

**SURVEI MINAT BELAJAR PENJAS SISWA  
YANG BERMAIN *GAME ONLINE* KELAS X TEKNIK  
PERMESINAN DAN X TEKNIK KENDARAAN RINGAN  
SMKN 4 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

Oleh

**Pajar Hari Widodo**

**Nomor Induk Mahasiswa 06061382025058**

**Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA  
PALEMBANG**

**2024**

**SURVEI MNAT BELAJAR PENJAS SISWA YANG  
BERMAIN *GAME ONLINE* KELAS X TEKNIK  
PERMESINAN DAN X TEKNIK KENDARAAN RINGAN  
SMKN 4 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Pajar Hari Widodo**

**Nomor Induk Mahasiswa 06061382025058**

**Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan**

**Disetujui untuk diajukan dalam Ujian akhir Program Sarjana**

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi,  
Pendidikan Jasmani dan Kesehatan



**Destriani, M.Pd**  
NIP. 198912012019032018

Pembimbing,



**Prof. Dr. Iyakrus, M.Kes**  
NIP. 196208121987021002

**SURVEI MINAT BELAJAR PENJAS SISWA YANG BERMAIN *GAME*  
*ONLINE* KELAS X TEKNIK PERMESINAN DAN KELAS X TEKNIK  
KENDARAAN RINGAN SMKN 4 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

Oleh

**Pajar Hari Widodo**

**NIM: 06061382025058**

**Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan**

**Mengesahkan:**

**Mengetahui,  
Koordinator program studi,  
Pendidikan Jasmani dan Kesehatan**



**Destriani, M.Pd  
NIP. 198912012019032018**

**Pembimbing,**



**Prof. Dr. Iyakrus, M.Kes  
NIP. 196208121987021002**



**SURVEI MINAT BELAJAR PENJAS SISWA  
YANG BERMAIN *GAME ONLINE* KELAS X TEKNIK  
PERMESINAN DAN X TEKNIK KENDARAAN RINGAN  
SMKN 4 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

Oleh

**Pajar Hari Widodo**

**Nomor Induk Mahasiswa 06061382025058**

**Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan**

**Telah diujikan dan lulus pada :**

**Hari : Rabu**

**Tanggal : 27 Mei 2024**

**TIM PENGUJI**

- 1. Ketua : Prof. Dr. Iyakrus, M.Kes**  
**2. Anggota : Ahmad Richard Victorian, M.Pd**



**Palembang, 27 Mei 2024  
Mengetahui,  
Koordinator Program Studi  
Pendidikan Jasmani dan Kesehatan**



**Destriani, M.Pd  
NIP. 198912012019032018**

**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Pajar Hari Widodo

Nim 06061382025058

Program Studi : Pendidikan Jasmani dan Kesehatan

Menyatakan dengan sungguh sungguh bahwa Skripsi yang berjudul “Survei Minat Belajar Penjas Siswa yang Bermain *Game Online* Kelas X Teknik Permesinan dan X Teknik Kendaraan Ringan SMKN 4 Palembang” ini seluruh isinya adalah benar benar karya saya sendiri dan tidak melakukan penipuan dan menjiplak dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang pencegahan dan penanggulangan plagiat di perguruan tinggi. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung sanksi yang telah dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sungguh sungguh tanpa paksaan dari pihak manapun.

Palembang, 27 Mei 2024

yang membuat pernyataan ini,



Pajar Hari Widodo

NIM. 06061382025058

## PRAKATA

Skripsi yang berjudul “Survei Minat Belajar Penjas Siswa yang Bermain *Game Online* Kelas X Teknik Permesinan dan X Teknik Kendaraan Ringan SMKN 4 Palembang” ini bisa diselesaikan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, telah mendapat bantuan dari berbagai pihak.

Terima kasih kepada Prof. Dr. Drs. Iyakrus, M.Kes., yang selalu mengarahkan dan membimbing selama penyusunan skripsi ini. Bapak Ahmad Richard Victorian, M.Pd selaku penguji mengucapkan terima kasih atas saran dan masukan. Mengucapkan terima kasih kepada Prof. Dr. Taufiq Marwa, SE. M.Si. selaku Rektor Universitas Sriwijaya. Dr. Hartono M.A selaku Dekan FKIP Universitas Sriwijaya. Destriani, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan, yang telah memberikan kemudahan dalam pengadministrasi selama penulisan skripsi.

Terima kasih kepada Bapak Angga Setiawan, sebagai admin di Prodi Penjaskes atas bantuannya hingga akhir penyelesaian administrasi skripsi ini. Mengucapkan terima kasih kepada SMK Negeri 4 Palembang yang telah mendukung dan membantu selama melakukan penelitian dalam rangka menyelesaikan skripsi ini. Ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberi bantuan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Mudah mudahan skripsi ini dapat bermanfaat bagi Prodi Penjaskes dan bagi pembacanya.

Palembang, 27 Mei 2024



Pajar Hari Widodo

NIM. 06061382025058

## KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan atas kehadiran Allah Swt. Tuhan Yang Maha Esa yang sudah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Penyusunan skripsi ini tentunya mengalami berbagai macam kendala dan kesulitan. Skripsi ini dapat terlaksana dengan baik berkat bantuan dan uluran tangan dari berbagai pihak, teristimewa kepada dosen pembimbing, pada kesempatan ini menyampaikan terima kasih yang tak terkira kepada :

1. Bapak Dr. Hartono, M.Si, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan dukungan moral.
2. Ibu Destriani, M.Pd, selaku Kaprodi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan yang telah memberikan bantuan dan kemudahan dalam pengadministrasi selama penulisan skripsi ini.
3. Bapak Prof. Dr. Drs, Iyakrus, M.Kes, selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bantuan, bimbingan dan masukan selama penulisan skripsi berlangsung.
4. Bapak Ahmad Richard Victorian, M.Pd, selaku Dosen Penguji Dan kepada seluruh dosen pendidikan jasmani dan kesehatan beserta stafnya.
5. Ayah, ibu, kakak dan keluarga yang telah memberikan dukungan penuh kepada saya
6. Rekan mahasiswa Penjaskes Unsri khususnya angkatan 20 Palembang.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan mendapat imbalan yang melimpah dari Allah Swt, menyadari bahwa penelitian ini masih banyak kekurangan dan kelemahan, oleh karena itu mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak guna perbaikan lebih lanjut. Mudah-mudahan penelitian ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Palembang, Mei 2024



