

**STUDI PERBANDINGAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK SMK
NEGERI 5 TELKOM DAN LP ANAK BANDA ACEH TERHADAP
PEMBUATAN GAME MENGGUNAKAN SCRATCH**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

YUNI SHARA

NIM. 140212062

Mahasiswi Prodi Pendidikan Teknologi Informasi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM BANDA ACEH
2018/23019**

**STUDI PERBANDINGAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK SMK NEGERI 5
TELKOM DAN LP ANAK BANDA ACEH TERHADAP PEMBUATAN GAME
MENGUNAKAN SCRATCH**

S K R I P S I

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Pendidikan Islam

Oleh

Yuni Shara

NIM. 140212062

Mahasiswi Prodi Pendidikan Teknologi Informasi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Dr. Husnizar, S.Ag., M.Ag
NIP. 197103272006041007

Basrul, M.S
NIP.

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

SKRIPSI

Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Uin Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
Dalam Ilmu Pendidikan Teknologi Informasi

Pada Hari/Tanggal:

Jum'at, 31 Januari 2019 M
25 Jumadil Awal 1440 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,



Dr. Husnizar, S.Ag, M.Ag
NIP. 19710327006041007

Sekretaris,



Muhajir SST

Penguji I,



Basral MS

Penguji II,



Az Mawaddah, S.Pd, M.Pd

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh



Dr. Muslim Razali, SH., M.Ag
NIP. 195903091989031001

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Yuni Shara
Nim : 140212062
Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Judul Skripsi : Studi Perbandingan Minat Belajar Peserta Didik Smk Negeri 5
Telkom Dan Lp Anak Banda Aceh Terhadap Pembuatan Game
Menggunakan Scratch

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiat terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar persyaratan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 18 Januari 2019
Yang menyatakan,

