

<sup>107</sup> Salma Putri, *Siswa Perempuan Kelas VII DI SMP NEGERI 1 PINRANG*, wawancara 21 Juni 2024

diinvestasikan memberikan manfaat yang positif, seimbang dengan kebutuhan dan tanggung jawab lain dalam kehidupan sehari-hari. Informan juga menjelaskan bahwa:

Saya merasa *game online* memberikan pengalaman menyenangkan terkait dengan cara kenal orang baru itu juga bersosial.<sup>108</sup>

Hasil wawancara menyebutkan bahwa *game online* memberikan pengalaman menyenangkan terkait dengan cara mengenal orang baru dan bersosialisasi. Hal ini menunjukkan bahwa *game* tidak hanya sebagai hiburan semata, tetapi juga sebagai platform untuk interaksi sosial yang positif. Penggunaan *game online* harus diimbangi dengan keseimbangan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini untuk memastikan bahwa interaksi sosial dalam dunia maya tidak menggantikan atau mengurangi interaksi sosial yang lebih langsung dan penting dalam kehidupan nyata. Informan juga menjelaskan bahwa:

Saya belum merasa *game online* secara langsung tidak mempengaruhi minat saya dalam belajar. Namun, saya bisa melihat bahwa bagi beberapa teman sekelas saya, *game* tersebut membantu lebih memahami materi belajar juga biasanya.<sup>109</sup>

Hasil wawancara menyebutkan bahwa sampai saat ini *game online* tidak secara langsung mempengaruhi minat dalam belajar. Namun, informan juga mengamati bahwa bagi beberapa teman sekelas, *game* tersebut justru membantu dalam memahami materi pembelajaran.

Hasil wawancara tersebut menggambarkan bahwa pengaruh *game online* terhadap minat dan efektivitas belajar dapat bervariasi antara individu. Bagi informan

---

<sup>108</sup> Salma Putri, *Siswa Perempuan Kelas VII DI SMP NEGERI 1 PINRANG*, wawancara 21 Juni 2024

<sup>109</sup> Nur Indah, *Siswa Perempuan Kelas VII DI SMP NEGERI 1 PINRANG*, wawancara 21 Juni 2024

sendiri, *game* lebih merupakan bentuk hiburan atau relaksasi daripada alat untuk memperdalam pemahaman materi pelajaran. Namun, bagi beberapa teman sekelas, *game* dapat memberikan konteks atau simulasi yang membantu mengaitkan konsep-konsep akademis dengan pengalaman praktis atau visual yang lebih menarik. Pertanyaan terkait dengan apakah terdapat perbedaan dalam cara siswa laki-laki dan perempuan menghadapi tantangan dalam *game* online yang terkait dengan materi IPS, informan menyebutkan bahwa:

Saya melihat beberapa teman perempuan cenderung lebih ke *game-game* perang juga tapi yang level level sederhana ji kalau .<sup>110</sup>

Berdasarkan penjelasan dari informan, mengamati bahwa beberapa teman perempuan cenderung tertarik pada *game* perang, meskipun biasanya memilih *game* dengan tingkat kesulitan atau kompleksitas yang lebih rendah. Fenomena ini mencerminkan variasi dalam preferensi *game* di antara teman-teman perempuan, yang menunjukkan bahwa minat dalam genre *game* tertentu tidak selalu terkait dengan gender.

Meskipun *game* perang seringkali dianggap lebih umum dimainkan oleh laki-laki, ada perempuan yang juga menemukan ketertarikan pada jenis *game* ini. Pilihan untuk memilih *game* dengan tingkat kesulitan yang lebih rendah mencerminkan preferensi untuk pengalaman yang lebih santai atau sebagai hiburan tanpa tekanan yang berlebihan. Informan juga menyebutkan bahwa:

Kalau *game* yang untuk perempuan kayaknya itu seperti *Mobile legend* itu juga ada yang main sama *game* lainnya itu juga main ji karena banyak juga yang begitu.<sup>111</sup>

<sup>110</sup> Ihsan, *Siswa Laki-laki Kelas VII DI SMP NEGERI 1 PINRANG*, wawancara 21 Juni 2024

<sup>111</sup> Ihsan, *Siswa Laki-laki Kelas VII DI SMP NEGERI 1 PINRANG*, wawancara 21 Juni 2024

Berdasarkan penjelasan dari informan, menyatakan bahwa ada persepsi bahwa *game* yang umumnya dianggap untuk perempuan seperti *Mobile Legends*, juga dimainkan oleh banyak perempuan. Hal ini menunjukkan bahwa preferensi terhadap *game* tidak selalu terikat pada stereotip gender, di mana *game-game* tertentu sering kali dianggap lebih disukai oleh laki-laki atau perempuan.

*Mobile Legends* sebagai contoh *game* yang disebutkan, merupakan permainan yang populer di kalangan berbagai jenis pemain, termasuk perempuan. Hal ini menunjukkan bahwa banyak perempuan menikmati pengalaman bermain *game* yang menawarkan tantangan, interaksi sosial, dan kesempatan untuk berkompetisi di platform yang sama dengan pemain lain, tanpa memandang gender. Informan juga menjelaskan bahwa:

Beberapa teman kalau yang laki-laki itu kadang-kadang tidak sabar atau kurang memperhatikan dmembelajaran karena ini *game* biasanya, yang bisa membuat mengulang permainan atau mendapatkan nilai rendah.<sup>112</sup>

Hasil wawancara menyebutkan bahwa beberapa teman laki-laki cenderung kurang sabar atau kurang memperhatikan dalam pembelajaran karena terpengaruh oleh permainan *game*. Hal ini dapat menyebabkan mengulang permainan atau mendapatkan nilai yang rendah dalam konteks pendidikan.

Fenomena ini menggambarkan bagaimana penggunaan *game* dapat mempengaruhi fokus dan konsentrasi pada aktivitas akademis. Bagi beberapa individu, khususnya yang terpaku pada pengalaman bermain *game* yang intensif atau kompetitif, mungkin sulit untuk menyeimbangkan waktu dan energi antara bermain *game* dan belajar dengan efektif. Dampaknya bisa berupa kurangnya perhatian terhadap tugas-tugas sekolah, ketidakmampuan untuk menyelesaikan pekerjaan

---

<sup>112</sup> Zuaib, *Siswa Lakilaki Kelas VII DI SMP NEGERI 1 PINRANG*, wawancara 21 Juni 2024

rumah dengan baik, atau bahkan hasil akademis yang menurun. Pertanyaan terkait dengan bagaimana dampak permainan *game online* ditinjau dari gender siswa,

Saya kadang merasa terlalu terpaku pada game online sehingga mengabaikan tugas sekolah. Ini sering kali membuat saya stres karena hasil belajar saya terpengaruh.<sup>113</sup>

Hasil wawancara menyebutkan bahwa game online kadang-kadang membuat siswa mengabaikan tugas sekolah dan menyebabkan stres karena hasil belajar terpengaruh. Fenomena ini menggambarkan tantangan yang umum dialami oleh banyak orang yang gemar bermain game. Ketika fokus terlalu banyak pada *game*, waktu dan perhatian yang seharusnya diberikan untuk belajar dan mengerjakan tugas sekolah bisa berkurang. Informan juga menjelaskan bahwa:

Saya merasa terkadang terlalu banyak menghabiskan waktu untuk bermain game online sehingga mengorbankan waktu untuk belajar atau beraktivitas sosial di luar sekolah. Ini membuat saya merasa tertinggal dalam hal akademis.<sup>114</sup>

Berdasarkan penjelasan dari informan bahwa terkadang menghabiskan terlalu banyak waktu untuk bermain *game online*, yang mengorbankan waktu untuk belajar dan beraktivitas sosial di luar sekolah. Hal ini menyebabkan merasa tertinggal dalam hal akademis. Fenomena ini mencerminkan tantangan umum yang dihadapi oleh banyak orang yang gemar bermain *game online*. Ketika waktu yang dihabiskan untuk bermain game melebihi waktu yang seharusnya diperuntukkan untuk belajar atau berinteraksi sosial, hal ini dapat berdampak negatif pada pencapaian akademis dan

---

<sup>113</sup> Indar, *Siswa Laki-laki Kelas VII DI SMP NEGERI 1 PINRANG*, wawancara 21 Juni 2024

<sup>114</sup> Salma Putri, *Siswa Perempuan Kelas VII DI SMP NEGERI 1 PINRANG*, wawancara 21 Juni 2024

keterlibatan dalam kegiatan sosial. Sedangkan hasil wawancara guru menyebutkan bahwa:

Saya melihat bahwa banyak siswa yang menghabiskan terlalu banyak waktu bermain *game online* menjadi kurang fokus pada pelajaran . sering datang ke sekolah dengan kondisi kurang tidur karena bermain game sampai larut malam, yang akhirnya mempengaruhi konsentrasi dan performa di kelas. beberapa siswa yang terlalu sering bermain *game online* cenderung menunjukkan minat yang menurun terhadap tugas-tugas sekolah. lebih banyak berbicara tentang game daripada materi pelajaran, dan sering kali menunda-nunda pekerjaan rumah atau proyek karena lebih tertarik pada *game*. Interaksi sosial di dalam kelas juga terpengaruh. Siswa yang terlalu sering bermain *game online* kadang-kadang menjadi lebih tertutup dan kurang berpartisipasi dalam diskusi kelas. cenderung lebih fokus pada dunia maya daripada berinteraksi dengan teman-teman sekelas atau guru.<sup>115</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru terdapat beberapa temuan yang mencerminkan dampak negatif dari bermain *game online* terlalu banyak pada siswa. Guru melihat bahwa siswa yang menghabiskan terlalu banyak waktu untuk bermain *game online* cenderung menjadi kurang fokus pada pelajaran . Kondisi ini sering kali menyebabkan siswa datang ke sekolah dengan kurang tidur karena bermain game sampai larut malam, yang pada akhirnya mempengaruhi konsentrasi dan performa akademis di kelas.

