

Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Arif Syahputra Sinaga¹, Wirdati²
arifsyahputra880@gmail.com¹, wirdati@fis.unp.ac.id²
Universitas Negeri Padang^{1,2}

ARTICLE INFO	ABSTRACT
Article history: Received, 15 Agustus, 2022 Revised, 28 November, 2022 Accepted, 30 November, 2022	<p><i>This study aims to determine the effect of playing online games on students' learning interest in learning Islamic Religious Education at SMP Negeri 25 Padang. This research is associative quantitative research. The population in this study were students of class IX SMP Negeri 25 Padang. The sample used was 72 people, the sampling technique was cluster random sampling. The data analysis technique uses the t-test, so normality and linearity tests are needed. Based on the analysis of the research results, it can be concluded that: playing online games has a significant effect on interest in learning with t count $-5.189 > t$ table -1.666, with a significant level of 0.05. The significant value of motivation is 0.000 and the value is smaller than the probability of 0.05 ($0.000 < 0.05$). It can be concluded that $H_a =$ accepted, which means that there is a significant influence between playing online games on interest in learning at SMP Negeri 25 Padang.</i></p>
Keywords: Game Online, Minat Belajar, Pendidikan Agama Islam	
Conflict of Interest: None	
Funding: None	
Corresponding Author: Arif Syahputra Sinaga, Department Islamic Education Faculty of Social Science Universitas Negeri Padang, Indonesia, Email: arifsyahputra880@gmail.com, Phone No: +62 812 6073 2147	



Copyright©2022, Author(s)

1. Pendahuluan

Era digital 4.0 merupakan transformasi yang sudah menggunakan kecanggihan teknologi. Teknologi yang menjadi kebutuhan dasar manusia didukung dengan perkembangan ilmu pengetahuan yang sangat pesat. Era globalisasi sangat mempengaruhi pendidikan sebab teknologi yang semakin canggih dapat memberikan dampak positif dan negatif terhadap perkembangan pendidikan. Dalam 10 tahun terakhir, *game online* atau yang disebut dengan permainan elektronik sudah menyebar luas kemana-mana. Indonesia merupakan negara yang sudah memasuki era digital 4.0 (Satya, 2018; Cholily *et al.*, 2019; Risdianto, 2019).

Game online banyak digunakan dalam aplikasi. Hp merupakan alat komunikasi, baik jarak jauh maupun jarak dekat. Alat ini merupakan komunikasi lisan atau tulisan

yang dapat menyimpan pesan sangat praktis untuk dipergunakan sebagai alat komunikasi karena biasa dibawa kemana saja (Kustiawan, 2016). Sehingga saat ini para remaja berlomba-lomba untuk memiliki *handphone* yang kualitasnya tertinggi (Khatimah, 2018; Setiawan, 2018& Zakirah, 2019). *Game online* merupakan salah satu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. *Game online* tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, *game online* bisa dimainkan melalui komputer, laptop, dan diperangkat lainnya, asal *gadget* tersebut terhubung dengan jaringan internet (Aji, 2012).

Arisanti & Subhan (2018) dalam hasil penelitiannya menunjukkan adanya pengaruh media internet secara keseluruhan, 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 di kalangan siswa yaitu 84.6%. *World Health Organization* (WHO) mengemukakan seseorang yang kecanduan *game online* memiliki pola perilaku bermain sangat parah yang mengakibatkan terganggunya fungsi pribadi, keluarga, pekerjaan, pendidikan, sosial, dan hal penting lainnya (*world health organization*, 2018). Banyak faktor yang mempengaruhi belajar peserta didik, di antara adalah minat belajar siswa. Menurut Supardi (2015) bahwa minat belajar adalah suatu tindakan perubahan perilaku yang terjadi karena adanya sebuah keinginan yang berupa perhatian sehingga terdapat perasaan senang. Di dalam pendidikan, minat belajar merupakan hal yang penting untuk menunjang keberhasilan peserta didik (Pratiwi, 2017).

Maka jelaslah bahwa pengaruh *game online* ini berdampak positif dan negatif. Argumen ini juga diperkuat oleh Erofiana et al (2021) *Game online* positif apabila di dalam penggunaannya terkontrol dan hanya sebagai hiburan sesaat saja, namun pada saat sekarang ini terlihat banyak berdampak pada sisi negatif terhadap siswa akibat kurangnya pengawasan dari orang tua sehingga membuat siswa candu untuk terus bermain *game* (Syahrani, 2015).