A R - R A N I R Y



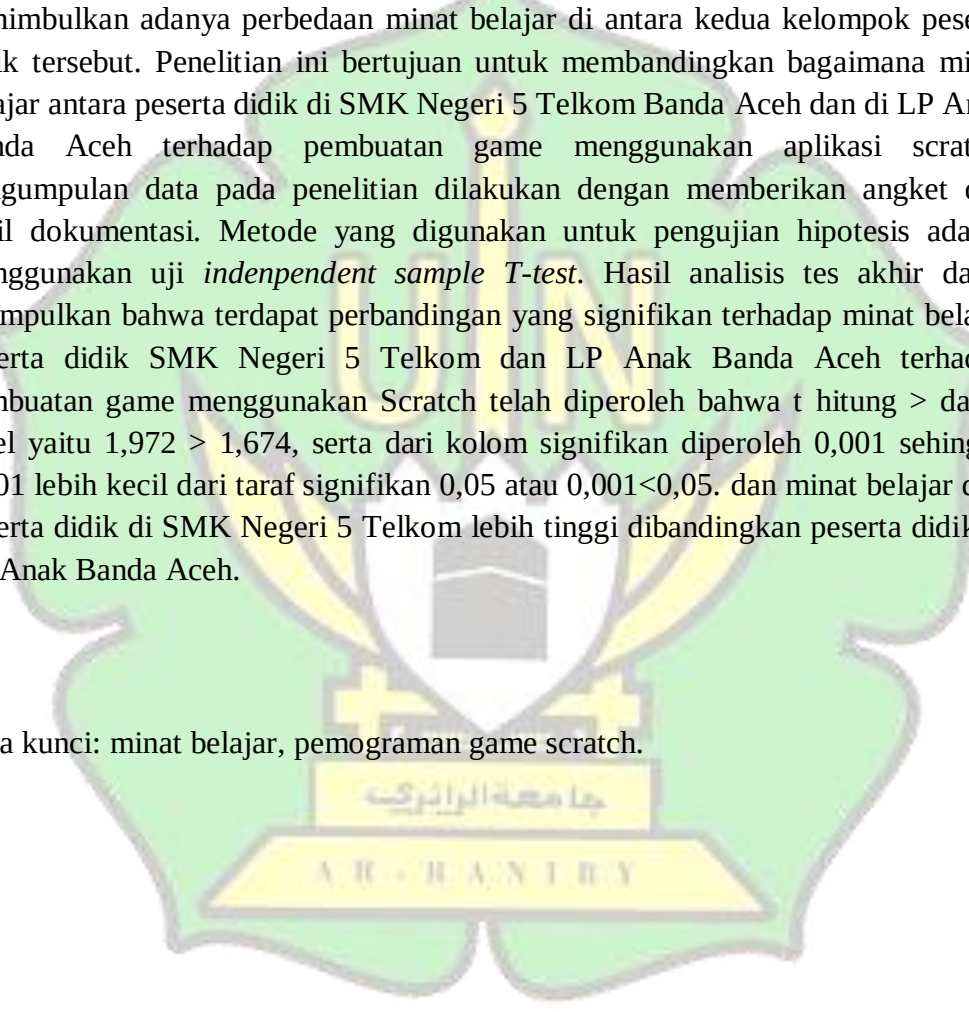
Signature of Yuni Shara

Yuni Shara
NIM. 140212062

ABSTRAK

Minat belajar adalah suatu rasa suka, perhatian, atau ketertarikan seorang siswa terhadap mata pelajaran dan dapat ditunjukkan dengan keikutsertaan dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran yang diikutinya. Adanya perbedaan cara belajar dan materi yang diajarkan dapat berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik, seperti yang terjadi terhadap kedua peserta didik di SMK Negeri 5 dan di LP Anak Banda Aceh yang memiliki lingkungan dan metode belajar yang berbeda kemudian akan menimbulkan adanya perbedaan minat belajar di antara kedua kelompok peserta didik tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan bagaimana minat belajar antara peserta didik di SMK Negeri 5 Telkom Banda Aceh dan di LP Anak Banda Aceh terhadap pembuatan game menggunakan aplikasi scratch. Pengumpulan data pada penelitian dilakukan dengan memberikan angket dan hasil dokumentasi. Metode yang digunakan untuk pengujian hipotesis adalah menggunakan uji *independent sample T-test*. Hasil analisis tes akhir dapat disimpulkan bahwa terdapat perbandingan yang signifikan terhadap minat belajar peserta didik SMK Negeri 5 Telkom dan LP Anak Banda Aceh terhadap pembuatan game menggunakan Scratch telah diperoleh bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $1,972 > 1,674$, serta dari kolom signifikan diperoleh $0,001$ sehingga $0,001$ lebih kecil dari taraf signifikan $0,05$ atau $0,001 < 0,05$. dan minat belajar dari peserta didik di SMK Negeri 5 Telkom lebih tinggi dibandingkan peserta didik di LP Anak Banda Aceh.