Siswa yang terlalu sering bermain *game online* juga cenderung menunjukkan minat yang menurun terhadap tugas-tugas sekolah. lebih memilih untuk berbicara tentang *game* daripada materi pelajaran, dan sering kali menunda-nunda pekerjaan rumah atau proyek karena lebih tertarik pada permainan tersebut. Hal ini mencerminkan bagaimana prioritas dan fokus siswa dapat teralihkan dari pendidikan ke hiburan. Interaksi sosial di dalam kelas juga terpengaruh oleh kebiasaan bermain *game online* yang berlebihan. Siswa yang terlalu sering terlibat dalam dunia maya

---

<sup>115</sup> Ibu Darma, *Guru VII DI SMP NEGERI 1 PINRANG*, wawancara 21 Juni 2024

cenderung menjadi lebih tertutup dan kurang aktif dalam diskusi kelas. lebih fokus pada interaksi virtual dengan teman-teman dalam permainan daripada berinteraksi secara langsung dengan teman sekelas dan guru.

Hasil wawancara juga dilakukan kepada beberapa orang tua yang menjelaskan bahwa jika siswa selalu bermain game online maka minat belajar pastinya akan berkurang, narasumber menjelaskan bahwa:

Menurut saya memperhatikan bahwa anak saya menjadi kurang tertarik untuk belajar ketika terlalu sering bermain game online. Waktu belajarnya berkurang karena memang lebih banyak menghabiskan waktu di depan layar. Saya khawatir minat belajarnya semakin menurun karena fokusnya terus-menerus teralihkan ke game.<sup>116</sup>

Hasil wawancara menyebutkan bahwa kebiasaan bermain game online yang berlebihan pada anaknya berdampak negatif pada minat belajar. Narasumber menjelaskan bahwa ketika anak terlalu sering bermain game online, waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar menjadi berkurang karena waktu luang lebih banyak dihabiskan di depan layar.

Narasumber juga mengungkapkan rasa khawatir terhadap potensi penurunan minat belajar anak akibat perhatian yang terus-menerus teralihkan oleh game. Fokus anak yang seharusnya diarahkan pada aktivitas akademik malah terpusat pada game, sehingga minatnya terhadap belajar secara perlahan semakin berkurang. Pandangan ini mencerminkan keprihatinan bahwa tanpa pengaturan waktu yang baik, kegiatan bermain game online bisa menggantikan minat dan motivasi anak untuk belajar. Salah satu orang tua juga menjelaskan bahwa:

Anak saya biasanya bermain game hingga larut malam, dan ini membuatnya sulit bangun pagi untuk sekolah. Karena kurang tidur, dia terlihat kurang

---

<sup>116</sup> Ibu Fatimah, *Orang Tua Siswa*, wawancara 21 Oktober 2024

fokus dan lelah saat belajar di rumah maupun di sekolah. Saya merasa game online membuatnya kehilangan minat untuk serius dalam pelajaran.<sup>117</sup>

Hasil wawancara menjelaskan bahwa kebiasaan anak bermain game hingga larut malam menyebabkan kurang tidur, yang berdampak negatif pada kesehariannya. Anak sering kali sulit bangun pagi untuk pergi ke sekolah, dan akibatnya tampak kelelahan dan kurang fokus baik saat belajar di rumah maupun di sekolah. Orang tua tersebut merasa bahwa kebiasaan ini berpengaruh pada minat anak untuk serius dalam pelajaran, karena energi dan perhatiannya seolah lebih terfokus pada game dibandingkan aktivitas akademik. Hal ini menimbulkan keprihatinan akan efek jangka panjang game online terhadap komitmen anak dalam belajar dan keberhasilannya di sekolah.

Sebagaimana dijelaskan bahwa:

Bermain game online memang hiburan untuk anak, tetapi jika tidak diatur dengan baik, jadi malas belajar. Anak saya sering kali lupa waktu dan akhirnya mengabaikan pekerjaan rumah atau belajar untuk ulangan. Kami sering harus mengingatkannya untuk membatasi waktu bermain agar tidak mengganggu belajarnya.<sup>118</sup>

Hasil wawancara menyebutkan bahwa meskipun bermain game online dapat menjadi hiburan bagi anak, jika tidak diatur dengan baik, aktivitas ini bisa membuat anak menjadi malas belajar. Orang tua mengamati bahwa anaknya sering kali lupa waktu saat bermain game, sehingga pekerjaan rumah atau persiapan untuk ulangan sering kali terabaikan.

Sebagai orang tua sering harus memberikan pengingat agar anak dapat membatasi waktu bermain game agar tidak mengganggu waktu belajarnya. Pendekatan diharapkan dapat membantu anak menyeimbangkan hiburan dengan

---

<sup>117</sup> Ibu Fatimah, *Orang Tua Siswa*, wawancara 21 Oktober 2024

<sup>118</sup> Ibu Lisa Sulistiawati, *Orang Tua Siswa*, wawancara 21 Oktober 2024

tanggung jawab akademis, sehingga minat belajarnya tidak terganggu oleh kesenangan sesaat dalam bermain game.

Hasil wawancara juga dijelaskan bahwa:

Sebenarnya, saya tidak melarang anak bermain game online, tapi saya perhatikan saat bermain game, minatnya untuk belajar pelajaran sekolah mulai berkurang. Dia jadi lebih bersemangat untuk bermain daripada belajar. Kadang, dia bahkan menunda belajar sampai tugas sekolahnya tertunda atau dikerjakan terburu-buru.<sup>119</sup>

Hasil wawancara tersebut mendukung penjelasan bahwa meskipun orang tua tidak melarang anaknya bermain game online mengamati bahwa minat anak untuk belajar mulai berkurang ketika terlalu banyak waktu dihabiskan untuk bermain game. Anak lebih bersemangat bermain game daripada belajar, yang akhirnya menyebabkan penundaan dalam belajar dan tugas sekolah. Tugas-tugas sekolah sering kali tertunda atau dikerjakan dengan terburu-buru karena perhatian anak terbagi antara permainan dan pembelajaran yang pada gilirannya mempengaruhi kualitas dan efektivitas belajar .

Secara keseluruhan, hasil wawancara ini menyoroti pentingnya pengaturan yang seimbang antara waktu bermain *game* dan tanggung jawab akademis serta sosial. Guru dapat berperan penting dalam memberikan pemahaman kepada siswa tentang pentingnya mengatur waktu dengan baik, menjaga keseimbangan dalam kegiatan sehari-hari, dan memprioritaskan pendidikan sebagai prioritas utama dalam kehidupan .

---

<sup>119</sup> Ibu Lisa Sulistiawati, *Orang Tua Siswa*, wawancara 21 Oktober 2024

## B. Hasil Pembahasan

### 1. Gender Siswa Terhadap Penggunaan *Game Online* Dengan Minat Belajar

Pembahasan terkait dengan gender siswa terhadap penggunaan *game online* dengan minat belajar dideskripsikan bahwa siswa Laki-laki cenderung lebih tertarik pada *game online* yang menawarkan tantangan kompetitif, seperti permainan aksi atau strategi yang intensif. seringkali terlibat dalam komunitas *game* yang berfokus pada pencapaian dan skor tertinggi. Penggunaan *game* ini dapat memberikan kesempatan bagi laki-laki untuk mengembangkan keterampilan strategi, pemecahan masalah, dan koordinasi motorik.<sup>120</sup> Namun, terlalu banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain *game* dapat mengganggu konsentrasi pada pelajaran akademis dan mengurangi minat terhadap tugas-tugas sekolah yang kurang menarik bagi .

Perempuan cenderung memiliki preferensi yang lebih bervariasi dalam *game online*. mungkin tertarik pada *game* yang menawarkan pengalaman sosial, seperti *game* simulasi atau peran, di mana interaksi sosial dan pencapaian dalam aspek komunitas *game* menjadi fokus. Penggunaan *game* ini dapat membantu perempuan mengembangkan keterampilan kolaborasi, komunikasi, dan manajemen waktu.<sup>121</sup> Namun demikian, perempuan juga rentan terhadap penggunaan *game* yang berlebihan, yang dapat mengurangi waktu yang dialokasikan untuk belajar dan aktivitas di luar sekolah.