Terlihat secara langsung bahwa *game online* memiliki sederet manfaat seperti dapat menjadi wadah pelarian dari tekanan hidup (Eskasasnanda, 2017), meningkatkan interaksi antar individu tanpa memandang jarak dan bahasa, meningkatkan konsentrasi. *Game online* juga dapat meningkatkan keterampilan cakap dalam berbahasa Inggris, dan dapat memperoleh pengetahuan yang lebih berkaitan dengan penggunaan fasilitas komputer dan android (Darwis et al., 2020). Tak heran jika sebagian orang tua menjadikan *game* sebagai sarana belajar yang menarik untuk anak. Bukan hanya orang tua, bahan guru juga bisa menjadikan *game* sebagai sarana pembelajaran di kelas. Argumen ini diperkuat juga dalam hasil penelitian (D. W. Putra et al., 2016), (Yana & Komara, 2019), menyatakan sebuah *game* dengan berbasis sistem operasi android dapat digunakan dalam pembelajaran.

Di antara pengaruh negatif kecanduan bermain *game online* ini turunnya minat siswa dalam belajar kemudian akan berdampak kurangnya sopan santun terhadap guru dan yang lebih tua darinya, tidak peduli dengan lingkungan sekitar, bahkan lupa dengan waktu shalat, kemudian membuat mereka sulit berkonsentrasi dalam belajar sehingga tugas yang diberikan sering terbengkalai (Genta, et al., 2020). Sebagai umat yang beragama, menunda-nunda kegiatan beribadah adalah suatu tindakan yang tidak baik, sebagaimana dalam Agama Islam bahwa tidak diperbolehkan untuk melalaikan suatu ibadah apalagi meninggalkannya salah satunya yaitu ibadah shalat. Sebagaimana telah dijelaskan dalam Al-qur'an surat Maryam ayat 39.

وَأَنْذِرْهُمْ يَوْمَ الْحَسْرَةِ إِذْ قُضِيَ الْأَمْرُ وَهُمْ فِي غَفْلَةٍ وَهُمْ لَا يُؤْمِنُونَ؛

Artinya: "berilah mereka peringatan tentang hari penyesalan, (yaitu) ketika segala perkara telah diputus. Dan mereka dalam kelalaian dan mereka tidak (pula) beriman".

Menurut (Quraish Shihab, 2009) dalam buku Tafsir Al- Misbah jilid 7, menjelaskan bahwa Nabi Muhammad SAW diperintahkan untuk mengingatkan umatnya tentang hari penyesalan atas kelalaian dan waktu yang terbuang dengan sia-sia tanpa mereka manfaatkan dengan baik.

Hasil observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 21 Juli sampai 20 Desember 2021, peneliti melaksanakan program Praktek Lapangan Kependidikan (PLK) di sekolah SMP Negeri 25 Padang. Hasil dari pengamatan peneliti di lokasi pada saat jam pelajaran ada sebagian siswa yang bermain *game*. Selanjutnya peneliti melakukan pengamatan dalam proses pembelajaran di ruangan kelas, ada sebagian dari siswa yang tidak menyimak bahkan tidak mengajukan pertanyaan terkait dengan materi yang sedang dipelajari. Berdasarkan dari hasil pra penelitian terhadap sikap siswa pada saat proses pembelajaran di kelas menunjukkan sebagian dari siswa kurang berkonsentrasi, sehingga banyak yang tidak tuntas pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Harahap & Ramadhan (2021) menyatakan bahwa salah satu permasalahan dari *game online* yaitu kurangnya minat belajar, ketika melakukan observasi awal, peneliti mengamati adanya siswa yang tidak fokus saat proses pembelajaran sedang berlangsung.

2. Tinjauan Pustaka

Pendidikan Agama Islam

Pendidikan menurut Undang-Undang Dasar nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang terdapat pada bab 1 pasal 1 yaitu: "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara".