Pajar Hari Widodo

## PERSEMBAHAN DAN MOTO

*Alhamdulillahirobbil'alamiin,*

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah kepada Allah Swt, atas rahmat dan karunia-Nya yang telah mempermudah untuk menyelesaikan skripsi ini. Ungkapkan rasa terimakasih yang tak terhingga kepada orang-orang spesial pilihan dari Allah yang telah memberikan semangat, nasehat, do'a dan dukungan dalam perjuangan masa perkuliahan. Limpahan kasih sayang untukku baik tersirat maupun tersurat.

Skripsi ini dipersembahkan untuk :

1. Allah Swt yang telah memberikan segalanya baik akal, pikiran dan kesehatan, serta memberikan kemudahan dalam segala masalah, sehingga mampu menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibunda tercinta Murtiyah Christiana. Super Hero kuat yang telah senantiasa mendo`akan, mendukung, serta memberi semangat yang sangat luar biasa dan tak henti-hentinya untuk proses pembuatan penulisan akhir ini.
3. Ayahanda, Muhammad Idris. Sosok panutan untuk ke -13 anaknya dan belum pernah melihat anaknya menyelesaikan tugas akhir dan mendapat Gelar Sarjana. Gelar Sarjana ini dipersembahkan untuk Ayah.
4. Ibu Marlina, dan Ibu Purwati. Manusia setelah ibu kandung ku yang tak pernah berhenti memberikan dukungan, kasih sayang, perhatian, dan doa. Semoga kebahagiaan selalu menyertai.
5. Saudara - saudariku, Kakak Gagat Agung Prabowo, Mas Firman Heldawan, Mbak Siti Fitrianiingsih, Ayuk Parina, Ayuk Suryana, Kakak Dedi Supriyanto, Ayuk Suryanti, Kakak Junaidi, Ayuk Tika Dahliani, Ayuk Dewi Ulandari, Ayuk Veni Fitriani, Adik Gilang Saputra, Adik Miftahul Jannah yang telah mendukungku selama ini, dan juga Keponakan tersayang Kinanti Sekar Ayu Lintang yang selalu bisa menjadi *mood booster*.
6. Bapak Prof. Dr. Drs. Iyakrus, M.Kes, selaku Dosen Pembimbing Akademik, dan Bapak Ahmad Richard Victorian, M.Pd selaku Dosen Penguji, yang tidak pernah bosan-bosannya meluangkan waktunya untuk membimbing serta tulus memberikan nasihat dan sarannya.



7. Untuk kakakku Kak Eki Febri Kurniawan, terima kasih untuk masukan, saran serta motivasi yang selalu kalian berikan selama masa perkuliahan. Teman seperjuangan Richo Irfansyah, Dimas Alfarizy, Ahmad Ridho Abiwan, Muhammad Iqbal, Thaufiq Hidayat, Dzakiy Amrulah, Muhammad Dimas Praja, Muhammad Rafli yang telah memberikan tempat ternyaman setelah rumah dan seluruh teman teman penjaskes 2020.
8. Terima kasih kepada Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Jasmani dan Kesehatan, dan seluruh staf akademik yang selalu membantu dalam memberikan fasilitas, ilmu serta pendidikan hingga dapat menyelesaikan skripsi ini
9. Untuk Ibu Fadhila Rizkya Sagala S.Pd, Guru pamong PLP sekaligus sosok yang selalu sabar dalam membimbing penelitian dan selalu saya reportkan dalam pengambilan data di sekolah.
10. Untuk adikku Yuli Melia Sari. Terima kasih sudah banyak membantu dalam penulisan ini, menjadi sumber motivasi, tempat berdiskusi, menjadi seseorang yang selalu sabar dan menjadi tempat untuk bertanya terkait penulisan ini.



**“MOTTO”**

“Sesungguhnya sholatku, ibadahku, hidupku, dan matiku hanya untuk Allah,  
Tuhan Semesta Alam”  
**(Q.S. Al – An’am : 162)**

“Untuk maju memang banyak tantangan dan hambatan, kecewa semenit dua  
menit boleh. Tapi setelah itu harus bangkit lagi”  
**(Ir Joko Widodo)**

“Jangan terlalu fanatik, yang hanya mau mendengarkan dari kelompokmu sendiri  
atau dari orang yang kamu suka. Dengarkan semua, selagi baik, ambil.”  
**(Pajar Hari Widodo)**

**DAFTAR ISI**

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN DI SETUJUI</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>v</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>PERSEMBAHAN DAN MOTO</b> .....	<b>viii</b>
<b>“MOTTO”</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xviii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xix</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xi</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar belakang.....	1
1.2 Permasalahan Penelitian.....	4
1.2.1 Identifikasi Masalah.....	4
1.2.2 Batasan Masalah.....	5
1.3 Rumusan Masalah.....	5
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.5.1 Manfaat teoritis.....	5
1.5.2 Manfaat Praktis.....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1 Deskripsi Teori.....	7
2.1.1 Pengertian Minat.....	7
2.1.3 Jenis – Jenis Minat.....	8
2.1.4 Pengertian belajar.....	9
2.1.5 Pengertian Penjas.....	10
2.1.6 Game Online.....	10
2.1.7 Jenis - Jenis <i>Game Online</i> .....	12
2.1.8 Dampak Game Online.....	14
2.2 Kajian Penelitian Yang Relevan.....	15
2.3 Kerangka berfikir.....	17
2.4 Hipotesis Penelitian.....	17
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
3.1 Jenis Penelitian.....	18
3.2 Lokasi, Objek dan Waktu Penelitian.....	18
3.3 Variabel Penelitian.....	18
3.4 Populasi dan Sampel.....	19
3.4.1 Populasi.....	19