Penggunaan *game online* pada siswa laki-laki dan perempuan menunjukkan perbedaan dalam preferensi, pengalaman, dan manfaat yang didapatkan dari aktivitas

---

<sup>120</sup> Risva Anggrian, *Keefektifan Metode Role Playing terhadap Keaktifan dan Kerja Sama Siswa dalam Pembelajaran IPS*, Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS (Vo.4, No. 2, September 2017)

<sup>121</sup> Muhammad zoher hilmi, *implementasi pendidikan IPS dalam pembelajaran IPS*, jurnal ilmiah mandala education, Vol. 3, No. 2, Tahun2017

tersebut.<sup>122</sup> Berdasarkan hasil penelitian, siswa laki-laki cenderung lebih tertarik pada game yang menawarkan tantangan, kompetisi, dan elemen strategi yang kompleks. sering melihat game sebagai cara untuk menguji keterampilan dalam situasi yang menantang dan untuk membangun hubungan sosial dengan teman-teman yang juga memainkan game yang sama. Persepsi terhadap game online sangat bervariasi namun secara umum menunjukkan bahwa *game* ini dianggap sebagai sumber hiburan yang menyenangkan dan juga sebagai alat untuk bersosialisasi dan belajar kerjasama.

Beberapa siswa menyatakan bahwa menikmati *game online* yang menawarkan tantangan, seperti permainan dengan elemen pertarungan atau kompetisi. merasa terdorong untuk mencoba melewati berbagai rintangan dalam permainan ini, yang memberikan rasa pencapaian dan kepuasan pribadi. Selain itu, ada pula yang lebih suka *game* yang memungkinkan bermain bersama teman-teman, seperti *game* balapan atau *game* dengan mode permainan tim. Interaksi sosial ini dianggap penting karena memungkinkan untuk memperkuat hubungan dengan teman-teman sekaligus merasa terlibat dalam pengalaman bermain yang lebih menyenangkan.<sup>123</sup>

Siswa lainnya lebih memilih *game online* yang menawarkan petualangan dan tantangan melalui berbagai level. menemukan kesenangan dalam merancang strategi untuk mengatasi setiap tantangan dalam *game*. Kemampuan untuk berkreasi dan mengasah keterampilan berpikir kritis adalah hal yang diapresiasi dalam jenis game ini, karena dapat mengembangkan strategi sendiri dan melihat hasilnya dalam permainan.

---

<sup>122</sup> Lusi Ardianasari, "Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja Di Malang," 2013, 36–37

<sup>123</sup> Nihayatul Sa'adah, "Pengaruh Metode Diskusi Dalam Pembelajaran Aqidah Ahlak Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa MTs Sultan Agung Jabalsari Sumbergempol Tulungagung," no. 1 (2019): 13–43

*Game online* merupakan cara efektif untuk belajar bekerja sama dalam konteks permainan yang melibatkan perang dalam kelompok. menemukan nilai penting dalam kolaborasi dengan anggota tim, berbagi strategi, dan mencapai tujuan bersama.<sup>124</sup> Pengalaman ini tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga mengajarkan keterampilan komunikasi, kerjasama, dan kepemimpinan yang penting dalam kehidupan nyata.

*Game online* memiliki potensi besar sebagai alat yang menyenangkan untuk pembelajaran sosial dan keterampilan, tetapi penting untuk memastikan bahwa waktu yang dihabiskan untuk bermain game seimbang dengan tanggung jawab akademis dan kegiatan penting lainnya. Dengan memahami preferensi dan manfaat yang diperoleh dari *game online*, pendidik dapat mengintegrasikan pendekatan yang relevan dalam pendidikan untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa secara holistik.

Penjelasan tentang penggunaan *game online* pada siswa dapat dikaitkan dengan pengaruh gender dalam minat belajar siswa secara beragam.<sup>125</sup> Berdasarkan pengalaman yang diungkapkan oleh siswa dalam wawancara, terlihat bahwa preferensi terhadap *game online* dapat tercermin dari minat belajar yang dimiliki dalam konteks akademik. Siswa laki-laki cenderung tertarik pada *game online* yang menawarkan kompetisi, tantangan, dan aktivitas fisik, seperti game pertarungan atau permainan tim. menemukan kesenangan dalam menghadapi rintangan dan mencapai tujuan bersama tim, yang mencerminkan gaya belajar yang lebih aktif dan praktis. Hal ini sejalan dengan minat dalam bidang-bidang seperti matematika, sains, dan

---

<sup>124</sup> Frensisca Refenny Natalia, "Hubungan Antara Kompetensi Sosial Dengan Kecanduan Game Online Pada Remaja," *Jurnal* 03, no. 2 (2017): 33–43

<sup>125</sup> Liem, Eddy. Cara Memilih Game Online yang Baik. Jakarta: Grasindo. (2021)

teknologi, yang sering kali menunjukkan kecenderungan minat belajar yang lebih rendah dalam bidang-bidang sosial.

Siswa perempuan cenderung lebih tertarik pada game online yang menawarkan petualangan, tantangan strategis, dan penyelesaian level yang memerlukan pemikiran kritis.<sup>126</sup> menunjukkan kecenderungan untuk lebih disiplin, terorganisir, dan termotivasi dalam menyelesaikan tugas-tugas dalam *game* tersebut, yang mencerminkan keterampilan belajar yang lebih baik dalam hal membaca, menulis, dan mengelola informasi. Preferensi ini juga mencerminkan minat belajar yang lebih tinggi dalam bidang-bidang yang memerlukan strategi dan kreativitas.

Pembahasan penelitian dikaitkan dengan teori karakteristik gender dalam konteks sosial, norma, peran, dan hubungan antar kelompok laki-laki dan perempuan dapat mempengaruhi minat belajar siswa dalam *game online* dan di bidang-bidang akademik lainnya.<sup>127</sup> Secara sosial, norma dan peran gender yang ada dalam masyarakat mempengaruhi preferensi dan minat belajar siswa. Siswa laki-laki, dipengaruhi oleh norma yang mendukung aktifitas fisik dan persaingan, cenderung tertarik pada *game online* yang menawarkan kompetisi dan tantangan, seperti *game* pertarungan atau permainan tim. menemukan kepuasan dalam mengatasi rintangan dan mencapai tujuan bersama tim, yang mencerminkan gaya belajar yang lebih aktif dan praktis. Hal ini sejalan dengan minat laki-laki dalam bidang-bidang seperti

---

<sup>126</sup> Priscilla M Waas, „Hubungan Antara Kecanduan Bermainan Game Online Jenis Massively Multiplayer Online First Person Shooter Dengan Perilaku Agresif Pada Mahasiswa Universitas Kristen Tatya Wacana“, 2021

<sup>127</sup> Ngalim Purwanto, “Psikologi Pendidikan,” 28th ed. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017) h.,87

matematika, sains, dan teknologi, yang seringkali menunjukkan minat belajar yang lebih rendah dalam bidang-bidang sosial dan humaniora.<sup>128</sup>

Siswa perempuan seringkali lebih cenderung terlibat dalam hubungan sosial yang lebih kooperatif dan mendukung, yang tercermin dalam preferensi terhadap *game online* yang menawarkan petualangan, tantangan strategis, dan penyelesaian level. menunjukkan kecenderungan untuk lebih terorganisir dan disiplin dalam menyelesaikan tugas-tugas dalam *game* tersebut, yang mencerminkan keterampilan belajar yang lebih baik dalam hal membaca, menulis, dan mengelola informasi. Preferensi ini juga mencerminkan minat belajar yang lebih tinggi dalam bidang-bidang yang memerlukan strategi dan kreativitas.<sup>129</sup>

Hubungan antar kelompok perempuan dan laki-laki dalam lingkungan sosial juga mempengaruhi interaksi dalam konteks akademik dan penggunaan teknologi, termasuk *game online*. Dalam pendidikan, penting untuk memahami bahwa perbedaan gender bukanlah determinan tunggal dalam minat belajar dan preferensi dalam penggunaan teknologi.<sup>130</sup> Guru dan orang tua memiliki peran penting dalam mendukung pengembangan minat belajar siswa tanpa membatasi potensi berdasarkan gender, dengan memfasilitasi lingkungan belajar yang inklusif dan mendukung untuk semua siswa.