Pendidikan Agama Islam memiliki dasar yang akan menjadi sumber kekuatan sebagai landasan untuk mencapai tujuan dari pendidikan (Utari e al., 2020). Dasar utama dan terpenting dari Pendidikan Agama Islam yaitu Al-qur'an dan Hadis (Fasih, 2016). Muhaimin (2012) menjelaskan bahwa tujuan Pendidikan Agama Islam yaitu untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengamalam, serta pengalaman peserta didik tentang Agama Islam sehingga menjadi muslim yang beriman, bertakwa, berbangsa, bernegara dan dapat melanjutkan pada jenjang yang lebih tinggi. Secara umum ruang lingkup Pendidikan Agama Islam menjadi pembatas pembahasan ke arah yang lebih spesifikasi. Jika dilihat dari aspek pembahasan, ruang lingkup Pendidikan Agama Islam terdiri dari Al-qur'an hadist, Aqidah, Akhlak, Fikih, dan Sejarah Kebudayaan Islam (Sa'diyah et al., 2020).

Minat Belajar

Minat diartikan sebagai penerimaan mengenai suatu hal yang akan dilakukan dengan adanya ketertarikan, maka semakin tertarik pada suatu hal maka minatnya semakin besar dan sebaliknya jika tidak memiliki ketertarikan pada hal tersebut maka minatnya sama dengan rendah (Slameto, 2010). Jannah (2020) juga mendefinisikan minat belajar yaitu suatu keinginan yang besar terhadap sesuatu, yang memusatkan pada perasaan serta perhatian yang penuh kemauan tanpa adanya suatu paksaan.

Kemudian menurut Slameto, (2010) indikator minat belajar peserta didik adalah sebagai berikut: 1) Ketertarikan, 2) Perasaan Senang, 3) Perhatian Belajar, 4) Kemauan, 5) Partisipasi, 6) Manfaat yang Dirasakan. Adapun yang mempengaruhi minat belajar ada dua faktor yakni faktor internal (yang berasal dari dalam diri) dan faktor eksternal (lingkungan dan masyarakat).

Faktor internal merupakan faktor yang ada dalam peserta didik seperti faktor minat, bakat, cita-cita, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang ada diluar individu seperti keluarga, konsep dasar pembelajaran, sekolah, teman pergaulan, guru, lingkungan dan fasilitas (Muhibbin, 2007). Menurut Khairina (2017) bahwa minat memiliki unsur afeksi, kesadaran sampai pilihan nilai, pengarahan perasaan, seleksi dan kecenderungan hati. Kemudian berdasarkan orang dan pilihan kerjanya, minat dibagi menjadi enam jenis, yaitu: 1) Realistis, 2) Investigatif, 3) Artistik, 4) Sosial, 5) Enterprising, 6) Konvensional.

Bermain *Game Online*

Game berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan. Bermain dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, didefinisikan sebagai melakukan sesuatu untuk bersenang-senang. Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang (Fadlillah, 2019).

Lemmens dkk (Trisnani et al, 2018) berpendapat bahwa terdapat Tujuh aspek anak kebiasaan bermain dalam permainan *online* yaitu: 1) *Saliency* (berfikir tentang bermain game online sepanjang hari), 2) *Tolerance* (waktu bermain game online yang semakin meningkat), 3) *Mood Modification* (bermain *game online* untuk melarikan diri dari masalah), 4) *Withdrawal* (merasa buruk jika tidak dapat bermain *game online*), 5) *Relapse* (kecenderungan untuk bermain *game online* kembali setelah sekian lama tidak bermain), 6) *Conflict* (bertengkar dengan orang lain karena bermain *game* secara berlebihan), 7) *Problems* (mengabaikan kegiatan lainnya sehingga menyebabkan permasalahan). Selanjutnya Lusi Ardianasari (2013) menyatakan terdapat empat faktor motivasi seseorang bermain *game online*: 1) *Relationship*, 2) *Manipulation*, 3) *Immersion*, 4) *Achievement*,