3.4.2 Sampel .....	19
3.5 Instrumen Penelitian.....	20
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	22
3.6.1 Observasi.....	22
3.6.2 Kuesioner (angket).....	22
3.6.3 Dokumentasi .....	22
3.7 Teknik Analisis Data.....	23
3.7.1 Statistik Deskriptif.....	23
3.7.2 Analisis Kuantitatif .....	23
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1 Deskripsi Tempat Penelitian.....	27
4.1.1 Sejarah SMK Negeri 4 Palembang .....	27
4.1.2 Visi dan Misi SMK Negeri 4 Palembang.....	28
4.1.3 Keterbatasan Penelitian.....	28
4.1.4 Jumlah Rombongan Belajar dan Peserta Didik Tahun Pelajaran 2023-2024 .....	29
4.1.5 Jumlah Pendidik dan Tenaga Kependidikan .....	29
4.2 Hasil Penelitian.....	30
4.2.1 Minat Belajar Penjas Siswa .....	30
4.2.2 Intensitas Bermain Game Online .....	45
4.2.2. Minat Belajar Penjas Siswa Yang bermain game online .....	57
4.2.3 Intensitas Bermain Game Online.....	63
4.3 Pembahasan .....	69
<b>BAB V PENUTUP</b>	
5.1 Simpulan.....	72
5.2 Saran .....	72
5.2.1 Bagi sekolah.....	72
5.2.2 Bagi guru.....	73
5.2.3 Bagi siswa .....	73
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>74</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>78</b>

**DAFTAR TABEL**

Tabel 3. 1 Sampel siswa kelas IX .....	19
Tabel 3. 2 Sampel penelitian .....	20
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Pembuatan Angket Minat Belajar Penjas Siswa.....	20
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Pembuatan Angket Intensitas Bermain Game Online .....	21
Tabel 3. 5 Persiapan untuk pengerjaan Chi Kuadrat .....	23
Tabel 4. 1 Masa Jabatan Kepala SMK Negeri 4 Palembang.....	27
Tabel 4. 2 Jumlah Rombongan Belajar dan Peserta Didik.....	29
Tabel 4. 3 Jumlah Pendidik dan Tenaga Kependidikan.....	29
Tabel 4. 4 Distribusi Frekuensi dan uji chi kuadrat hasil jawaban angket nomor 1 .....	30
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi dan uji chi kuadrat hasil jawaban angket nomor 230	
Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi dan uji chi kuadrat hasil jawaban angket nomor 331	
Tabel 4. 7 Distribusi Frekuensi dan uji chi kuadrat hasil jawaban angket nomor 4 .....	31
Tabel 4. 8 Distribusi Frekuensi dan uji chi kuadrat hasil jawaban angket nomor 5 .....	32
Tabel 4. 9 Distribusi Frekuensi dan uji chi kuadrat hasil jawaban angket nomor 6 .....	32
Tabel 4. 10 Distribusi Frekuensi dan uji chi kuadrat hasil jawaban angket nomor 7 .....	33
Tabel 4. 11 Distribusi Frekuensi dan uji chi kuadrat hasil jawaban angket nomor 8 .....	33
Tabel 4. 12 Distribusi Frekuensi dan uji chi kuadrat hasil jawaban angket nomor 9 .....	34
Tabel 4. 13 Distribusi Frekuensi dan uji chi kuadrat hasil jawaban untuk angket nomor 10 .....	35
Tabel 4. 14 Distribusi Frekuensi dan uji chi kuadrat hasil jawaban untuk angket nomor 11 .....	35
Tabel 4. 15 Distribusi Frekuensi dan uji chi kuadrat hasil jawaban untuk angket nomor 12 .....	36
Tabel 4. 16 Distribusi Frekuensi dan uji chi kuadrat hasil jawaban untuk angket nomor 13 .....	36
Tabel 4. 17 Distribusi Frekuensi dan uji chi kuadrat hasil jawaban untuk angket nomor 14 .....	37
Tabel 4. 18 Distribusi Frekuensi dan uji chi kuadrat hasil jawaban untuk angket nomor 15 .....	37
Tabel 4. 19 Distribusi Frekuensi dan uji chi kuadrat hasil jawaban untuk angket nomor 16 .....	38

Tabel 4. 20 Distribusi Frekuensi dan uji chi kuadrat hasil jawaban untuk angket nomor 17 .....	39
Tabel 4. 21 Distribusi Frekuensi dan uji chi kuadrat hasil jawaban untuk angket nomor 18 .....	39
Tabel 4. 22 Distribusi Frekuensi dan uji chi kuadrat hasil jawaban untuk angket nomor 19 .....	40
Tabel 4. 23 Distribusi Frekuensi dan uji chi kuadrat hasil jawaban untuk angket nomor 20 .....	40
Tabel 4. 24 Distribusi Frekuensi dan uji chi kuadrat hasil jawaban untuk angket nomor 21 .....	41
Tabel 4. 25 Distribusi Frekuensi dan uji chi kuadrat hasil jawaban untuk angket nomor 22 .....	41
Tabel 4. 26 Distribusi Frekuensi dan uji chi kuadrat hasil jawaban untuk angket nomor 23 .....	42
Tabel 4. 27 Distribusi Frekuensi dan uji chi kuadrat hasil jawaban untuk angket nomor 24 .....	43
Tabel 4. 28 Distribusi Frekuensi dan uji chi kuadrat hasil jawaban untuk angket nomor 25 .....	43
Tabel 4. 29 Distribusi Frekuensi dan uji chi kuadrat hasil jawaban untuk angket nomor 26 .....	44
Tabel 4. 30 Distribusi Frekuensi dan uji chi kuadrat hasil jawaban untuk angket nomor 27 .....	44
Tabel 4. 31 Distribusi Frekuensi dan uji chi kuadrat hasil jawaban angket nomor 1 .....	45
Tabel 4. 32 Distribusi Frekuensi dan uji chi kuadrat hasil jawaban angket nomor 2 .....	46
Tabel 4. 33 Distribusi Frekuensi dan uji chi kuadrat hasil jawaban angket nomor 3 .....	46
Tabel 4. 34 Distribusi Frekuensi dan uji chi kuadrat hasil jawaban angket nomor 4 .....	47
Tabel 4. 35 Distribusi Frekuensi dan uji chi kuadrat hasil jawaban angket nomor 5 .....	47
Tabel 4. 36 Distribusi Frekuensi dan uji chi kuadrat hasil jawaban angket nomor 6 .....	48
Tabel 4. 37 Distribusi Frekuensi dan uji chi kuadrat hasil jawaban angket nomor 7 .....	48
Tabel 4. 38 Distribusi Frekuensi dan uji chi kuadrat hasil jawaban angket nomor 8 .....	49
Tabel 4. 39 Distribusi Frekuensi dan uji chi kuadrat hasil jawaban angket nomor 9 .....	49
Tabel 4. 40 Distribusi Frekuensi dan uji chi kuadrat hasil jawaban untuk angket nomor 10 .....	50