Pembahasan penelitian merujuk pada konsep relationship, manipulation, immersion, escapism, dan achievement bahwa siswa laki-laki seringkali membentuk

---

<sup>128</sup> Priscilla M Waas, „Hubungan Antara Kecanduan Bermainan Game Online Jenis Massively Multiplayer Online First Person Shooter Dengan Perilaku Agresif Pada Mahasiswa Universitas Kristen Taty Wacana“, 2015, h.7

<sup>129</sup> Rodiyatin Puput Trimurwani, “pengaruh minat belajar, lingkungan keluarga, dan lingkungan sekolah terhadap kesulitan belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas xi iis di man nglawak kertosono,” *Journal of Chemical Information and Modeling* 53

<sup>130</sup> Fakih, Mansour. “Analisis Gender dan Transformasi Sosial”. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar.2013)

hubungan sosial melalui game yang menekankan kompetisi dan kerja tim. Game yang melibatkan pertarungan atau strategi cenderung menciptakan peluang untuk berinteraksi dengan teman dalam lingkungan yang kompetitif, di mana hubungan sosial dibangun melalui pencapaian bersama dan strategi tim. Dikaitkan dengan manipulasi bahwa siswa laki-laki seringkali memanfaatkan game online sebagai sarana untuk mengasah keterampilan manipulasi strategis. Siswa perempuan menggunakan game yang lebih menekankan aspek sosial untuk manipulasi dalam konteks yang lebih halus. Dalam konteks immersion bahwa siswa laki-laki cenderung lebih terlibat dalam game yang menawarkan pengalaman intensif dan mendalam.

Aspek escaping dimana game online sering berfungsi sebagai sarana pelarian dari tantangan dan tekanan di dunia nyata. Game yang menawarkan kompetisi dan tantangan memberikan kesempatan untuk mengatasi rintangan dan mencapai pencapaian dalam lingkungan yang terkontrol. Serta aspek terakhir yaitu Game yang menekankan pada kompetisi dan pencapaian tinggi, seperti game aksi atau strategi, memberikan kesempatan untuk meraih pencapaian yang dapat diukur dan dihargai, baik dalam bentuk skor, level, atau pencapaian spesifik lainnya.

## **2. Dampak penggunaan *game online* terhadap minat belajar IPS dari segi gender kelas VII di SMP Negeri 1 Pinrang**

Pembahasan terkait dengan penggunaan *game online* terhadap minat belajar IPS dari segi gender kelas VII di SMP Negeri 1 Pinrang dideskripsikan bahwa Dampak penggunaan *game online* terhadap minat belajar IPS dari segi gender di kelas VII di SMP Negeri 1 Pinrang menggambarkan kompleksitas interaksi antara aktivitas bermain *game* dan pencapaian akademis siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa

*game online* memiliki pengaruh yang beragam terhadap minat belajar IPS, baik secara positif maupun negatif, tergantung pada bagaimana siswa mengelola waktu dan fokus dalam belajar dan bermain game.

Penggunaan *game online* sering kali memberikan tambahan pengalaman sosial kepada siswa. Sebagian besar informan mengungkapkan bahwa menemukan kesenangan dan kepuasan dalam interaksi sosial yang terjadi dalam permainan. Hal ini termasuk dalam game yang menawarkan kesempatan untuk berkomunikasi dan berkolaborasi dengan sesama pemain, membangun keterampilan dalam bernegosiasi dan beradaptasi dengan berbagai situasi. Bagi beberapa siswa, interaksi ini juga mencakup belajar tentang dinamika sosial yang mungkin tidak didapatkan secara langsung di lingkungan sehari-hari.

Namun demikian, ada tantangan signifikan yang dihadapi oleh siswa, terutama terkait dengan keseimbangan antara bermain *game* dan kewajiban akademis. Beberapa informan mengakui bahwa sering kali mengalami kesulitan dalam membagi waktu antara *game online* dan belajar. Hal ini dapat mengakibatkan penurunan kualitas konsentrasi saat belajar, karena siswa terkadang masih terfokus pada pengalaman *game* yang baru alami saat seharusnya fokus pada materi akademis. Penggunaan *game online* yang tidak terkendali juga dapat mengganggu pola tidur siswa, menyebabkan kurangnya istirahat yang cukup dan akhirnya mempengaruhi performa di sekolah.

Secara spesifik dari segi gender, terdapat perbedaan dalam cara siswa laki-laki dan perempuan merespon penggunaan *game online*. Siswa laki-laki cenderung lebih tertarik pada game yang menawarkan tantangan kompetitif dan strategis, seperti *game* perang atau olahraga virtual. Menemukan pengalaman belajar yang lebih terintegrasi

dengan keterlibatan dalam simulasi atau pengambilan keputusan yang cepat dan akurat. Di sisi lain, siswa perempuan sering kali lebih tertarik pada game yang menawarkan pengalaman sosial dan penyelesaian masalah kolaboratif, yang memungkinkan untuk membangun koneksi interpersonal dan mengeksplorasi aspek-aspek emosional dari pengalaman virtual.

Pengaruh gender juga terlihat dalam bagaimana siswa menanggapi tekanan akademis yang mungkin muncul sehubungan dengan penggunaan *game online*. Beberapa informan menyatakan bahwa game online dapat menjadi alat untuk melepaskan stres dan menghilangkan kejenuhan dari rutinitas akademis. Namun, terdapat juga perhatian akan risiko bahwa game dapat menjadi distraksi yang signifikan, mengurangi konsentrasi pada tugas-tugas sekolah yang lebih penting dan akhirnya mempengaruhi hasil akademis.

Pendekatan yang bijaksana dalam mengelola penggunaan *game online* diperlukan untuk memastikan bahwa manfaat sosial dan hiburan yang diberikan tidak mengorbankan prestasi akademis siswa. Guru dan orang tua memiliki peran yang penting dalam memberikan panduan tentang penggunaan teknologi dan membantu siswa mengembangkan keterampilan manajemen waktu yang sehat. dapat mendorong siswa untuk menetapkan jadwal yang jelas antara waktu bermain game dan waktu belajar, serta mengakui bahwa kegiatan rekreasi dalam batas yang sehat dapat mendukung, bukan menghambat, pengalaman pendidikan siswa.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat dikaitkan dengan bagaimanapun Fakih menjelaskan kelebihan penggunaan game online dijelaskan bahwa Game online memiliki berbagai kelebihan yang dapat memberikan manfaat bagi siswa, di antaranya meningkatkan konsentrasi, kemampuan motorik, minat membaca,

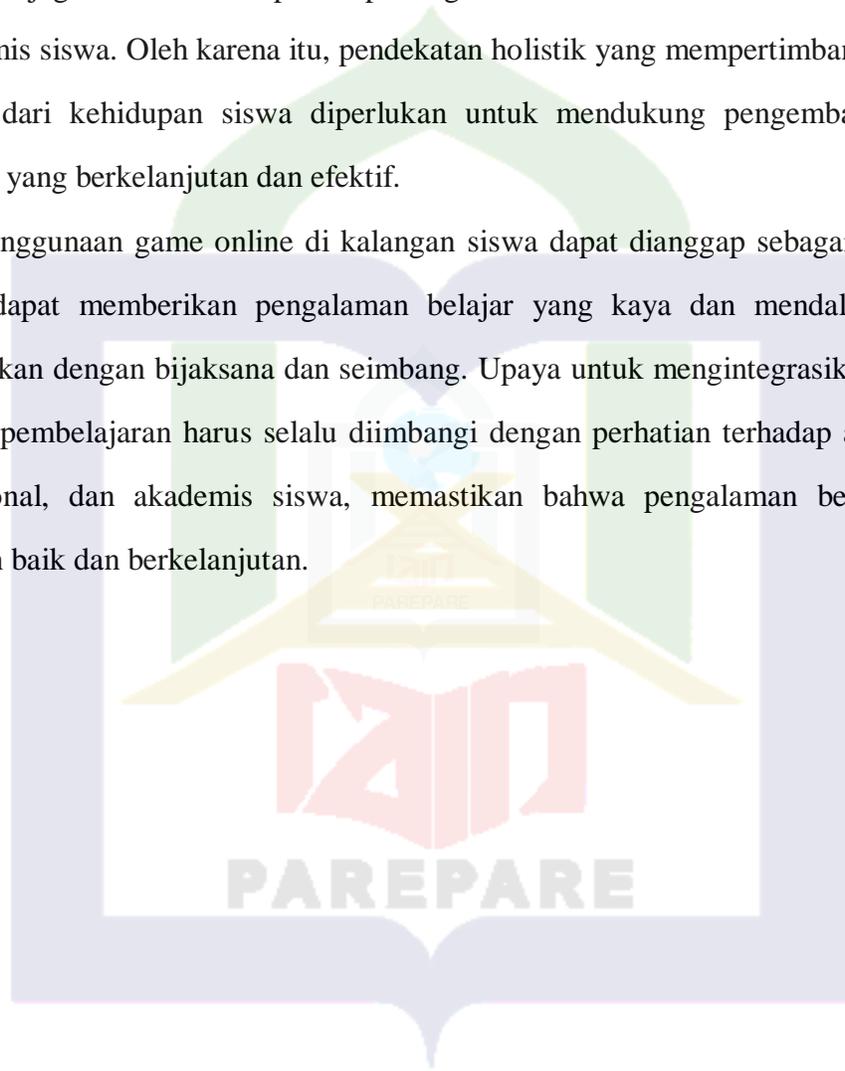
kemampuan berbahasa Inggris, pengetahuan tentang teknologi, serta pengembangan imajinasi dan keterampilan kerja sama. Namun, penggunaan game online yang berbeda antara siswa laki-laki dan perempuan dapat memberikan dampak yang berbeda pula terhadap minat belajar, khususnya dalam mata pelajaran IPS.