3. Metode

Pada penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan asosiatif. Sugiyono (2016) pendekatan kuantitatif asosiatif bertujuan untuk membangun suatu teori yang berfungsi untuk menjelaskan, meramalkan, dan mengontrol suatu gejala dalam penelitian. Untuk mengetahui adanya pengaruh dari variabel, yaitu variabel (X) Pengaruh bermain *game online*, terhadap (Y) minat belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Populasi penelitian ini yaitu peserta didik

kelas IX SMP Negeri 25 Padang. Untuk menentukan sampel pada penelitian digunakan Rumus *slovin* yang dikemukakan Slovin dalam Mustafa (2010)

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2} \quad \longrightarrow \quad n = \frac{260}{1 + (260 \times 0,1^2)} = 72,22 = 72$$

Berdasarkan hasil di atas , maka jumlah sampel yang digunakan adalah 72,22 responden namun dibulatkan menjadi 72 siswa. Kemudian instrumen yang digunakan yaitu satu paket angket yang sudah di validasi dan reabilitas kepada pakar sesuai dengan bidang penelitian ini. Teknik Pengumpulan Data penelitian dilakukan dengan observasi, angket/kusioner dan dokumentasi (Sugiyono, 2013). Pada teknik analisis data menggunakan Uji Prasyarat Analisis (Uji Normalitas dan Uji Linearitas), Pengujian Hipotesis (Tes Regresi Linear Sederhana, Menguji Koefisien Determinasi dan Uji t).

4. Hasil dan Pembahasan

Data bermain *game online* yang diperoleh skor minimum adalah sebesar 112 dan skor maksimumnya 159. Rentang jumlah skor maksimum (range) yang mungkin diperoleh adalah $159 - 112 = 47$. Untuk mencari kelas interval menggunakan kelas interval skala lima. Dapat dilihat bahwa terdapat 5 orang siswa berada dalam kategori baik sekalis sebesar 7%, 23 orang siswa berada dalam kategori baik sebesar 32%, 18 orang siswa berada dalam kategori cukup sebesar 25%, 23 orang siswa berada dalam kategori kurang sebesar 32%, dan 3 orang siswa berada dalam kategori kurang sekali sebesar 4%.

Data angket minat belajar yang diperoleh skor minimum adalah sebesar 80 dan skor maksimumnya 110. Rentang jumlah skor maksimum (range) yang mungkin diperoleh adalah $110 - 80 = 30$. Untuk mencari kelas interval menggunakan kelas interval skala lima. Dapat dilihat bahwa terdapat 7 orang siswa berada dalam kategori baik sekali sebesar 10%, 14 orang siswa berada dalam kategori baik sebesar 19%, 26 orang siswa berada dalam kategori cukup sebesar 36%, 21 orang siswa berada dalam kategori kurang sebesar 29%, dan 4 orang siswa berada dalam kategori kurang sekali sebesar 6%. Uji normalitas pada penelitian ini adalah dengan rumus *Kolmogrov Smirnov* yang didapat menggunakan aplikasi dari *SPSS for windows 25*, sebagai berikut:

Tabel 1. Uji Normalitas Data Penelitian

No	Variabel	N	Sig	Taraf Sig	Kesimpulan
1	Bermain <i>Game Online</i> Terhadap minat belajar	72	0,200	0,05	Normal

Sumber: Hasil Pengolahan Data Penelitian 2022.

Dengan demikian, dari tabel 1 di atas dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel di atas diperoleh signifikansi $0,200 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa variabel bermain *game online* dan minat belajar peserta didik di SMP Negeri 25 Padang dengan normal.

Uji linearitas, dapat dikatakan distribusi data memiliki bentuk yang linear jika nilai signifikansi dari nilai *Deviation from linearity* sig lebih dari $>0,05$. Sebaiknya jika signifikansi kurang dari $< 0,05$ maka data tersebut tidak linear, sebagai berikut:

Tabel 2. Uji Linearitas Data Penelitian

No	Variabel	N	Sig	Taraf Sig	Kesimpulan
1	Bermain <i>Game Online</i> Terhadap Minat Belajar	72	0,291	0,05	Linear

Sumber: Hasil Pengolahan Data Penelitian 2022

Dengan demikian, dari tabel 2 di atas dapat dilihat bahwa data uji linearitas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi variabel bermain *game online* (X) terhadap minat belajar (Y) di SMP Negeri 25 Padang sebesar 0, 291 lebih besar dari 0,05 maka dari itu data antara kedua variabel menunjukkan bahwa terdapat hubungan linear antara bermain *game online* (X) dengan minat belajar (Y).