Tabel 4. 41 Distribusi Frekuensi dan uji chi kuadrat hasil jawaban untuk angket nomor 11 .....	50
Tabel 4. 42 Distribusi Frekuensi dan uji chi kuadrat hasil jawaban untuk angket nomor 12 .....	51
Tabel 4. 43 Distribusi Frekuensi dan uji chi kuadrat hasil jawaban untuk angket nomor 13 .....	51
Tabel 4. 44 Distribusi Frekuensi dan uji chi kuadrat hasil jawaban untuk angket nomor 14 .....	52
Tabel 4. 45 Distribusi Frekuensi dan uji chi kuadrat hasil jawaban untuk angket nomor 15 .....	53
Tabel 4. 46 Distribusi Frekuensi dan uji chi kuadrat hasil jawaban untuk angket nomor 16 .....	53
Tabel 4. 47 Distribusi Frekuensi dan uji chi kuadrat hasil jawaban untuk angket nomor 17 .....	54
Tabel 4. 48 Distribusi Frekuensi dan uji chi kuadrat hasil jawaban untuk angket nomor 18 .....	54
Tabel 4. 49 Distribusi Frekuensi dan uji chi kuadrat hasil jawaban untuk angket nomor 19 .....	55
Tabel 4. 50 Distribusi Frekuensi dan uji chi kuadrat hasil jawaban untuk angket nomor 20 .....	55
Tabel 4. 51 Distribusi Frekuensi dan uji chi kuadrat hasil jawaban untuk angket nomor 21 .....	56
Tabel 4. 52 Distribusi Frekuensi dan uji chi kuadrat hasil jawaban untuk angket nomor 22 .....	56
Tabel 4. 53 Distribusi Frekuensi dan uji chi kuadrat hasil jawaban untuk angket nomor 23 .....	57
Tabel 4. 54 Deskripsi minat belajar siswa yang bermain game online kelas X TP dan X TKR SMKN 4 Palembang.....	57
Tabel 4. 55 Tabel Kategori Pengaruh Minat Belajar Siswa dari Faktor Intrinsik .	58
Tabel 4. 56 Deskripsi minat belajar penjas siswa yang bermain game online kelas X TP dan X TKR SMKN 4 Palembang dilihat pengaruh dari luar (ekstrinsik)....	59
Tabel 4. 57 Tabel Kategori Pengaruh Minat Belajar Siswa dari Faktor Ekstrinsik	60
Tabel 4. 58 Deskripsi minat belajar penjas siswa yang bermain game online kelas X TP dan X TKR SMKN 4 Palembang dilihat secara keseluruhan pengaruh dari dalam (intrinsik) dan dari luar (ekstrinsik).....	61
Tabel 4. 59 Kategori Pengaruh Minat Belajar Siswa .....	62
Tabel 4. 60 Statistik Deskriptif Frekuensi Bermain Game Online.....	63
Tabel 4. 61 Gambaran Umum Frekuensi Bermain Game Online .....	64
Tabel 4. 62 Statistik Deskriptif Frekuensi Bermain Game Online Aspek Lama Waktu .....	65
Tabel 4. 63 Gambaran Umum Frekuensi Bermain Game Online Aspek Lama Waktu .....	66
Tabel 4. 64 Statistik Deskriptif Intensitas Bermain Game Online .....	67



Tabel 4. 65 Gambaran Umum Intensitas Bermain Game Online..... 68

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 4. 1 Diagram pengaruh dari dalam (intrinsik) minat belajar penjas siswa yang bermain game online kelas X TP dan X TKR SMKN 4 Palembang..... 59

Gambar 4. 2 Diagram pengaruh dari luar ( ekstrinsik ) minat belajar penjas siswa yang bermain game online kelas X TP dan X TKR SMKN 4 Palembang..... 61

Gambar 4. 3 Diagram secara keseluruhan pengaruh dari dalam (intrinsik) dan dari luar (eksrinsik) minat belajar penjas siswa yang bermain game online kelas X TP dan X TKR SMKN 4 Palembang..... 63

Gambar 4. 4 Diagram intensitas bermain game online dari faktor frekuensi kelas X SMKN 4 Palembang ..... 65

Gambar 4. 5 Diagram intensitas bermain game online dari faktor lama waktu kelas X TP dan X TKR SMKN 4 Palembang ..... 67

Gambar 4. 6 Diagram intensitas bermain game online kelas X TP dan X TKR SMKN 4 Palembang ..... 69

  

Gambar 1. Pengisian Angket Kelas X 1 Tehnik Permesianan SMKN 4 Palembang ..... 94

Gambar 2 Pengisian Angket Kelas X 2 Tehnik Permesianan SMKN 4 Palembang ..... 95

Gambar 3 Pengisian Angket Kelas X 3 Tehnik Permesianan SMKN 4 Palembang ..... 96

Gambar 4 Pengisian Angket Kelas X 1 Tehnik Kendaraan Ringan SMKN 4 Palembang..... 97

Gambar 5 Pengisian Angket Kelas X 2 Tehnik Kendaraan Ringan SMKN 4 Palembang..... 98