Game online memiliki berbagai manfaat yang dapat mendukung perkembangan kognitif, motorik, dan sosial siswa, Game online menuntut pemain untuk fokus dalam menyelesaikan berbagai tantangan di setiap level permainan. Pemain harus mampu mengatur strategi, memonitor jalannya permainan, serta mencari celah atau solusi untuk memenangkan permainan. Dengan semakin tingginya tingkat kesulitan dalam game, konsentrasi pemain juga semakin dilatih. Dalam bermain game, siswa dituntut untuk memiliki koordinasi yang baik antara tangan dan mata. Gerakan cepat dalam menekan tombol atau mengontrol karakter di layar mengasah refleks serta kemampuan motorik halus dan Banyak game online yang memerlukan pemahaman teks dalam berbagai bentuk, seperti petunjuk permainan, dialog antar karakter, dan misi yang harus diselesaikan. Dengan demikian, pemain terbiasa membaca dengan cepat dan memahami konteks bacaan, sehingga game online justru dapat meningkatkan minat baca siswa.

Game online menggunakan bahasa Inggris dalam instruksi, narasi, dan interaksi antarpemain. Hal tersebut mendorong pemain untuk memahami kosakata dan struktur kalimat dalam bahasa Inggris agar dapat mengikuti jalannya permainan dengan baik. Untuk mendapatkan pengalaman bermain yang optimal, pemain sering kali mencari informasi mengenai spesifikasi komputer, koneksi internet, atau perangkat tambahan yang mendukung permainan.

Penting untuk memahami bahwa minat belajar IPS atau mata pelajaran lainnya tidak hanya dipengaruhi oleh pengalaman dalam *game online* saja. Faktor-faktor seperti pendidikan, lingkungan keluarga, dan pengalaman langsung dalam belajar di sekolah juga memainkan peran penting dalam membentuk minat dan prestasi akademis siswa. Oleh karena itu, pendekatan holistik yang mempertimbangkan semua aspek dari kehidupan siswa diperlukan untuk mendukung pengembangan minat belajar yang berkelanjutan dan efektif.

Penggunaan *game online* di kalangan siswa dapat dianggap sebagai sebuah alat yang dapat memberikan pengalaman belajar yang kaya dan mendalam, asalkan digunakan dengan bijaksana dan seimbang. Upaya untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran harus selalu diimbangi dengan perhatian terhadap aspek sosial, emosional, dan akademis siswa, memastikan bahwa pengalaman belajar terjaga dengan baik dan berkelanjutan.



## BAB V

### PENUTUP

#### A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini yaitu:

1. Penggunaan *game online* dan minat belajar, ditinjau dari peran gender siswa, menunjukkan siswa laki-laki lebih dominan dalam penggunaan *game online* tanpa mempertimbangkan waktu dan kondisi pembelajaran. Sebaliknya, siswa perempuan cenderung lebih selektif dalam menggunakan *game online*. Sedangkan penggunaan *game online* ditinjau dari perilaku gender siswa, di mana siswa laki-laki cenderung sering bermain *game* yang berbasis kompetisi atau strategi, sedangkan siswa perempuan lebih tertarik pada *game* yang berfokus pada cerita atau kreativitas. Sementara itu, penggunaan *game online* ditinjau dari karakteristik emosional siswa, di mana siswa perempuan lebih sensitif secara emosional yang lebih memilih *game* yang menekankan pada cerita atau karakter, sedangkan siswa laki-laki cenderung lebih kompetitif dan berfokus *game* yang berbasis strategi ataupun tantangan. Dalam hal minat belajar, siswa laki-laki memiliki minat belajar yang lebih rendah dibandingkan dengan siswa perempuan.
2. Dampak penggunaan *game online* terhadap minat belajar IPS dari segi gender kelas VII di SMP Negeri 1 Pinrang menunjukkan bahwa penggunaan *game online* secara berlebihan memberikan dampak negatif dengan indikator kurangnya partisipasi dan menurunnya minat belajar pada siswa lakilaki, sedangkan siswa perempuan memiliki dampak positif dari

penggunaan game online yaitu meningkatnya kemampuan berkomunikasi sosial .

### **B. Saran**

1. Kepada Guru IPS SMP Negeri 1 Pinrang, untuk selalu mengawasi siswa terkait dengan penggunaan *game online* secara teratur tanpa mengganggu aktivitas pembelajaran.
2. Kepada Peneliti Selanjutnya, untuk melakukan penelitian lanjutan serta pengembanagn isu terkait dengan penggunaan *game online* terhadap minta belajar siswa.



## DAFTAR PUSTAKA

*Al-Qur'an Al-Karim*

- Alimi, “Pengaruh Kemampuan Manajerial Dan Kecerdasan Emosional Kepala Emosional Kepala Madrasah Terhadap Kinerja Kepala Madrasah Di Kabupaten Pati Tahun Pelajaran 2015/2016.” Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Kudus, 2016.
- Arisanti, “Pengaruh Penggunaan Media Internet Terhadap Minat Belajar Siswa Muslim Di SMP Kota Pekanbaru.” *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 2018
- Bryman, Alan “Social Research Methods.” *Oxford: Oxford university Press*, 2012.
- Fikri, et al., eds., *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Institut Agama Islam Negeri Parepare 2023*. Iain Nusantara Press, 2023.
- Natalia, “Hubungan Antara Kompetensi Sosial Dengan Kecanduan Game Online Pada Remaja.” *Jurnal* 2017.
- Ngalim, et al., eds., “Psikologi Pendidikan,” 28th ed., 53. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017.
- Nihayatul, “Pengaruh Metode Diskusi Dalam Pembelajaran Aqidah Ahlak Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa MTs Sultan Agung Jabalsari Sumbergempol Tulungagung,” 2019.
- Nurman, “Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Siswa” *Jurnal Volume*, 2015.
- Oknalia, Kebidanan Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan Padang, *JIK (Jurnal Ilmu Kesehatan) Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Belajar*, 2020.
- Pramudia, *Stop Kecanduan Game Online (Menenal Dampak Ketergantungan Pada Game Online Serta Cara Mengurangnya*. Madiun: Unipma Press, 2018.
- Rijal dan Firdaos, “Orientasi Pedagogik Dan Perubahan Sosial Budaya Terhadap Kemajuan Ilmu Pendidikan Dan Teknologi.” *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam* 2016
- Rodiyatin, “pengaruh minat belajar, lingkungan keluarga, dan lingkungan sekolah terhadap kesulitan belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas xi iis di man nglawak kertosono.” *Journal of Chemical Information and Modeling*, 2019
- Setianingsih, “Game Online Dan Efek Problematikanya Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smk Negeri 7

- Lampung 1439 H / 2018 M.” *Jurnal*, 2018.
- Slameto, “Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi,”. Jakarta: RinekaCipta, 2015.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Sumadi dan Suryabrata, “Psikologi Pendidikan,” 20th ed. jakarta: Rajawali Pers, 2013.
- Syaiful dan Anwar, “Pendidikan Islam dalam Membangun Karakter Bangsa di Era Milenial.” *Al-Tadzkiyyah : Pendidikan Agama Islam*, 2018.
- Syaiful dan Anwar, “Pendidikan Islam dalam Membangun Karakter Bangsa di Era Milenial.” *Al-Tadzkiyyah : Pendidikan Agama Islam*, 2018
- Siagian, Hubungan Game Online Terhadap Minat Belajar mahasiswa Keperawatan 2018
- Vernando dan Suganda. “Lindungi Anak-Anak Akses Internet, Kominfo Segera Beri Peringkat Game Online.”2016.
- Wardayanti, “Hubungan Antara Kecanduan Bermaian Game Online Jenis Massively Multiplayer Online First Person Shooter Dengan Perilaku Agresif Pada Mahasiaswa Universitas Kristen Tatya Wacana,” 2015.
- Yusup, Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa SMP. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 2021.

