

**ANALISIS DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP
MINAT BELAJAR SISWA DI SMK KRISTEN
TAGARI KABUPATEN TORAJA UTARA**

TESIS

**Oleh :
EMIK PATTANANG
2001190035**



**PROGRAM STUDI MAGISTER ADMINISTRASI PENDIDIKAN
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA
JAKARTA
2022**

**ANALISIS DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP
MINAT BELAJAR SISWA DI SMK KRISTEN
TAGARI KABUPATEN TORAJA UTARA**

TESIS

Diajukan untuk memenuhi persyaratan akademik guna memperoleh gelar
Magister Pendidikan (M.Pd.) pada Program Studi Magister Administrasi
Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Kristen Indonesia

Oleh :

EMIK PATTANANG

2001190035



**PROGRAM STUDI MAGISTER ADMINISTRASI PENDIDIKAN
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA
JAKARTA
2022**



UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Emik Pattanang

NIM : 2001190028

Program Studi : Magister Administrasi/Manajemen Pendidikan

Judul : Analisis Dampak Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa di SMK Kristen Tagari Kabupaten Toraja Utara

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis tugas akhir yang ber judul "Analisis Dampak Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa di SMK Kristen Tagari Kabupaten Toraja Utara " adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan sendiri dengan menggunakan hasil kuliah, tinjauan lapangan, buku-buku dan jurnal acuan yang tertera di dalam referensi pada karya tugas akhir saya.
2. Bukan merupakan duplikasi karya tulis yang sudah dipublikasikan atau yang pernah dipakai untuk mendapatkan gelar sarjana di universitas lain, kecuali pada bagian-bagian sumber informasi yang dicantumkan dengan cara referensi yang semestinya.
3. Bukan merupakan karya terjemahan dari kumpulan buku atau jurnal acuan yang tertera di dalam referensi pada tugas.

Kalau terbukti saya tidak memenuhi apa yang dinyatakan di atas, maka karya tugas akhir ini dianggap batal.

Dibuat di Jakarta
Pada Tanggal 18 Juli 2022
Yang menyatakan



Emik Pattanang



**PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA
PROGRAM STUDI MAGISTER ADMINISTRASI
PENDIDIKAN**

**PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TESIS
ANALISIS DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP MINAT BELAJAR
SISWA DI SMK KRISTEN TAGARI KABUPATEN TORAJA UTARA**

Oleh :

Nama : Emik Pattanang
NIM : 2001190035
Program Studi : Magister Administrasi Pendidikan

Telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan dan dipertahankan dalam sidang tugas akhir guna mencapai gelar Magister Pendidikan pada Program Studi Magister Administrasi Pendidikan, Universitas Kristen Indonesia,

Jakarta,

Pembimbing I

Pembimbing II

Ir. Tarsicius Sunaryo, M.A., Ph.D
NIDN: 0320035801

Dr. Lisa Gracia Kailola, M.Pd.
NIDN: .

Ketua Program Studi

Dr. Dra. Mesta Limbong, M.Psi
NIDN: 0320035801

Direktur Program Pascasarjana

Dr. Bintang R. Sumbolon, M.Si
NIDN: 0320086508



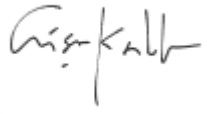
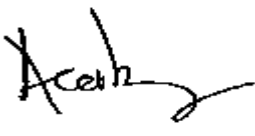
UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA PROGRAM PASCASARJANA

PERSETUJUAN TIM PENGUJI

Pada tanggal 27 Juli 2022 telah diselenggarakan Sidang Tesis untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik guna memperoleh gelar Magister Pendidikan pada Program Magister Administrasi Pendidikan Program Pascasarjana, Universitas Kristen Indonesia, atas nama :

Nama : Emik Pattanang
NIM : 2001190035
Program Studi : Magister Administrasi Pendidikan
Fakultas : Program Pascasarjana

termasuk ujian Tugas Akhir yang berjudul “ANALISIS DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DI SMK KRISTEN TAGARI KABUPATEN TORAJA UTARA” oleh tim penguji yang terdiri dari :

Nama Penguji	Jabatan dalam Tim Penguji	Tanda Tangan
1. Ir. Tarsicius Sunaryo, M.A., PH.D	Ketua	
2. Dr. Lisa Gracia Kailola, M.Pd.	Anggota	
3. Dr. Hotner Tampubolon, M.M.	Anggota	



UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA

Pernyataan dan Persetujuan Publikasi Tugas Akhir

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Emik Pattanang

NIM : 2001190035

Program Studi : Magister Administrasi/Manajemen Pendidikan

Jenis Tugas Akhir : Tesis

Judul : Analisis Dampak Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa di SMK Kristen Tagari Kabupaten Toraja Utara

Menyatakan bahwa:

1. Tugas akhir tersebut adalah benar karya saya dengan arahan dari dosen pembimbing dan bukan merupakan duplikasi karya tulis yang sudah dipublikasikan atau yang pernah dipakai untuk mendapatkan gelar akademik di perguruan tinggi manapun;
2. Tugas akhir tersebut bukan merupakan plagiat dari hasil karya pihak lain, dan apabila saya/kami mengutip dari karya orang lain maka akan dicantumkan sebagai referensi sesuai dengan ketentuan yang berlaku;
3. Saya memberikan Hak Non-eksklusif Tanpa Royalti kepada Universitas Kristen Indonesia yang berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilih hak cipta.

Apabila di kemudian hari ditemukan pelanggaran Hak Cipta dan Kekayaan Intelektual atau Peraturan Perundangan-undangan Republik Indonesia lainnya dan integritas akademik dalam karya saya tersebut, maka saya bersedia menanggung secara pribadi segala bentuk tuntutan hukum dan sanksi akademis yang timbul serta membebaskan Universitas Kristen Indonesia dari segala tuntutan hukum yang berlaku.

Dibuat di Jakarta
Pada Tanggal 18 Juli 2022
Yang menyatakan



Emik Pattanang

KATA PENGANTAR

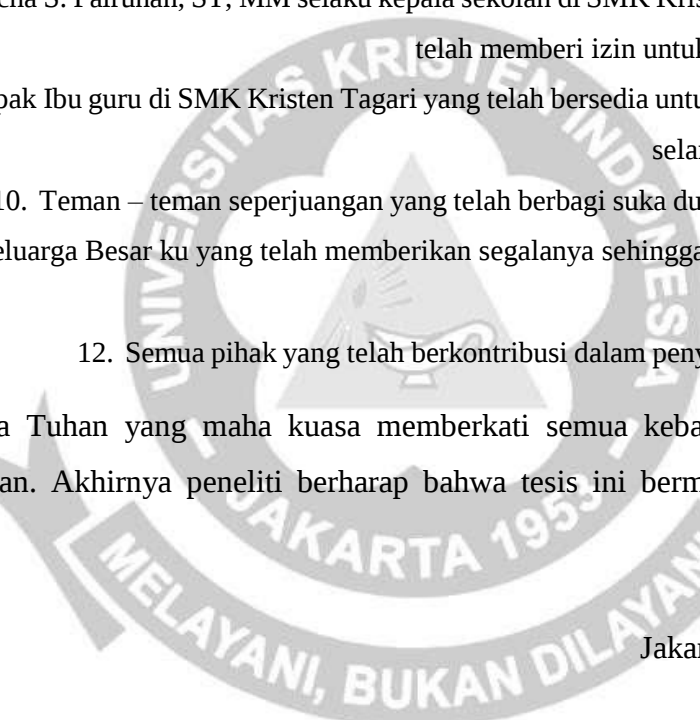
Dengan memanjatkan puji dan syukur ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunianya kepada penulis, akhirnya penulis dapat menyelesaikan penulisan tesis yang berjudul : **ANALISIS DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DI SMK KRISTEN TAGARI TORAJA UTARA**

Penulisan tesis ini dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Magister Manajemen Pendidikan di Universitas Kristen Indonesia Jakarta.

Penulis menyadari bahwa penulisan tesis ini dapat terselesaikan berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis berterimakasih kepada semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung telah memberikan kontribusi dalam menyelesaikan tesis ini.