Setelah dilakukan Uji persyaratan Analisis, di mana menunjukkan memenuhi persyaratan untuk dilakukan pengujian statistik, selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis sebagai berikut:

Tabel 3. Uji Hipotesis

t _{hitung}	t _{tabel}	Kesimpulan
-5,189	-1,666	Adanya pengaruh X1 terhadap Y

Pada tabel di atas hasil persamaan regresi linear sederhana *coefficients*, t hitung bermain *game online* adalah -5,189. Dengan derajat bebas (df) = $n-k = 72-2 = 70$. Dari tabel t diperoleh t tabel sebesar -1,666. Maka dari hasil di atas dapat diambil kesimpulan bahwa t hitung $>$ t tabel yaitu $-5, 189 > -1,666$. Karena t hitung $>$ t tabel nilai signifikansi t untuk variabel bermain *game online* adalah 0,000 dan nilai tersebut lebih kecil dari probabilitas 0,05 ($0,000 < 0,05$). Hal ini berarti menunjukkan H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara bermain *game online* (X) dengan minat belajar (Y). disebabkan nilai t hitung bernilai negatif maka dapat disimpulkan jika bermain *game online* semakin sering dimainkan maka minat belajar peserta didik menurun.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh bermain *game online* (X) terhadap minat belajar (Y) di SMP Negeri 25 Padang. Berikut pembahasannya:

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara bermain *game online* terhadap minat belajar di SMP Negeri 25 Padang. Hasil pengujian hipotesis bermain *game online* terhadap minat belajar siswa di SMP Negeri 25 Padang menunjukkan bahwa dari t hitung sebesar -5,189 dan t tabel -1,666 dengan taraf signifikan sebesar 0,05. Nilai signifikan motivasi adalah 0,000 dan nilai tersebut lebih kecil dari probabilitas 0,05 ($0,000 < 0,05$). Sehingga dalam pengujian ini t hitung $>$ t tabel dan dapat disimpulkan bahwa $H_a =$ diterima dan $H_0 =$ ditolak yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara bermain *game online* terhadap minat belajar di SMP Negeri 25 Padang. Dikarenakan nilai t hitung bernilai negatif maka dapat disimpulkan jika bermain *game online* semakin sering dimainkan maka minat belajar peserta didik menurun.

Kecanduan dalam bermain *game online* dapat membahayakan bagi anak, diantaranya bahaya radiasi dari gadget, berpengaruh pada kinerja otak anak, minat

dan prestasi belajar menurun. Setiap gadget atau perangkat elektronik memancarkan radiasi. Paparan radiasi dari perangkat elektronik ini dapat berakibat pada kelemahan kinerja otak anak. Masalah kinerja otak yang sering dijumpai pada anak pecandu *game* adalah masalah konsentrasi. Anak akan selalu merasa senang ketika bermain *game*, dan hal ini berakibat adanya perubahan struktur dendrite sel-sel di otak. Permasalahan sel ini pada akhirnya berpengaruh pada kemampuan anak dalam mengontrol perilaku dan kemampuan konsentrasinya dalam jangka panjang.

Saat konsentrasi anak menurun, maka ia juga akan mudah lupa dan gagal fokus. Jika gangguan ini berlangsung selama proses pembelajaran di sekolah. Anak akan kesulitan memahami dan mengikuti pembelajaran yang akan diberikan oleh guru. Pada akhirnya minat belajar dan prestasi belajar anak akan menurun. Sedangkan menurut Priska dalam Gustika (2020), anak yang kecanduan bermainan *game online* dapat mengancam dirinya dan lingkungannya, tidak mau sekolah, ketika di rumah mengalami perubahan perilaku, lebih banyak berbohong kepada orang tuanya, mengurung diri di dalam kamar, dan lebih sensitif kepada sekitarnya.

Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa intensitas penggunaan bermain *game online* merupakan salah satu faktor yang cukup kuat untuk mempengaruhi minat belajar siswa. Di mana dengan rutinitas /keseringan penggunaan elektronik *game online* pada peserta didik dapat menyebabkan minat belajar peserta didik waktu di sekolah dan dirumah menjadi menurun dan dampak penggunaan *game online* yang cukup lama juga dapat membahayakan kesehatan serta sosial anak. Hal ini disebabkan karena kurangnya pengawasan orang tua terhadap anak-anaknya waktu anak bermain *game online* dan tidak membatasi waktu bermain anak. Dari hasil penelitian ini, bermain *game online* dapat memberikan sumbangan pengaruh sebesar 27,8% (cukup kuat) untuk mempengaruhi minat belajar peserta didik di SMP Negeri 25 Padang. Selebihnya 72,2% dipengaruhi oleh faktor lain yang diluar penelitian.

5. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara bermain *game online* terhadap minat belajar di SMP Negeri 25 Padang. Hasil pengujian hipotesis menggunakan *SPSS 25 for windows* ditemukan bahwa bermain *game online* terhadap minat belajar peserta didik di SMP Negeri 25 Padang menunjukkan bahwa dari t hitung sebesar -5,189 dan t tabel -1,666 dengan taraf signifikan sebesar 0,05. Nilai signifikan motivasi adalah 0,000 dan nilai tersebut lebih kecil dari probabilitas 0,05 ($0,000 < 0,05$). Sehingga dalam pengujian ini t hitung > t tabel dan dapat disimpulkan bahwa $H_a =$ diterima dan $H_o =$ ditolak yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara bermain *game online* terhadap minat belajar di SMP Negeri 25 Padang. Dikarenakan nilai t hitung bernilai negatif maka dapat disimpulkan apabila bermainan *game online* semakin sering maka minat belajar peserta didik akan menurun.

Mengingat hasil analisis dan kesimpulan penelitian yang telah dilakukan, maka perlu penulis memberikan saran sebagai berikut: Pertama, Bagi pimpinan SMP Negeri 25 Padang agar tetap berusaha untuk meningkatkan sarana dan prasarana sebagai salah satu penunjang belajar mengajar untuk menumbuhkan minat belajar dalam meningkatkan mutu di SMP Negeri 25 Padang dan mengadakan sebuah pertemuan kepada wali murid bertujuan agar untuk mengedukasi orang tua peserta didik

membatasi waktu untuk bermain *game online*. Kedua, bagi tenaga pengajar di SMP Negeri 25 Padang harus selalu berusaha meningkatkan minat belajar peserta didik, guru dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan minat belajar sehingga peserta didik memiliki minat yang tinggi dan mencapai hasil optimal. selanjutnya ketiga, bagi peneliti selanjutnya dapat memberikan informasi bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara bermain *game online* terhadap minat belajar peserta didik di SMP Negeri 25 Padang dengan arti jika bermain *game online* semakin tinggi maka minat belajar peserta didik menurun. Perlu diadakan penelitian lebih lanjut mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik di SMP Negeri 25 Padang.

6. Referensi

- Aji, C. Z. (2012). Berburu Rupiah Lewat *Game online*. *Bounabooks*.
- Ardianasari, L. (2013). Pengaruh Kecanduan *Game online* terhadap Penyesuaian Sosial Remaja di Malang. Skripsi. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Arisanti, D., & Subhan, M. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Internet Terhadap
- Cholily, Y. M., Putri, W. T., & Kusgiarohmah, P. A. (2019, June). Pembelajaran di era revolusi industri 4.0. In *Seminar & Conference Proceedings of UMT*.
- Darwis, M., Amri, K., & Reymond, H. (2020). Dampak dari Kecanduan *Game online* di Kalangan Remaja Usia 15–18 Tahun di Kelurahan Kayuombun. *Ristekdik: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 5(2), 228-233.
- Depag, R. I. (2006). Departemen Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, Jakarta: Departemen RI.
- Erofiana, A. S., Santoso, G., & Nomi, S. (2021). Studi Penggunaan *Game online* Free Fire Pada Emosi Siswa Kelas 5 di SDN 2 Braja Harjosari. *Elementa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1).
- Eskasasnanda, I. D. P. (2017). Causes and Effects of Online Video Game Playing among Junior-Senior High School Students in Malang East Java. *Komunitas: International Journal of Indonesian Society and Culture*, 9(2), 191-202.
- Fadlillah, M. (2019). *Buku ajar bermain & permainan anak usia dini*. Prenada Media.
- Fasih, A. R. (2016). Dasar-Dasar Pendidikan Agama Islam dalam Tinjauan Al-Qur'an dan Al-Hadis. *Al-Ishlah*, 14(1), 285565
- Gustika, Y. (2020). *Pengaruh Game online Melalui Pengguna Hp Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Negeri 156 Bengkulu Utara Di Desa Taba Padang R Kec. Hulu Palik Kab. Bengkulu Utara* (Doctoral dissertation, IAIN Bengkulu).
- Harahap, S. H., & Ramadan, Z. H. (2021). Dampak *Game online* Free Fire Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1304-1311.
- Jannah, T. A. (2020). Pengaruh Penggunaan Audio Visual terhadap Minat dan Hasil Belajar Fiqih Peserta Didik di MA Al-Muslimun Lamongan.
- Khairina, R. M., & Syafrina, A. (2017). Hubungan antara Minat Belajar dengan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA pada kelas V SD Negeri Garot Geuceu Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1).
- Khatimah, H. (2018). Posisi dan Peran Media dalam Kehidupan Masyarakat. *TASĀMUH*, 16(1), 119-138.