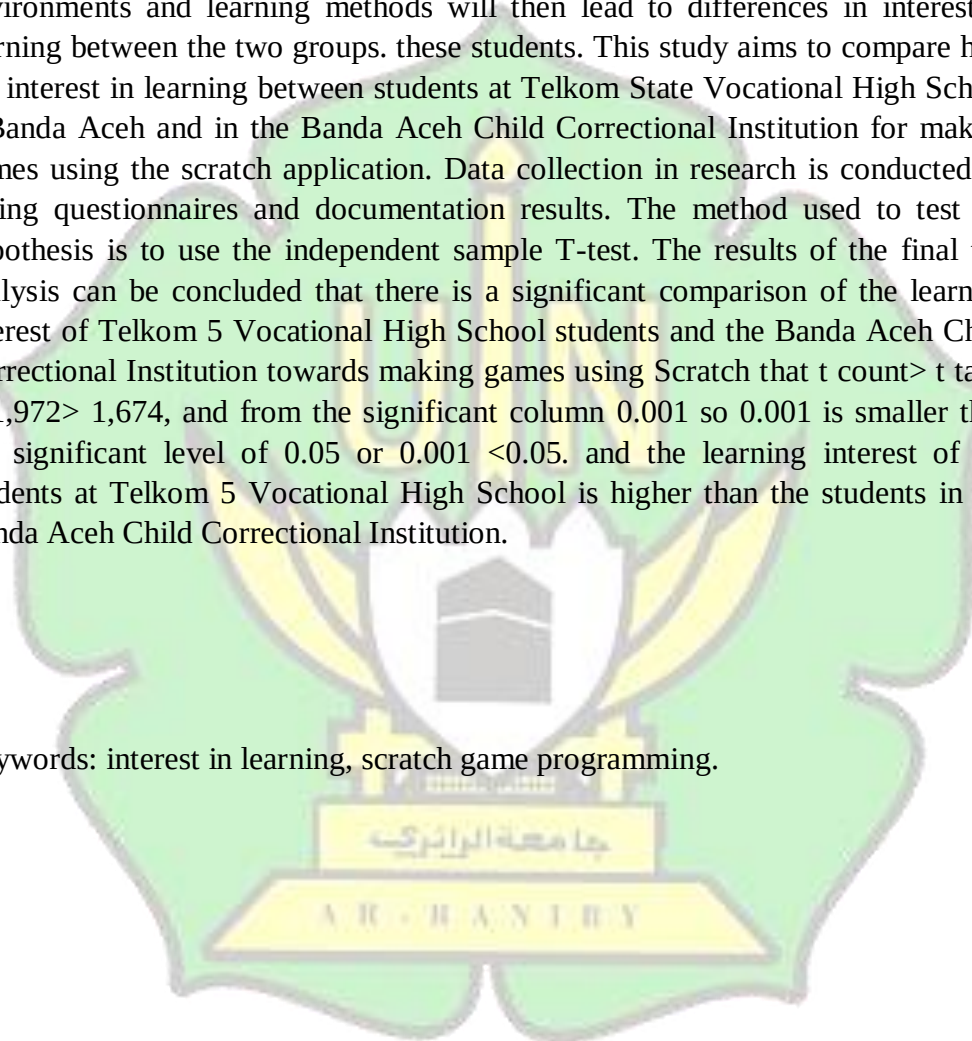
Kata kunci: minat belajar, pemograman game scratch.



ABSTRACT

The interest in learning is a feeling of love, attention, or interest in a student's subjects and can be demonstrated by the participation and activeness of students in the learning process that they follow. The difference in learning methods and material taught can affect students' interest in learning, as happened to the two students in Vocational High School 5 and in LP Children who have different environments and learning methods will then lead to differences in interest in learning between the two groups. these students. This study aims to compare how the interest in learning between students at Telkom State Vocational High School 5 Banda Aceh and in the Banda Aceh Child Correctional Institution for making games using the scratch application. Data collection in research is conducted by giving questionnaires and documentation results. The method used to test the hypothesis is to use the independent sample T-test. The results of the final test analysis can be concluded that there is a significant comparison of the learning interest of Telkom 5 Vocational High School students and the Banda Aceh Child Correctional Institution towards making games using Scratch that $t_{count} > t_{table}$ is $1,972 > 1,674$, and from the significant column 0.001 so 0.001 is smaller than the significant level of 0.05 or $0.001 < 0.05$. and the learning interest of the students at Telkom 5 Vocational High School is higher than the students in the Banda Aceh Child Correctional Institution.

Keywords: interest in learning, scratch game programming.



المخلص

مشاركة خلال من إثباته ويمكن الطالب بمواضيع الاهتمام أو الاهتمام أو بالحب الشعور هو بالتعلم الاهتمام يتم التي والمواد التعلم طرق في الاختلاف يؤثر أن يمكن. يتبعونها التي التعلم عملية في الطلاب ونشاط سيؤدي LP وفي 5 المهنية الثانوية المدرسة في للطلاب حدث كما ، بالتعلم الطلاب اهتمام على تدريسها هؤلاء. المجموعتين بين بالتعلم الاهتمام في اختلافات إلى مختلفة تعلم وأساليب بينات لديهم الذين الأطفال Telkom State High School High School 5 Banda Aceh ومؤسسة Banda Aceh لإصلاح استخدام الأطفال التوثيق ونتائج استبيانات تقديم طريق عن البحث في البيانات جمع إجراء يتم. الخدش تطبيق باستخدام الاختبار تحليل نتائج استنتاج يمكن. المستقلة T عينة استخدام هي الفرضية لاختبار المستخدمة الطريقة ومؤسسة الثانوية المهنية Telkom 5 مدرسة طلاب لدى بالتعلم الاهتمام بين مهمة مقارنة هناك أن النهائي $t > 1.972$ الجدول t تعد التي Scratch باستخدام الألعاب صنع تجاه الأطفال لإصلاح Banda Aceh أو 0.05 الهام المستوى من أصغر 0.001 فإن لذا المهم العمود من 0.001 على الحصول ويتم ، 1.674 الطلاب من أعلى العليا المهنية Telkom 5 مدرسة في للطلاب التعليمي الاهتمام أن كما. $0.001 < 0.05$. الأطفال لإصلاح Banda Aceh مؤسسة في