Selanjutnya ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada :

1. Dr. Dhaniswara K. Harjono, SH, MH, MBA, selaku Rektor Universitas Kristen Indonesia yang telah memberikan kesempatan untuk mengikuti dan menyelesaikan program studi S2
2. Dr. Bintang R. Simbolon, M.Si, sebagai direktur Program Pascasarjana UKI Jakarta, yang telah memberikan izin dan kemudahan sehingga penulis dapat menyelesaikan studi di program pascasarjana UKI Jakarta
3. Dr. Dra. Mesta Limbong, M.Psi sebagai kepala program studi pascasarjana Magister Administrasi / Manajemen Pendidikan UKI Jakarta yang telah memberikan banyak arahan dan motivasi selama penulisan tesis berlangsung
4. Ir.Tarsicius Sunaryo, M.A., Ph.D. sebagai pembimbing 1 dalam penulisan tesis yang telah memberikan banyak arahan dan bimbingan kepada penulis selama penulisan tesis berlangsung
5. Dr. Lisa Gracia Kailola, M.Pd sebagai pembimbing 2 dalam penulisan tesis yang telah memberikan banyak arahan dan bimbingan kepada penulis selama penulisan tesis berlangsung
6. Dosen UKI yang telah memberikan banyak ilmu kepada penulis selama proses perkuliahan berlangsung
7. Staf UKI yang telah membantu dalam proses administrasi perkuliahan maupun selama pengurusan tesis

- 
8. Micha S. Pairunan, ST, MM selaku kepala sekolah di SMK Kristen Tagari Rantepao yang telah memberi izin untuk melaksanakan penelitian
 9. Bapak Ibu guru di SMK Kristen Tagari yang telah bersedia untuk memberikan data – data selama penelitian berlangsung
 10. Teman – teman seperjuangan yang telah berbagi suka duka selama kuliah berlangsung
 11. Keluarga Besar ku yang telah memberikan segalanya sehingga proses perkuliahan dapat terselesaikan dengan baik
 12. Semua pihak yang telah berkontribusi dalam penyelesaian penyusunan tesis ini

Semoga Tuhan yang maha kuasa memberkati semua kebaikan yang telah diberikan. Akhirnya peneliti berharap bahwa tesis ini bermanfaat bagi kita semua.

Jakarta, Juli 2022
Penulis

EMIK PATTANANG

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Lembar pengesahan.....	ii
Lembar pengesahan tim penguji.....	iii
Lembar persetujuan publikasi.....	v
Lembar Keaslian karya tulias	vii
Kata Pengantar.....	ix
Abstrak	x
Daftar Isi.....	xi
Daftar Tabel.....	xii
Daftar Gambar.....	xiii
Daftar Lampiran.....	xiii
 Bab I. Pendahuluan	
A. Latar Belakang.....	1
B. Fokus dan Subfokus Penelitian.....	4
C. Perumusan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Paradigma.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	6
 Bab II. Kajian Pustaka	
A. Kajian Teori.....	7
1.1 Bermain dan Game online.....	7
1.1.1. Pengertian bermain.....	7
1.1.2 Kareteristik bermain.....	8
1.1.3 Pengertian game online	9
1.1.4 Peekembangan game online.....	10
1.1.5 Jenis game online.....	11
1.1.6 Pengaruh positif game online.....	12
1.1.7 Pengaruh negative game online.....	
1.2 Minat belajar	13
2.1.1 Kareteristik minat belajar.....	15
2.1.2 Unsur minat belajar.....	15
2.1.3 Indikator minat belajar.....	16
2.1.4 Faktor memengaruhi minat belajar.....	19
B. Penelitian yang relevan.....	21
C. Kerangka berpikir Penelitian.....	
 Bab III. Metode Penelitian	

A. Deskripsi Latar, Satuan Kajian dan Entri.....	23
1. Deskripsi Latar.....	23
2. Satuan Kajian.....	23
3. Entri.....	23
B. Metode Penelitian.....	23
C. Data dan sumber data.....	24
D. Prosedur Pengambilan Data.....	25
E. Teknik Analisis Data.....	26
F. Pemeriksaan Keabsahan Data.....	28
 Bab IV. Hasil Penelitian Dan Pembahasan	
A. Deskripsi Lokasi, Waktu, dan Subyek Penelitian.....	30
B. Paparan Data.....	30
C. Temuan Penelitian.....	51
D. Pembahasan Temuan Penelitian.....	51
 Bab V. Kesimpulan Dan Saran	
A. Kesimpulan	55
B. Saran.....	57
 Daftar Pustaka.....	59
Lampiran – Lampiran.....	63
Riwayat Hidup.....	66
	70
	78