- Minat Belajar Siswa Muslim di SMP Kota Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 3(2), 61-73.
- Muhaimin, (2012). *Paradigma Pendidikan Islam: Paradigma Pendidikan Islam: Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah*.
- Muhibbinsyah, (2007). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Pratiwi, N. K. (2017). Pengaruh tingkat pendidikan, perhatian orang tua, dan minat belajar siswa terhadap prestasi belajar bahasa indonesia siswa smk kesehatan di kota tangerang. *Pujangga*, 1(2), 31.
- Putra, D. W., Nugroho, A. P., & Puspitarini, E. W. (2016). Game Edukasi berbasis android sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini. *JIMP-Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 1(1).
- Risdianto, E. (2019). Analisis pendidikan indonesia di era revolusi industri 4.0. *Bengkulu: Universitas Bengkulu*. Diakses dari https://www.researchgate.net/profile/Eko_Risdianto/publication/332415017_ANALISIS_PENDIDIKAN_INDONESIA_DI_ERA_REVOLUSI_INDUSTRI_40/links/5cb4509b4585156cd7993519/ANALISIS-PENDIDIKAN-INDONESIA-DI-ERA-REVOLUSI-INDUSTRI-40.pdf.
- Sa'diyah, H., Alfiyah, H, Y., AR, Z. T., & Nasaruddin, N. (2020). Model Research and Development Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *El-Banat: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam*, 10(1), 42-73.
- Satya, V. E. (2018). Strategi Indonesia menghadapi industri 4.0. *Info Singkat*, 10(9), 19-24.
- Setiawan, D. (2018). Dampak perkembangan teknologi informasi dan komunikasi terhadap budaya. *Jurnal Simbolika: Research and Learning in Communication Study*, 4(1), 62-72.
- Slameto, (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Supardi, S. U., dkk. (2015). Pengaruh Media Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Fisika. *Formatif: Journal Ilmiah Pendidikan MIPA*.2(1).
- Trisnani, R. P., & Wardani, S. Y. (2018). STOP KECANDUAN *GAME ONLINE* Mengenal Dampak Ketergantungan pada *Game online* serta Cara Mengurangnya.
- Utari, I., Kurniawan, K., & Fathurrochman, I. (2020). Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Membina Akhlak Peserta Didik Autis. *JOEAL: Journal of Education and Instruction*, 3(1), 75-89.
- World Health Organization. (2018). Gaming Disorder.(<http://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/>, Diakses 5 Oktober 2021).
- Yana, E., Komara, A., & Anisah, A. (2019). Pengembangan game edukatif berbasis android sebagai media pembelajaran akuntansi untuk meningkatkan analysis ability mahasiswa. *Assets: Jurnal Akuntansi dan Pendidikan*, 8(2), 157-173.
- Zakirah, D. M. A. (2020). Media Sosial Sebagai Sarana Membentuk Identitas Diri Mahasiswa Universitas Airlangga Surabaya. *Jurnal Kopsis: Kajian Penelitian dan Pemikiran Komunikasi Penyiaran Islam*, 2(2), 91-101.