Gambar 6 Pengisian Angket Kelas X 3 Tehnik Kendaraan Ringan SMKN 4 Palembang..... 99

**DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1. Usul Judul.....	78
Lampiran 2. Kartu Bimbingan Proposal.....	79
Lampiran 3. Surat Persetujuan Seminar Proposal.....	80
Lampiran 4. Bukti Perbaikan Seminar Proposal.....	81
Lampiran 5. SK Pembimbing.....	82
Lampiran 6. Surat Permohonan Penelitian.....	84
Lampiran 7. Izin Penelitian Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Selatan .....	85
Lampiran 8. Surat Izin Mengadakan Penelitian SMKN 4 Palembang.....	86
Lampiran 9. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	87
Lampiran 10. Surat Persetujuan Seminar Hasil .....	88
Lampiran 11. Bukti Perbaikan Seminar Hasil.....	89
Lampiran 12. Kartu Bimbingan Skripsi .....	90
Lampiran 13. Persetujuan Sidang Skripsi .....	91
Lampiran 14. Bukti Perbaikan Skripsi .....	92
Lampiran 15. Similarity Index .....	93
Lampiran 16. Kisi-kisi Angket Minat Belajar Penjas Siswa.....	94
Lampiran 17. Kisi-kisi Angket Intensitas Bermain Game Online .....	96
Lampiran 18. Angket Minat Belajar Penjas Siswa.....	97
Lampiran 19. Angket Intensitas Bermain Game Online .....	100
Lampiran 20. Hasil Uji Angket Minat Belajar Penjas Siswa yang Bermain Game Online.....	69
Lampiran 21. Tabel Nilai Chi Kuadrat.....	74
Lampiran 22. Perhitungan Chi Kuadrat Minat Belajar Penjas Siswa .....	75
Lampiran 23. Perhitungan Chi Kuadrat Intensitas Bermain Game Online.....	84
Lampiran 24. Daftar Nama Sampel .....	92
Lampiran 25. Dokumentasi .....	94

**SURVEI MINAT BELAJAR PENJAS SISWA  
YANG BERMAIN *GAME ONLINE* KELAS X TEKNIK  
PERMESINAN DAN X TEKNIK KENDARAAN RINGAN  
SMKN 4 PALEMBANG**

**Oleh :**

**Nama** : Pajar Hari Widodo  
**Nim** : 06061382025058  
**Pembimbing** : Prof. Dr. Iyakrus, M.Kes.

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan: 1. Untuk mengetahui minat belajar penjas siswa yang bermain *game online* kelas X Teknik Permesinan dan X Teknik Kendaraan Ringan SMKN 4 Palembang. 2. Untuk mengetahui intensitas bermain *game online* siswa kelas X Teknik Permesinan dan X Teknik Kendaraan Ringan SMKN 4 Palembang. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu penelitian deskriptif kuantitatif. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu observasi: proses berlangsungnya kegiatan pembelajaran penjas, kuesioner: berupa pernyataan mengenai minat belajar dan intensitas bermain *game online*, dan dokumentasi: kegiatan pembelajaran penjas dan dokumen sekolah. Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu dengan cara statistic deskriptif dan analisis kuantitatif dengan melakukan uji normalitas, mencari mean, standar deviasi, varians dan presentase data. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Survei Minat Belajar Penjas Siswa yang Bermain *Game Online* Kelas X Teknik Permesinan dan kelas X Teknik Kendaraan Ringan SMKN 4 Palembang yaitu: Mayoritas siswa kelas X Tehnik Permesinan dan X Tehnik Kendaraan Ringan di SMKN 4 Palembang memiliki, minat belajar siswa terhadap pelajaran penjas sedang. Sedangkan intensitas bermain game online siswa kelas X Teknik Permesinan dan X Teknik Kendaraan Ringan SMKN 4 Palembang juga berada dalam kategori sedang.

**Kata Kunci:** Minat Belajar, Pendidikan Jasmani, *Game Online*

**SURVEI MINAT BELAJAR PENJAS SISWA  
YANG BERMAIN *GAME ONLINE* KELAS X TEKNIK  
PERMESINAN DAN X TEKNIK KENDARAAN RINGAN  
SMKN 4 PALEMBANG**

***By:***

***Name*** : Pajar Hari Widodo  
***Nim*** : 06061382025058  
***Supervisor*** : Prof. Dr. Iyakrus, M.Kes.

**ABSTRACT**

*This research aims: 1. To determine the interest in learning physical education of students who play online games for class X Mechanical Engineering and X Light Vehicle Engineering SMKN 4 Palembang. 2. To determine the intensity of playing online games for students in class X Mechanical Engineering and X Light Vehicle Engineering at SMKN 4 Palembang. The research method used in this research is quantitative descriptive research. Data collection techniques in this research are observation: the ongoing process of physical education learning activities, questionnaires: in the form of statements regarding interest in learning and intensity of playing online games, and documentation: physical education learning activities and school documents. The data analysis technique in this research is descriptive statistics and quantitative analysis by carrying out normality tests, looking for the mean, standard deviation, variance and percentage of data. The results of this research show that the Physical Education Study Interest Survey of Students Who Played Online Games in Class X Mechanical Engineering and Class X Light Vehicle Engineering at SMKN 4 Palembang, namely: The majority of students in Class moderate physical education lessons. Meanwhile, the intensity of playing online games for students in class X Mechanical Engineering and X Light Vehicle Engineering at SMKN 4 Palembang is also in the medium category.*

***Keywords:*** *Interest in Learning, Physical Education, Online Games*



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar belakang**

Lingkungan sekolah tentu siswa membutuhkan kebugaran fisik yang prima, mengingat siswa akan mengalami proses belajar mengajar yang melelahkan. Apalagi pembelajaran di sekolah membutuhkan waktu lebih kurang 6 jam perhari, dimana hampir sebagian besar kegiatannya adalah aktivitas fisik meskipun hanya sekedar duduk melalui pikiran tertuang dalam beberapa pelajaran, ini terlalu menguras energi bagi setiap siswa (Purba., dkk, 2022). Tujuan pembelajaran dapat tercapai melalui daya dorong atau minat dalam diri setiap siswa untuk belajar, sebab tanpa hadirnya dorongan dalam setiap individu maka akan sia-sia (Rahayu., dkk, 2023).