# LAMPIRAN



## Lampiran 01 : Pedoman Wawancara

	<p align="center"><b>KEMENTRIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA</b>  <b>INSTITUTE AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)</b>  <b>PAREPARE</b>  <b>JURUSAN TARBIYAH</b>          Jl. Amal Bakti NO. 8 Soreang 911331, Telepon ( 0421)21307, PakIsmail(0421)2404</p>
	<p align="center"><b>VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN</b>  <b>PENULISAN SKRIPSI</b></p>

NAMA MAHASISWA : Sri Wahyuni  
 NIM : 202020388722003  
 FAKULTAS/PRODI : TARBIYAH/TADRIS ILMU PENGETAHUAN  
 SOSIAL  
 JUDUL : DAMPAK PENGGUNAAN *GAME ONLINE*  
 TERHADAP MINAT BELAJAR IPS DI  
 TINJAUDARI SEGEI GENDER KELAS  
 VII DI SMPNEGERI 1 PINRANG

**PEDOMAN WAWANCARA**

Wawancara dengan

SiswaIdentitas

Responden Nama :

Jabatan :

Waktu :

Pada Tanggal :

No	Fokus Penelitian	Aspek yang diukur	Indikator	Nomor Item Pertanyaan
1	Gender Siswa	Peran Perilaku Karakteristik Emosional	1. Partisipasi dalam kegiatan pembelajaran 2. Sikap terhadap pembelajaran	2, 6, 7, 8,
2	Dampak Penggunaan <i>Game Online</i>	Salience Tolerance Mood Modification Withdrawal Relapse Conflict	3. Peningkatan keterampilan berpikir dan interaksi sosial 4. Penurunan prestasi akademik, ketergantungan pada game	3, 10, 11, 13 4, 5, 11
3	Minat Belajar IPS	Minat Akademik	5. Motivasi untuk belajar	3, 9, 12, 14,15,16,17

Berikut pedoman wawancara untuk menggali dampak penggunaan *game online* terhadap minat belajar IPS ditinjau dari gender pada siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Pinrang:

1. Identitas subjek
2. Bagaimana partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran?
3. Apakah aktivitas itu menjadi semacam rutinitas?
4. Kuantitas atau berapa kali bermain permainan *game online* dalam satu minggu atau satu harinya.
5. Sejak kapan bermain *game online* ?
6. bagaimana sikap siswa terhadap proses pembelajaran?
7. Apakah siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar setelah bermain *game online* ?
8. Perbedaan perasaan siswa ketika sebelum dan sesudah bermain *game online* ?
9. Pembagian waktu belajar, bermain di luar rumah atau bermain bersamatemam - teman sebaya.
10. Pernahkah berhenti bermain *game online* dan apa yang dirasakan kemudian?
11. Hal - hal positif atau negatif apa yang menurut subjek diperoleh karenasering bermain *game online*?

**Minat Belajar :**

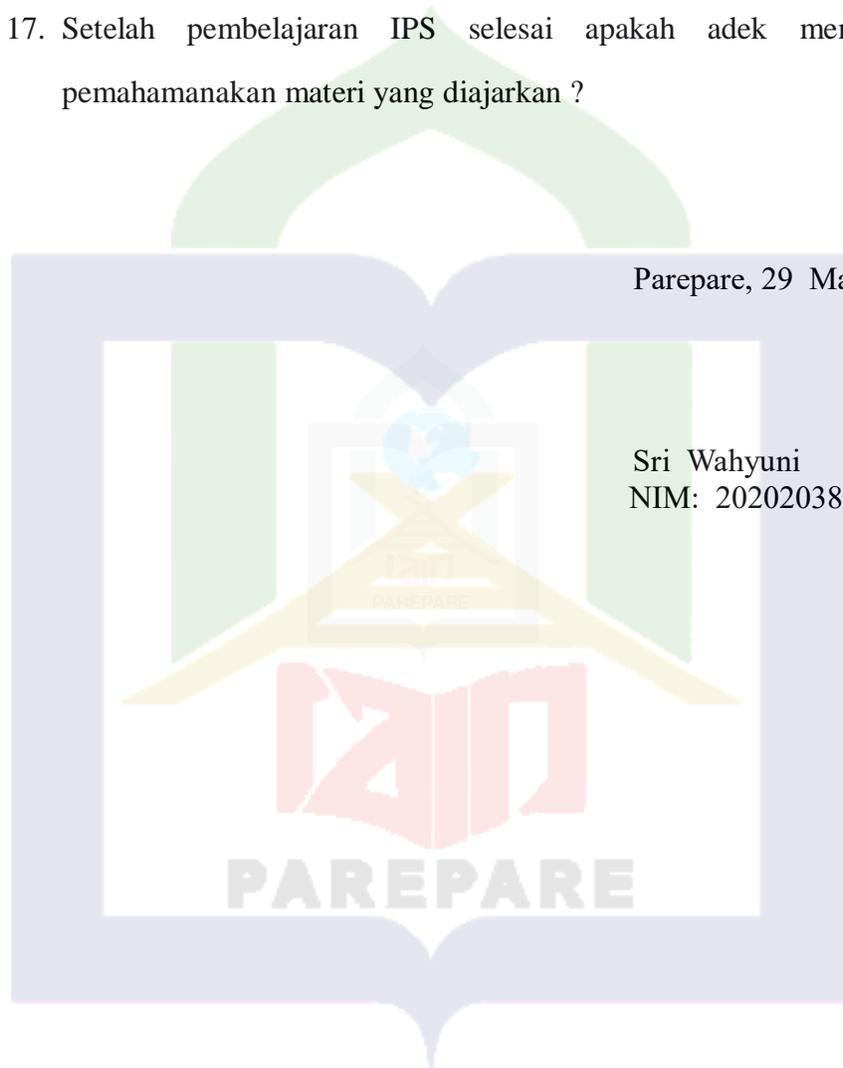
12. Bagaiman perasaan adik ketika guru IPS memulai pembelajaran?
13. Ketika pembelejaran berlangsung apakah adik mencatat hal penting yangdijelaskan saat pembelajaran ?
14. Apakah adik memperhatikan hasil yang didapat dari pembelajaran IPS

yang sudah dilakukan?

15. Apakah adik mau menjawab pertanyaan guru, ketika ditunjuk ?
16. Selama pembelajaran jika ada hal yang adik kurang pahami apa yang adik lakukan ?
17. Setelah pembelajaran IPS selesai apakah adik memperdalam pemahaman materi yang diajarkan ?

Parepare, 29 Maret 2024

Sri Wahyuni  
NIM: 2020203887220034



### Hasil Observasi *game online* ditinjau dari aspek Gender Siswa

Aspek Observasi	Hasil Pengamatan
<b>Gender Siswa</b>	<p data-bbox="763 451 844 483"><b>Peran</b></p> <p data-bbox="763 504 1399 609">Siswa laki-laki menunjukkan sikap dan peran utama atau pemimpin dalam game online yang dimainkan secara kelompok.</p> <p data-bbox="763 651 1399 756">Siswa perempuan cenderung memilih peran pendukung, seperti perancang strategi atau penyedia sumber daya dalam permainan.</p> <p data-bbox="763 798 876 829"><b>Perilaku</b></p> <p data-bbox="763 840 1399 903">Siswa laki-laki menunjukkan sikap kompetitif yang tinggi, berusaha mengalahkan lawan.</p> <p data-bbox="763 913 1399 976">Siswa perempuan memperlihatkan sikap lebih hati-hati dan kooperatif</p> <p data-bbox="763 1018 1088 1050"><b>Karakteristik emosional</b></p> <p data-bbox="763 1060 1399 1197">Ketika menang, siswa laki-laki terlihat sangat antusias, bahkan berteriak dengan ekspresi bangga. Sebaliknya, ketika kalah, tampak frustrasi dan kadang bersikap emosional.</p> <p data-bbox="763 1239 1399 1344">Siswa perempuan menunjukkan emosi yang lebih stabil, bersikap tenang baik saat menang maupun kalah</p>
Aktivitas Subjek	<ol data-bbox="763 1396 1399 1858" style="list-style-type: none"> <li data-bbox="763 1396 1399 1659">1. Lakilaki Dalam hasil pengamatan siswa lakilaki masih menunjukkan aktivitas yang berkaitan dengabn Game yang dimainkan, bahkan beberapa diantara siswa lakilaki dengan sengaja berbicara dengan temannya membahas soal Game Online yang mainkan.</li> <li data-bbox="763 1690 1399 1858">2. Perempuan Dalam hasil pengamatan dimana siswa perempuan tidak membicarakan game online yang mainkan, cenderung lebih aktif pada pembelajaran dan game online yang mainkan</li> </ol>

---

tidak mempengaruhi tingkat fokus pada pembelajaran di dalam kelas.

---



## Lampiran 02 : Keterangan Wawancara

**SURAT KETERANGAN WAWANCARA**

Yang Bertanda Tangan dibawah ini:

Nama : Darma  
Alamat : Jl. Jendral Sudirman  
Umur : 38 tahun  
Jenis Kelamin : Perempuan

Menerangkan bahwa telah memberikan wawancara kepada saudari Sri wahyuni yang sedang melakukan penelitian dengan judul **“Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Minat Belajar IPS Ditinjau Dari Segi Gender Kelas VII Di SMP Negeri 1 Pinrang.”**

Demikian Demikian surat keterangan wawancara ini dibuat dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Parepare, Juni 2024  
Yang Bersangkutan

  
(.....)