الصفحة لعبة برمجة ، بالتعلم الاهتمام :الرئيسية الكلمات



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI.....	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
 BAB 1 PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Batasan Penelitian	6
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian.....	6
F. Hipotesis	7
 BAB II PEMBAHASAN	
A. Minat Belajar.....	8
B. Konsep Dasar Game	19
C. Aplikasi Scratch	29
D. SMK Negeri 5 Telkom	37
E. LP Anak Banda Aceh	39
 BAB III METODE PENELITIAN	
A. Metode Penelitian.....	41
B. Variabel Penelitian	41
C. Langkah-Langkah Penelitian	42
D. Populasi dan Sampel.....	43
E. Teknik Pengumpulan Data.....	45
F. Instrumen Penelitian	46
G. Instrumen Pengumpulan Data	48
H. Uji Persyaratan Analisis Data	50
I. Tempat dan Waktu Penelitian	53
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	54
B. Uji Prasyarat Analisis.....	58
C. Pembahasan.....	62
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. KESIMPULAN	64
B. SARAN.....	64
 DAFTAR PUSTAKA.....	 66
DAFTAR LAMPIRAN	

karena di SMK peserta didik hanya difokuskan terhadap pelajaran menurut jurusan nya masing-masing, contohnya seperti siswa SMK jurusan multimedia, peserta didik di jurusan tersebut lebih fokus mempelajari materi-materi pada pelajaran multimedia, sedangkan pelajaran umum lain nya hanya sebagai tambahan materi. Sedangkan di SMA/MA siswa umumnya hanya memiliki dua pilihan jurusan yaitu IPA dan IPS sehingga materi pelajaran yang mereka pelajari lebih banyak.

Proses belajar-mengajar lainnya yang tidak umum diketahui oleh masyarakat dan masih sangat kurang perhatian dari pemerintah adalah pendidikan yang dilakukan didalam LP anak (Lembaga Pembinaan) khususnya di Banda Aceh. LP (Lembaga Pembinaan) khusus anak merupakan tempat dilakukannya pembinaan warga binaan narapidana dan anak didik permasyarakatan, dari pengertian tersebut dapat diartikan bahwa anak pidana yang berdasarkan putusan dari pengadilan memperoleh kekuatan hukum yang tetap, yang menjalani pidana atau hilangnya kemerdekaan di LP.³

Melihat fakta dari observasi awal saya terhadap peserta didik di SMK Negeri 5 Telkom Banda Aceh dan di LP Anak Banda Aceh jelas terlihat ada nya perbedaan minat belajar antara kedua kelompok peserta didik, seperti penuturan Muhammad Ikram salah satu peserta didik kelas X di SMK Negeri 5 Telkom Banda Aceh yang mengatakan bahwa sebelumnya mereka hanya belajar pemograman game menggunakan aplikasi Adobe Flash dengan materi yang diberikan oleh guru secara rutin sesuai jadwal belajar yaitu setiap hari senin dan

³LPKA Banda Aceh.

hari Kamis, dia merasa sulit untuk memahami materi saat belajar menggunakan teori namun lebih senang ketika melakukan pelajaran praktek.⁴

Menurut penuturan dari salah satu peserta didik di LP Anak Banda Aceh, mereka belajar pemograman game hanya untuk dasar-dasar pemograman saja, karena tidak ada guru mata pelajaran yang mengajarkan, sedangkan petugas di LP anak hanya mengajar semampunya. Menurutny, belajar pemograman game sangat menyenangkan karena dapat langsung dipraktikkan dan melihat hasilnya.⁵ Anak-anak yang merupakan narapidana di LP tersebut tentu tidak memiliki akses dan sarana pendidikan yang sama seperti anak-anak lain nya, pendidikan yang dijalani di dalam LP anak hanya berupa pelajaran-pelajaran umum dengan materi yang sangat dasar dan umumnya di ajarkan oleh para pegawai atau Sipir di dalam LP, karena belum ada nya guru yang ditugaskan mengajar di sana.