DAFTAR TABEL

1. Tabel 4.1. Indikator minat belajar siswa.....	36
2. Tabel 4.2. Indikator minat belajar siswa rendah	37
3. Tabel 4.3. Indikator minat belajar siswa tinggi	38
4. Tabel 4.4. Indikator minat belajar siswa pasif	39
5. Tabel 4.5. Indikator minat belajar siswa intensitas rendah	40
6. Tabel 4.6. Indikator minat belajar intensiats sedang	41
7. Tabel 4.7. Indikator minat belajar siswa intensitas tinggi	42
8. Tabel 4.8. Indikator minat belajar siswa intensitas sangat tinggi	43
9. Tabel 4.9. Tingkat minat belajar semua kategori	44
10. Tabel 4.10 Hasil akhir penelitian.....	44



DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 4.1 Tampilan halaman kode Kahoot..... 50
2. Gambar 4.2 Tampilan quis pada aplikasi Kahoot..... 51



DAFTAR LAMPIRAN

3. Pedoman wawancara.....	64
4. Pedoman observasi	66



ABSTRAK

Maraknya siswa bermain game online membuat guru dan orang tua menjadi khawatir akan dampak yang ditimbulkan dari game online. Perhatian dan waktu siswa yang selama ini digunakan untuk belajar dapat menurun karena teralihkannya oleh game online. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis dampak game online terhadap minat belajar siswa dan upaya guru untuk meningkatkan minat belajar siswa di SMK Kristen Tagari. Metode yang digunakan pada penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Pengambilan data menggunakan metode observasi, wawancara dan studi dokumen. Informan utama pada penelitian ini yakni siswa dan guru sedangkan informan tambahan yakni orang tua siswa. Dari hasil penelitian diketahui intensitas siswa bermain game online terdapat dua kategori yakni kategori siswa yang pasif dan yang aktif. Untuk siswa yang aktif bermain game online dibagi dalam 4 kelompok sesuai jumlah durasi bermain game yakni intensitas rendah, intensitas sedang, intensitas tinggi dan intensitas sangat tinggi. Sedangkan untuk mengukur minat belajar siswa peneliti menggunakan empat indikator yakni rasa ingin tahu, perhatian, keterlibatan dan rasa senang. Hasil penelitian menunjukkan game online memiliki dampak negatif terhadap minat belajar siswa di SMK Kristen Tagari. Dimana semakin tinggi durasi siswa bermain game online semakin rendah minat belajarnya. Kelompok pasif atau yang tidak bermain game online memiliki minat belajar tinggi bernilai = 3,01. Kelompok intensitas rendah memiliki minat belajar tinggi bernilai = 2,81. Kelompok intensitas sedang memiliki minat belajar rendah bernilai = 2,47. Kelompok intensitas tinggi memiliki minat belajar rendah bernilai 2,42 dan Kelompok intensitas sangat tinggi memiliki minat belajar rendah bernilai 2,40. Adapun upaya yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan minat belajar siswa yaitu menggunakan metode belajar yang dapat merangsang minat belajar siswa dengan berbagai teknik seperti ice breaking, meminimalkan metode ceramah dan reward stiker.

Kata Kunci : Game online, Minat belajar siswa

ABSTRACT

The rise of students playing online games makes teachers and parents worry about the impact of online games. Students' attention and time that have been used to study can decrease because they are distracted by online games. The purpose of this study was to analyze the impact of online games on students' interest in learning and the efforts of teachers to overcome the effects of online games. The method used in this study uses descriptive qualitative methods. The research subjects were students and teachers of Tagari Christian Vocational School. Collecting data using the method of observation, interviews and document studies. The samples taken were 52 students, 5 teachers and 1 counseling teacher. The intensity of students playing online games was divided into 5 groups, namely passive, low intensity, medium intensity, high intensity and very high intensity. To measure student interest in learning, researchers used four indicators, namely curiosity, attention, involvement and pleasure.

The results showed that online games had an impact on students' interest in learning. the passive group or those who do not play online games have a high learning interest with a value of = 3.01. The low-intensity group has a high learning interest with a value of = 2.81. The medium-intensity group has a low interest in learning with a value of = 2.47. The high-intensity group has a low interest in learning with a score of 2.42 and the very high-intensity group has a low interest in learning a score of 2.40. The efforts made by the teacher to increase student interest in learning are using learning methods that can stimulate student interest in learning with various techniques such as ice acting, minimizing lecture methods and reward stickers.

Keywords: online games, students' interest in learning