**PAREPARE**

### SURAT KETERANGAN WAWANCARA

Yang Bertanda Tangan dibawah ini:

Nama : Darma  
Alamat : Jl. Jendral Sudirman  
Umur : 38 tahun  
Jenis Kelamin : Perempuan

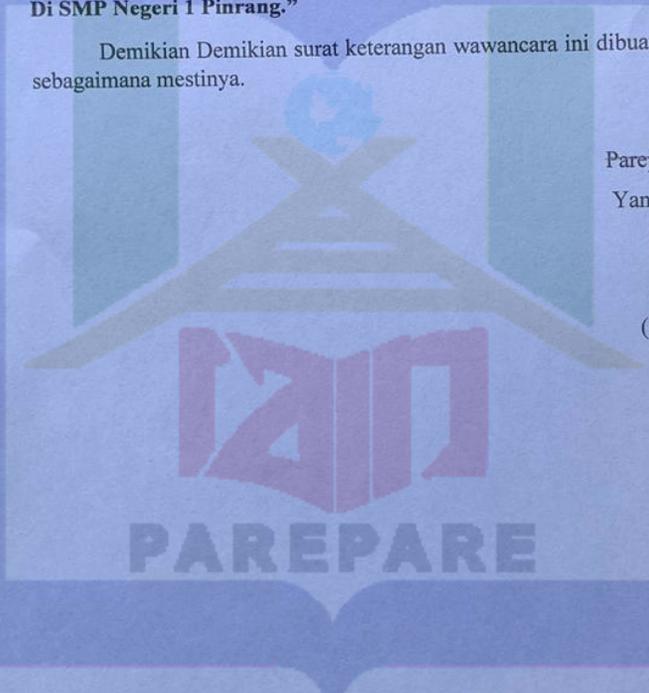
Menerangkan bahwa telah memberikan wawancara kepada saudari Sri wahyuni yang sedang melakukan penelitian dengan judul **"Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Minat Belajar IPS Ditinjau Dari Segi Gender Kelas VII Di SMP Negeri 1 Pinrang."**

Demikian Demikian surat keterangan wawancara ini dibuat dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Parepare, Juni 2024

Yang Bersangkutan

  
(.....)

  
PAREPARE

**SURAT KETERANGAN WAWANCARA**

Yang Bertanda Tangan dibawah ini:

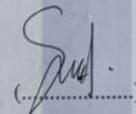
Nama : Salma putri  
Alamat : Jl. seruni (Pinrang)  
Umur : 12 tahun  
Jenis Kelamin : Perempuan

Menerangkan bahwa telah memberikan wawancara kepada saudari Sri wahyuni yang sedang melakukan penelitian dengan judul "**Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Minat Belajar IPS Ditinjau Dari Segi Gender Kelas VII Di SMP Negeri 1 Pinrang.**"

Demikian Demikian surat keterangan wawancara ini dibuat dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Parepare, 21 Juni 2024

Yang Bersangkutan

  
(.....)

**PAREPARE**

**SURAT KETERANGAN WAWANCARA**

Yang Bertanda Tangan dibawah ini:

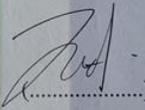
Nama : Zuaib  
Alamat : Jl. Mangisidi  
Umur : 15 tahun  
Jenis Kelamin : laki - laki

Menerangkan bahwa telah memberikan wawancara kepada saudari Sri wahyuni yang sedang melakukan penelitian dengan judul **“Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Minat Belajar IPS Ditinjau Dari Segi Gnder Kelas VII Di SMP Negeri 1 Pinrang.”**

Demikian Demikian surat keterangan wawancara ini dibuat dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Parepare, 21 Juni 2024

Yang Bersangkutan

  
(.....)

**PAREPARE**

**SURAT KETERANGAN WAWANCARA**

Yang Bertanda Tangan dibawah ini:

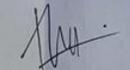
Nama : Nur Indah  
Alamat : Jl. H. Didi  
Umur : 12 (Tahun)  
Jenis Kelamin : Perempuan

Menerangkan bahwa telah memberikan wawancara kepada saudari Sri wahyuni yang sedang melakukan penelitian dengan judul **"Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Minat Belajar IPS Ditinjau Dari Segi Gender Kelas VII Di SMP Negeri 1 Pinrang."**

Demikian Demikian surat keterangan wawancara ini dibuat dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Parepare, 21 Juni 2024

Yang Bersangkutan

  
(.....)

**PAREPARE**

### SURAT KETERANGAN WAWANCARA

Yang Bertanda Tangan dibawah ini:

Nama : Indar

Alamat : Matimpung

Umur : 12 tahun

Jenis Kelamin : perempuan

Menerangkan bahwa telah memberikan wawancara kepada saudari Sri wahyuni yang sedang melakukan penelitian dengan judul **"Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Minat Belajar IPS Ditinjau Dari Segi Gender Kelas VII Di SMP Negeri 1 Pinrang."**

Demikian Demikian surat keterangan wawancara ini dibuat dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Parepare, 21 Juni 2024

Yang Bersangkutan

  
(.....)

**PAREPARE**

**SURAT KETERANGAN WAWANCARA**

Yang Bertanda Tangan dibawah ini:

Nama : Fahmah Azzahra  
Alamat : dl. Jend Sudirman  
Umur : 12 (Tahun)  
Jenis Kelamin : Perempuan

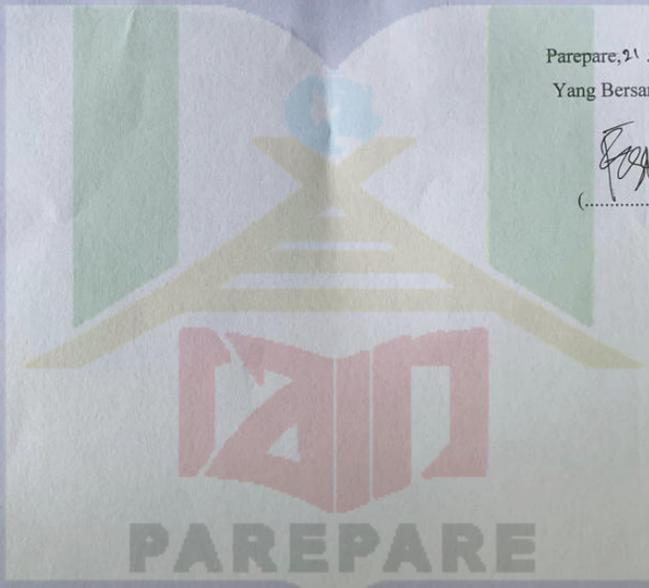
Menerangkan bahwa telah memberikan wawancara kepada saudari Sri wahyuni yang sedang melakukan penelitian dengan judul **"Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Minat Belajar IPS Ditinjau Dari Segi Gender Kelas VII Di SMP Negeri 1 Pinrang."**

Demikian Demikian surat keterangan wawancara ini dibuat dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Parepare, 21 Juni 2024

Yang Bersangkutan

  
(.....)



**IAIN**  
**PAREPARE**

### SURAT KETERANGAN WAWANCARA

Yang Bertanda Tangan dibawah ini:

Nama : Ihsan  
Alamat : Jl. Soekawati  
Umur : 12 (Tahun)  
Jenis Kelamin : Laki-laki

Menerangkan bahwa telah memberikan wawancara kepada saudari Sri wahyuni yang sedang melakukan penelitian dengan judul **“Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Minat Belajar IPS Ditinjau Dari Segi Gender Kelas VII Di SMP Negeri 1 Pinrang.”**

Demikian Demikian surat keterangan wawancara ini dibuat dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Parepare, 21 Juni 2024

Yang Bersangkutan

  
(.....)

**PAREPARE**

## Lampiran 03 : Administrasi

  
**KEPUTUSAN**  
**DEKAN FAKULTAS TARBIYAH**  
**NOMOR : 2472 TAHUN 2023**  
**TENTANG**  
**PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE**

---

**DEKAN FAKULTAS TARBIYAH**

Menimbang : a. Bahwa untuk menjamin kualitas skripsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah IAIN Parepare, maka dipandang perlu penetapan pembimbing skripsi mahasiswa Tahun 2023;

b. Bahwa yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan mampu untuk diserahi tugas sebagai pembimbing skripsi mahasiswa.

Mengingat : 1. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;

2. Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen;

3. Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;

4. Peraturan Pemerintah RI Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan;

5. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi

6. Peraturan Presiden RI Nomor 29 Tahun 2018 tentang Institut Agama Islam Negeri Parepare;

7. Keputusan Menteri Agama Nomor 394 Tahun 2003 tentang Pembukaan Program Studi;

8. Keputusan Menteri Agama Nomor 387 Tahun 2004 tentang Petunjuk Pelaksanaan Pembukaan Program Studi pada Perguruan Tinggi Agama Islam;

9. Peraturan Menteri Agama Nomor 35 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja IAIN Parepare;

10. Peraturan Menteri Agama Nomor 16 Tahun 2019 tentang Statuta Institut Agama Islam Negeri Parepare.

11. Surat Keputusan Rektor IAIN Parepare Nomor 129 Tahun 2019 tentang pendirian Fakultas Tarbiyah

Memperhatikan : a. Surat Pengesahan Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran Petikan Nomor: SP DIPA-025.04.2.307381/2023, tanggal 30 November 2022 tentang DIPA IAIN Parepare Tahun Anggaran 2023;

b. Surat Keputusan Rektor Institut Agama Islam Negeri Parepare Nomor: 307 Tahun 2023, tanggal 08 Februari 2023 tentang Revisi Tim Pembimbing Skripsi Mahasiswa Fakultas Tarbiyah IAIN Parepare Tahun 2023.