Pendidikan jasmani merupakan bagian dari program pendidikan secara keseluruhan. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 3 tahun 2005 tentang sistem keolahragaan nasional bahwa pendidikan jasmani dan olahraga dilaksanakan sebagai bagian dari proses pendidikan yang teratur dan berkelanjutan untuk memperoleh pengetahuan, kepribadian, keterampilan, kesehatan dan kebugaran jasmani (Aryanti, Victorian & Yusfi, 2018). Kegiatan pembelajaran olahraga dapat membantu memperbaiki kebugaran fisik para siswa, sehingga dapat mendorong minat selama proses belajar mengajar yang melelahkan. Minat adalah kecenderungan seseorang terhadap sesuatu kegiatan yang digemari yang disertai dengan kognisi, emosi, konasi atau kehendak (Zaki Al Fuad & Zuraini, 2016). Minat belajar siswa sangat penting karena minat ialah kecenderungan untuk mengingat, memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. kegiatan itu diminati, diperhatikan secara terus menerus dengan rasa senang dan tanpa ada yang menyuruh. Semakin besar hubungan semakin kuat minatnya. Dalam kehidupan sehari hari biasanya minat disamakan dengan perhatian, padahal jika di lihat dari sifatnya perhatian bersifat sementara dan tidak di ikuti rasa senang, sedangkan minat selalu diikuti dengan perasaan senang dan dari situ memperoleh suatu kepuasan tersendiri. Keberhasilan biasanya diawali

dengan minat yang kuat, minat yang kuat tentu akan berpengaruh dengan keberhasilan hasil belajar yang maksimal

Pada era yang serba digital ini tidak di pungkiri perkembangan sektor ilmu pengetahuan melaju dengan cepat. Perkembangan ilmu teknologi ini memberikan manfaat serta kemudahan bagi manusia dalam ilmu pengetahuan, pendidikan, dan hiburan. Perkembangan ini memiliki dampak semakin terbuka dan tersebarnya informasi dan pengetahuan dari dan ke seluruh dunia menembus batas jarak, tempat, ruang dan waktu. Pengaruhnya pun meluas ke berbagai kehidupan, termasuk bidang pendidikan (Bayu, Waluyo & Victorian, 2020). Saat ini ilmu pengetahuan bahkan bisa di cari dengan hanya mengakses internet. Selain memberikan kemudahan untuk mengakses ilmu pengetahuan, disamping itu juga memberikan kemudahan dan kebebasan untuk mengakses tontonan, *game* dan hiburan lainnya.

Saat ini, sedang marak beberapa *game* yang di mainkan secara *online*, ini merupakan suatu kebiasaan atau gaya hidup baru masyarakat terutama anak anak dan remaja, dikarenakan perkembangan ilmu pengetahuan dan komunikasi yang pesat. Banyaknya orang yang bermain *game (influencer game online)* yang menggunakan media sosial dalam mempromosikan *game game online* tersebut juga berpengaruh besar dalam kebiasaan bermain *game online* ini. Bermain *game online* merupakan salah satu aktivitas yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa. *Game online* sendiri memiliki genre yang beragam, mulai dari *game* sederhana berbasis teks hingga *game* yang menggunakan grafik yang kompleks dan membentuk dunia virtual yang dapat ditempati oleh banyak pemain secara bersamaan (Surbakti, 2017). Tidak dapat dipungkiri bahwa banyaknya remaja dan anak-anak kecanduan *game online* tak lepas dari banyaknya jenis (*genre*) permainan yang dapat di mainkkaan seperti petualangan, moba, perang, balapan, dan masih banyak lagi juga di bungkus dengan pengalaman bermain yang seru dan menarik.

*Game online* bukan lah permainan hanya di tonton saja, akan tetapi pemain juga dapat ikut menggerakkan gambar bersama sama dengan pemain lainnya. Bahkan pemain dapat saling bersaing atau berkompetisi mendapatkan poin yang



rendah dan yang tinggi dan menghasilkan siapa yang menjadi pemenang dan siapa yang kalah. Di dalam permainan *game online* pemain juga dapat melatih intelektual dengan cara mengambil keputusan untuk mencapai tujuan tertentu

Dewasa ini, permainan anak sudah menggunakan teknologi canggih. Mereka lebih suka memainkan *game online*, *play station*, dan lain-lain. Tidak banyak anak sekarang yang mengetahui permainan tradisional (Septaliza, 2017). Dahulu anak-anak hanya mengenal permainan tradisional seperti congklak, gobak sodor, lompat tali, petak umpet, engklek, layang layang, dan masih banyak lagi. Olahraga tradisional adalah aset negara yang tidak ternilai harganya. Oleh sebab itu, harus dilestarikan dan dijaga keberadaannya agar tidak mengalami kepunahan. Tapi saat ini anak-anak cenderung enggan bermain permainan tradisional karena telah mengenal handphone dan komputer. *Game online* layaknya candu bagi generasi saat ini, anak-anak lebih cenderung menjadi individualis, dan tentu saja akan mengganggu kehidupan sosial dan lingkungannya.

*Game* yang dimainkan secara *online* memungkinkan interaksi antara pemain yang jaraknya berjauhan, hal ini dapat mengakibatkan sensasi bermain lebih menyenangkan di tambah lagi dengan tambahan *fitur voice* dan *chat* menambah serunya bermain *game* bersama dengan istilah keren saat ini (mabar). Salah satu contoh yang dapat peneliti angkat adalah seperti *Free Fire*, *Mobile Legend*, dan *PUBG* yang sangat populer saat ini dan banyak sekali di mainkan oleh anak-anak dan remaja. permainan *game online* ini tentu memiliki dampak positif serta negatif.