Karena adanya beberapa masalah seperti yang dipaparkan sebelumnya, dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan cara belajar dan materi yang diajarkan terhadap kedua peserta didik, dan kedua peserta didik sama-sama belum pernah belajar pemograman game menggunakan aplikasi scratch. Diharapkan dengan pemograman game menggunakan aplikasi scratch ini peneliti dapat melihat bagaimana perbandingan minat antara peserta didik di SMK Negeri 5 Telkom dan di LP Anak Banda Aceh manakah peserta didik yang akan memiliki minat belajar yang lebih tinggi diantara keduanya. Karena sebelumnya peserta didik di SMK

⁴Hasil wawancara dengan Muhammad Ikram (peserta didik SMK Negeri 5 Telkom Banda Aceh), pada tanggal 30 Oktober 2018 di SMK Negeri 5 Telkom Banda Aceh.

⁵Hasil wawancara dengan peserta didik di LPKA Banda Aceh, pada tanggal 28 Oktober 2018, di LPKA Banda Aceh.

Negeri 5 Telkom dan di LP Khusus Anak di Banda Aceh ini sama-sama belum pernah belajar pemograman game menggunakan aplikasi scratch.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas, beberapa masalah tersebut dapat memberikan pandangan bahwa ada perbandingan terhadap mutu pelajaran dan minat belajar para peserta didik, dan peneliti tergerak untuk melakukan penelitian dengan judul *“Studi Perbandingan Minat Belajar Peserta Didik SMK Negeri 5 Telkom dan LP Anak Banda Aceh Terhadap Pembuatan Game Menggunakan Scratch”*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Adakah perbedaan minat belajar antara peserta didik di SMK Negeri 5 Telkom dan di LP Anak Banda Aceh setelah menggunakan aplikasi Scratch?
2. Bagaimana perbandingan minat belajar dari peserta didik di SMK Negeri 5 Telkom dan di LP Anak Banda Aceh setelah menggunakan aplikasi Scratch?

C. Batasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa batasan penelitian, yaitu :

1. Perbandingan minat belajar peserta didik di SMK Negeri 5 Telkom dan di LP Anak Banda Aceh menggunakan aplikasi Scratch.
2. Aplikasi Scratch akan menjadi media belajar untuk pembuatan game sederhana di SMK Negeri 5 Telkom dan LP anak Banda Aceh.

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui apakah ada perbedaan minat belajar peserta didik di SMK Negeri 5 Telkom dan LP Anak Banda Aceh terhadap pembuatan game menggunakan Scratch.
2. Untuk melihat bagaimana perbandingan minat belajar antara peserta didik di SMK Negeri 5 Telkom dan LP Anak Banda Aceh terhadap pembuatan game menggunakan Scratch.
3. Sebagai salah satu syarat untuk menjadi sarjana Pendidikan Teknologi Informasi.

E. Manfaat Penelitian

1. Mendapatkan hasil perbandingan minat belajar dari peserta didik di SMK Negeri 5 Telkom dan di LP anak Banda Aceh.
2. Mempermudah pendidik dalam mengevaluasi kekurangan dan kelebihan dari media pembelajaran yang digunakan selama ini.
3. Peserta didik dapat mengenal dan menggunakan aplikasi Scratch sebagai media pembuatan game.

F. Hipotesis Penelitian

Adanya perbedaan terhadap minat belajar peserta didik di SMK Negeri 5 Telkom dan LP Anak Banda Aceh terhadap pembuatan game menggunakan scratch



untuk mendapatkan suatu perhatian. Sedangkan menurut definisi operasional minat merupakan rasa ingin tau seseorang mengenai keadaan suatu objek.⁴

L.Crow & A.Crow menyatakan bahwa minat merupakan sesuatu yang berhubungan dengan daya gerak dan akan mendorong seseorang untuk dapat memberi hubungan dengan orang lain, kegiatan, benda, dan pengalaman yang kemudian akan dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.⁵ Minat juga merupakan suatu landasan yang meyakinkan untuk mendukung keberhasilan suatu proses pembelajaran.⁶