**MEMUTUSKAN**

Menetapkan : **KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH TENTANG PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE TAHUN 2023;**

Kesatu : Menunjuk saudara; 1. Dr. Firman, M.Pd.  
2. Hasmiah Herawaty, M.Pd.

Masing-masing sebagai pembimbing utama dan pendamping bagi mahasiswa :

Nama : Sri Wahyuni  
NIM : 2020203887220034  
Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial  
Judul Skripsi : Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Minat Belajar IPS Ditinjau Dari Gender Siswa di SMP Negeri 1 Pinrang

Kedua : Tugas pembimbing utama dan pendamping adalah membimbing dan mengarahkan mahasiswa mulai pada penyusunan proposal penelitian sampai menjadi sebuah karya ilmiah yang berkualitas dalam bentuk skripsi;

Ketiga : Segala biaya akibat diterbitkannya surat keputusan ini dibebankan kepada anggaran belanja IAIN Parepare;

Keempat : Surat keputusan ini diberikan kepada masing-masing yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Parepare  
Pada Tanggal : 13 Juni 2023

  
 / Dr. Zulrah, M.Pd.  
 NIP. 19830420 200801 2 010



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE  
FAKULTAS TARBİYAH**

Alamat : Jl. Amal Bakti No. 8, Soreang, Kota Parepare 91132 ☎ (0421) 21307 📠 (0421) 24404  
PO Box 909 Parepare 91110, website : [www.iainpare.ac.id](http://www.iainpare.ac.id) email: [mail.iainpare.ac.id](mailto:mail.iainpare.ac.id)

08 Juli 2024

Nomor : B-2709/In.39/FTAR.01/PP.00.9/07/2024  
Sifat : Biasa  
Lampiran : -  
Hal : Permohonan Izin Pelaksanaan Penelitian

Yth. BUPATI PINRANG  
Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu  
di  
KAB. PINRANG

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Parepare :

Nama	: SRI WAHYUNI
Tempat/Tgl. Lahir	: PINRANG, 25 April 2001
NIM	: 2020203887220034
Fakultas / Program Studi	: Tarbiyah / Tadris IPS
Semester	: VIII (Delapan)
Alamat	: MADIMENG, KEL. MAMMINASAE KEC. PALETEANG KAB. PINRANG

Bermaksud akan mengadakan penelitian di wilayah BUPATI PINRANG dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul :

**DAMPAK PENGGUNAAN GAME ONLINE TERHADAP MINAT BELAJAR IPS DITINJAU DARI SEGI GENDER KELAS VII NEGERI 1 PINRANG**

Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada tanggal 10 Juli 2024 sampai dengan tanggal 20 Agustus 2024.

Demikian permohonan ini disampaikan atas perkenaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.

Dekan,



Dr. Zulfah, S.Pd., M.Pd.

NIP 198304202008012010

Tembusan :

1. Rektor IAIN Parepare



## PEMERINTAH KABUPATEN PINRANG

### DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

#### UNIT PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Jl. Jend. Sukawati Nomor 40. Telp/Fax : (0421)921695 Pinrang 91212

---

**KEPUTUSAN KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU KABUPATEN PINRANG**  
 Nomor : 503/0428/PENELITIAN/DPMPTSP/07/2024

Tentang

**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**

**Menimbang** : bahwa berdasarkan penelitian terhadap permohonan yang diterima tanggal 11-07-2024 atas nama SRI WAHYUNI, dianggap telah memenuhi syarat-syarat yang diperlukan sehingga dapat diberikan Surat Keterangan Penelitian.

**Mengingat** : 

1. Undang - Undang Nomor 29 Tahun 1959;
2. Undang - Undang Nomor 18 Tahun 2002;
3. Undang - Undang Nomor 25 Tahun 2007;
4. Undang - Undang Nomor 25 Tahun 2009;
5. Undang - Undang Nomor 23 Tahun 2014;
6. Peraturan Presiden RI Nomor 97 Tahun 2014;
7. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 3 Tahun 2018 terkait Penerbitan Surat Keterangan Penelitian;
7. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 64 Tahun 2011 sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 7 Tahun 2014;
8. Peraturan Bupati Pinrang Nomor 48 Tahun 2016; dan
9. Peraturan Bupati Pinrang Nomor 38 Tahun 2019.

**Memperhatikan** : 

1. Rekomendasi Tim Teknis PTSP : 0834/R/T.Teknis/DPMPTSP/07/2024, Tanggal : 12-07-2024
2. Berita Acara Pemeriksaan (BAP) Nomor : 0431/BAP/PENELITIAN/DPMPTSP/07/2024, Tanggal : 12-07-2024

**MEMUTUSKAN**

**Menetapkan** :

**KESATU** : Memberikan Surat Keterangan Penelitian kepada :

1. Nama Lembaga	: INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE
2. Alamat Lembaga	: JL. AMAL BAKTI NO. 8
3. Nama Peneliti	: SRI WAHYUNI
4. Judul Penelitian	: DAMPAK PENGGUNAAN GAME ONLINE TERHADAP MINAT BELAJAR IPS DITINJAU DARI SEGI GENDER KELAS VII SMP NEGERI 1 PINRANG
5. Jangka waktu Penelitian	: 1 Bulan
6. Sasaran/target Penelitian	: SISWA SMPN 1 PINRANG
7. Lokasi Penelitian	: Kecamatan Watang Sawitto

**KEDUA** : Surat Keterangan Penelitian ini berlaku selama 6 (enam) bulan atau paling lambat tanggal 12-01-2025.

**KETIGA** : Peneliti wajib mentaati dan melakukan ketentuan dalam Surat Keterangan Penelitian ini serta wajib memberikan laporan hasil penelitian kepada Pemerintah Kabupaten Pinrang melalui Unit PTSP selambat-lambatnya 6 (enam) bulan setelah penelitian dilaksanakan.

**KEEMPAT** : Keputusan ini mulai berlaku pada tanggal ditetapkan, apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan, dan akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Pinrang Pada Tanggal 12 Juli 2024



Ditandatangani Secara Elektronik Oleh :

**ANDI MIRANI AP.,M.Si**  
 NIP. 197406031993112001  
**Kepala Dinas Penanaman Modal dan PTSP**  
 Selaku Kepala Unit PTSP Kabupaten Pinrang

**Biaya : Rp 0,-**











Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE.





**PEMERINTAH KABUPATEN PINRANG**  
**DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**  
**UPT SMP NEGERI 1 PINRANG**  
 Alamat : Jalan Jend. Sudirman No.56 Telp/Fax: (0421) 7732001 Pinrang 91212  
 Website : www.smpn1pinrang.sch.id E-mail : smpn1pinrang@gmail.com

**SURAT KETERANGAN**  
 Nomor: 422/190/UPT SMP.01/VII/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala UPT SMP Negeri 1 Pinrang Kecamatan Watang Sawitto Kabupaten Pinrang Provinsi Sulawesi Selatan menerangkan bahwa:

Nama : SRI WAHYUNI  
 NIM : 2020203887220034  
 Jurusan : Tarbiyah  
 Program Studi : Tadris IPS  
 Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa (S-1) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare  
 Alamat : Madimeng

telah melaksanakan penelitian di UPT SMP Negeri 1 Pinrang dalam rangka penyusunan skripsi mulai tanggal 12 Juli 2024 s.d. 27 Juli 2024 dengan judul:

***"Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Minat Belajar IPS Ditinjau Dari Segi Gender Kelas VII SMP Negeri 1 Pinrang"***

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pinrang, 27 Juli 2024

Kepala UPT SMPN 1 Pinrang



Hj. NURLIYAH, S.Pd., M.Pd.

Pangkat : Pembina Tk.I

NIP : 197004221992032004

### Dokumentasi







#### Lampiran 04: Biodata Penulis



Nama SRI WAHYUNI Lahir di Pinrang, 25 April 2001. Anak terakhir dari empat bersaudara yang lahir dari bapak Majid dan Ibu Sumiati. Pendidikan yang di tempuh penulis yaitu SDN 25 Pinrang dan Lulus tahun 2013, SMPN 2 Pinrang masuk pada tahun 2013 dan lulus tahun 2016, melanjutkan jenjang di SMAN 1 Pinrang dan lulus tahun 2019. Hingga kemudian melanjutkan studi jenjang S1 di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare dan memilih program studi Tadris IPS, penulis melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan di LOKASI PPL di MTSN Pinrang pada Tahun 2023 kemudian melaksanakan Pengabdian Masyarakat di Kota Enrekang pada tahun 2023 dan menyelesaikan tugas akhirnya yang berjudul “ Dampak Penggunaan *Game Online* Terhadap Minat Belajar Ips Ditinjau Dari Segi Gender Siswa Smpn 1 Pinrang”