Dampak positif *game online* adalah mendapatkan sensasi kesenangan tersendiri, ketenangan, hiburan dan penghilang stress (Suryanto, 2015). Pemain juga dapat mendapat pundi pundi rupiah dari penjualan diamond di *game online*. *Game online* saat ini juga mendapatkan perhatian dari beberapa pihak dan juga menghasilkan uang, terbukti dengan munculnya beberapa *gamers* yang mendapatkan uang dari bermain *game* di *platform* media sosial dan munculnya pertandingan-pertandingan resmi *game online* ini seperti MPL (*Mobile legend Bang bang pro league*), FFIM (*Free Fire Indonesia Master*), PMSL (*PUBG*

*Mobile Super League*) dan bahkan ada beberapa pemain yang di panggil menjadi timnas Indonesia dalam rangka mewakili Indonesia di *event internasional* seperti *Sea games* dan *Asian games*.

Selain beberapa dampak positif tersesebut, *game online* juga memiliki beberapa dampak negatif. Dampak negatif yang di timbulkan pada *game online* diantaranya seperti kekerasan. pada *game* yang ber *genre figter* (pertarungan) anak-anak cenderung mengikuti perilaku karakter dalam video *game* yang mereka mainkan dan tentu tidak baik bagi kehidupan bersosialnya dan di takutkan terjadi hal yang tidak di inginkan seperti kekerasan terhadap temanya serta orangtuanya. Anak anak juga lebih dominan berkata jorok dan mengumpat saat bermain *game* dikarenakan kesal ataupun tidak terpenuhinya ekpetasi atau harapanya saat bermain. Tidak di pungkiri bermain *game online* dapat mengakibatkan anak anak menjadi malas membaca.

Kecanduan *game online* dapat mempengaruhi minat belajar penjas siswa. Kecanduan *game online* dapat menyebabkan anak malas dan mengurangi waktu belajar sehingga berpengaruh dengan prestasi akademik yang diperoleh siswa, hal ini terjadi pada siswa di SMKN 4 Palembang yang sering terlihat bermain game online saat pembelajaran, saat jam kosong, maupun sesudah pembelajaran usai. Siswa – siswa tersebut merupakan siswa yang memang sudah lama bermain game online ,seperti *MOBILE LEGEND, FREE FIRE DAN PUBG*. Terlihat siswa yang bermain game online saat pembelajaran penjas berlangsung di kelas, seperti kurang tertarik dan lebih sering terlihat bermain *handphone*. Dan kesimpulanya perkembangan teknologi dan adanya *game online* saat ini dapat mempengaruhi minat belajar penjas siswa . Oleh karena itu penulis bermaksud melakukan penelitian di SMKN 4 Palembang dengan judul “Survei Minat Belajar Penjas Siswa yang Bermain *Game Online* Kelas X Teknik Permesinan dan X Teknik Kendaraan Ringan SMKN 4 Palembang”

## **1.2 Permasalahan Penelitian**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan di atas, masalah ini dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya minat siswa yang bermain *game online* terhadap pelajaran penjas
2. Mata pelajaran penjas kurang menarik minat siswa yang bermain *game online*
3. Siswa bermain *game online* saat pembelajaran penjas berlangsung

### **1.2.2 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada dalam penelitian, maka perlu dibatasi yaitu “Minat belajar penjas siswa yang bermain *game online* dan Intensitas Bermain *game online* kelas X TP dan X TKR SMKN 4 Palembang”

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan masalah di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan yaitu:

1. Bagaimana Minat Belajar Penjas Siswa Yang Bermain *Game Online* Siswa Kelas X TP dan X TKR SMKN 4 Palembang?
2. Bagaimana Intensitas Bermain *Game Online* Siswa Kelas X TP dan X TKR SMKN 4 Palembang?

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk Mengetahui Bagaimana Minat Belajar Penjas Siswa Yang Bermain *Game Online* Kelas X TP dan X TKR SMKN 4 Palembang
2. Untuk Mengetahui Intensitas Bermain *Game Online* Siswa Kelas X TP dan X TKR SMKN 4 Palembang

### **1.5 Manfaat Penelitian**

#### **1.5.1 Manfaat teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah khasanah ilmu pengetahuan khususnya dalam penelitian survei minat belajar penjas siswa yang bermain *game online* pada dunia pendidikan maupun masyarakat

#### **1.5.2 Manfaat Praktis**

1. Bagi Mahasiswa, dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi belajar tentang Survei minat belajar penjas siswa yang bermain *game online* dan dapat dijadikan sebagai solusi atau informasi yang mendukung khususnya bagi mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

2. Bagi Lembaga, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai informasi untuk menambah wawasan dan solusi yang mendukung Pendidikan dalam pembelajaran khususnya di Lembaga Pendidikan.
3. Bagi Peneliti, hasil penelitian ini dijadikan bahan untuk menambah wawasan dan pengetahuan dalam penelitian yang khususnya pada survei minat belajar siswa yang bermain game online.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Amanda, R. A. (2016). Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja di Samarinda. *Journal Ilmu Komunikasi*, 4(3), 291–304.
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian. *Jurnal Pilar*, 14(1), 15–31.
- Aryanti, S., Ahmad, R. V & Herri, Y. (2018). Pengembangan Teknik Pembelajaran Servis *Forehand* Bulutangkis bagi Siswa Putra Sekolah Menengah Atas. *Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 22(2).
- Aryanti, S., Ahmad, R. V., dkk. (2022). *Testing Media Products Using Videos For Learning Footwork Techniques*. *Kinestetik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 6 (1).
- Bayu, W. I., Waluyo & Ahmad, R. V. (2021). Pelatihan Pengelolaan Pembelajaran Jarak Jauh Bagi Guru Pendidikan Jasmani. *PROMOTIF: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. 1(1), 21-28.
- Bayu, W. I., Waluyo & Ahmad, R. V. (2020). Survei Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga Selama Pandemi Covid-19. *BRAVO'S: Jurnal Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. 8(4), 161-167.
- Budi, D. R. (2021). *Modifikasi pembelajaran pendidikan jasmani*.
- Dewi, R. P., & Sepriadi, S. (2021). Minat Siswa SMP terhadap Pembelajaran PJOK Secara Daring Pada Masa New Normal. *Physical Activity Journal*, 2(2), 205.
- Febriani, S. (2022). Analisis Deskriptif Standar Deviasi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 910–913.
- Giartama. Hartati, Destriani & Ahmad, R.V. (2018). Pengembangan Model Prmbelajaran Tematik Integratif Penjasorkes pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar. *Jurnal Sebatik*, 22(2). 167-171.
- Hanafy, Muh. S. (2014). Konsep Belajar dan Pembelajaran. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 17(1), 66–79.
- Indah Purwandani. (2018). Issn: 2461-0690 Issn: 2461-0690. *IJSE – Indonesian Journal on Software Engineering Implementasi*, 4(2), 6–13.
- Indarto, D. (2016). Survei Minat Belajar Penjas dan Tingkat Kesegaran Jasmani Pada Siswa SMPN 33 Makassar. *Pengaruh Penggunaan Pasta Labu*

*Kuning (Cucurbita Moschata) Untuk Substitusi Tepung Terigu dengan Penambahan Tepung Angkak dalam Pembuatan Mie Kering, 15(1), 165–175.*

Jauh, L., Siswa, P., & Negeri, S. M. A. (2018). *Survei Minat Belajar Penjas terhadap Kemampuan Lompat Jauh pada Siswa SMA Negeri 10 Enrekang Oleh.*

Johan, R. (2019). Pengaruh Game Online Terhadap Minat Untuk Belajar Peserta Didik Kelas X Di Ma Al Hidayah Depok. *Research and Development Journal of Education, 5(2), 12.*

Kevin, Muhammad., Iyakrus & Ahmad, R. V. (2023). Survei Minat Siswa terhadap Sepak Bola pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Sriwijaya Journal of Sport, 2(2): 105-112.*

Korompot, S., Rahim, M., & Pakaya, R. (2020). *Persepsi Siswa Tentang Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar. 1, 40–48.*

Masrun, Iyakrus, & Dian, P.(2022).Pengaruh kesegaran jasmani dan motivasi belajar terhadap hasil belajar pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. *Jurnal Ilmu Olahraga dan Kesehatan. 11(1), 319-330.*

Mertika, M., & Mariana, D. (2020). Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research, 3(2), 99.*

Nugroho, Desi Puspita Sari. (2020) *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Kecenderungan Agresivitas Gamers. ( Skripsi Semarang ).*

Octavia, V., Iyakrus, I., & Destriani, D. (2022). Minat Belajar PJOK melalui Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi. *Jurnal Penjakora, 9(2).*

Prayuga, Y. (2019). *Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika. 1052–1058.*

Purba, O. Z., Iyakrus, Wahyu, I. B., & Ahmad, R. V. (2022). Survei Motivasi Berolahraga Pada Peserta Didik. *Jurnal Porkes (Jurnal Pendidikan Olahraga Kesehatan & Rekreasi). 5(1), 94-104.*

Rahayu, W., Heri, Y., Ahmad, R. V., dkk. (2023). *Survey of Student Learning Interest PJOK Learning at Junior High School. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia. 19(2),12-16.*

- Rahmayanti, V. (2016). Pengaruh Minat Belajar Siswa dan Persepsi atas Upaya Guru dalam Memotivasi Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMP di Depok. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(2), 206–216.
- Rani, D., Hasibuan, E. J., & Barus, R. K. I. (2020). Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang terhadap Mahasiswa. *Perspektif*, 7(1), 6–12.
- Rozali, Y. A. (2022). Penggunaan Analisis Konten Dan Analisis Tematik. *Penggunaan Analisis Konten dan Analisis Tematik Forum Ilmiah*, 19, 68.
- Setiawati, S. M. (2018). 'HELPER" *Jurnal Bimbingan dan Konseling FKIP UNIPA*. 35(1), 31–46.
- Setiawan, Aris Budi. (2022). *Survei Minat Siswa dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani pada Siswa Kelas X di SMK Nasional Nganjuk*. ( Skripsi : Kediri ).
- Septaliza, Dewi., & Ahmad, R. V. (2017). Survei Permainan dan Olahraga Tradisional dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (Penjasorkes). *Jurnal Ilmiah BINA EDUKASI*, 10(1): 43 - 54.
- Shella, U. K. , Iyakrus, & Destriani (2023). Pengembangan Media Pembelajaran PJOK Berbasis Web di Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. 19(2), 17-28.
- Simbolon, N. (2013). Minat Belajar Siswa Dimasa Pandmi. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Pendidikan Dasar*, 1(2), 14–19.
- Sugiyono. (2022). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. ALFABETA CV.
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Pt Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto. (2015). *Dasar - Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi Kedua*. Bumi Aksara.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1), 29.
- Suryanto, R. N. (2015). Dampak Positif dan Negatif Permainan Game Online Dikalangan Pelajar. *Block Caving – A Viable Alternative?*, 21(1), 1–9.

- Susanti, Esti., Syafaruddin & Ahmad, R. V. (2021). Survei Sarana dan Prasarana Penjaskes di SMP Se-Kecamatan Lalan, Musi Banyuasin. *Jurnal Kejaora: Jurnal Kesehatan Jasmani dan Olah Raga*, 6(2).
- Sutisna, I. (2020). Statistika penelitian. *Universitas Negeri Gorontalo*, 1(1), 1–15.
- Victoria, A., Mustafa, P. S., & Ardiyanto, D. (2021). Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga berbasis Blended Learning di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(2), 170–183.
- Yogaswara, R. (2021). Survei Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Penjas di Kelas Xi Sma Pgri 1 Subang pada Masa Pandemi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Universitas Subang (SENDINUSA)*, 3(1), 37–48.
- Yunitasari, R., & Hanifah, U. (2020). Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa pada Masa COVID 19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 232–243.
- Zaki Al Fuad, & Zuraini. (2016). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas 1 SDN Kute Padang. *Jurnal Tunas Bangsa*, 3(2), 54.
- Zendrato, Y., & Harefa, H. O. N. (2020). Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 139–148.