Apabila seorang siswa memiliki minat yang tinggi, maka ia akan cepat untuk dapat belajar, mengerti, memahami, dan mengingatnya. Sebaliknya, apabila minatnya belajarnya kurang, maka siswa akan kurang tertarik untuk belajar. Oleh karena itu minat dapat dipengaruhi atas dasar niat dan kesungguhan seorang siswa dalam mencari ilmu, seperti yang diriwayatkan dalam hadits sahih al-Bukhori dan Muslim yang artinya: “Sesungguhnya setiap amal perbuatan tergantung pada niatnya. Dan sesungguhnya setiap orang akan dibalas sesuai dengan niatnya. Barangsiapa yang hijrahnya karena Allah dan Rasul-Nya, maka hijrahnya juga kepada Allah dan Rasul-Nya. Dan barangsiapa yang hijrahnya karena urusan dunia yang ingin diraihnya atau karena seorang wanita yang ingin dinikahnya,

⁴Mimin Haryati, *Model dan Teknik Penilaian pada Tingkat Satuan Pendidikan*(Jakarta:Gaung Persada Press, 2007), hlm.102.

⁵L.Crow &A.Crow, *Psychologi Pendidikan* (Yogyakarta: Nur Cahaya, 1989), hlm. 303.

⁶Kurt Singer, *Membina Hasrat Belajar di Sekolah* (Bandung: Remadja Karya, 1973), hlm.78.

maka hijrahnya sesuai dengan apa yang diniatkannya” (HR. al-Bukhari dan Muslim).⁷

Berdasarkan beberapa pengertian minat di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa minat adalah rasa ketertarikan seseorang terhadap sesuatu, dan dorongan yang secara sadar timbul dari diri seseorang untuk berbuat atau melakukan sesuatu. Maka minat termasuk suatu landasan yang paling meyakinkan untuk keberhasilan siswa dalam suatu proses pembelajaran.⁸

Selanjutnya peneliti akan memaparkan beberapa pengertian dari belajar. Belajar adalah suatu proses yang mencakup keseluruhan dan terjadi pada setiap orang dan berlangsung sepanjang hidupnya, yang terhitung sejak ia masih kecil hingga meninggal dunia.⁹ Menurut bahasa belajar merupakan suatu usaha atau latihan sebagai upaya untuk mendapatkan pengetahuan.

Belajar adalah suatu usaha yang dilakukan secara sadar oleh seseorang untuk dapat merubah tingkah laku atau perbuatan melalui berbagai latihan. Belajar merupakan suatu tahapan yang berhubungan dengan perubahan perilaku siswa yang relatif positif dan menetapkan sebagai hasil dari interaksi dengan suatu lingkungan yang melibatkan proses kognitif.¹⁰

Belajar dapat dikatakan sebagai salah satu proses untuk menghubungkan berbagai pengalaman dengan hal yang baru dipelajari untuk kemudian dapat

⁷Bukhori, Shaheh Bukhori, Bairut hlm.74.

⁸Kurt Singer, *Membina Hasrat Belajar di Sekolah* (Bandung: Remadja Karya, 1973), hlm. 78.

⁹Bachtiar W. Harsja, *Media Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1986), hlm.2.

¹⁰Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Logos Wacana Ilmu, 1999), hlm.102.

dikembangkan. Menurut Oumar Hamalik belajar merupakan suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan yang terjadi pada seseorang yang kemudian dinyatakan melalui caranya bertingkah laku yang lebih baik berkat pengalaman dan latihan.¹¹

Seseorang dapat dikatakan telah belajar jika dirinya sudah mengalami perubahan-perubahan yang meliputi kemampuan, keterampilan, nilai hingga sikap yang bermanfaat bagi diri sendiri maupun orang lain. Perubahan-perubahan tersebut terjadi dengan beberapa tahapan dan berlangsung dalam waktu yang relatif lama dan dapat terjadi karena adanya usaha untuk terus belajar. Hal ini didukung oleh pendapat Slameto yaitu belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang agar mendapatkan perubahan baik itu pada tingkah laku yang baru secara keseluruhan dan sebagai hasil dari pengalaman dirinya dalam berinteraksi terhadap lingkungan sekitarnya.

Dari beberapa pengertian belajar diatas, dapat diketahui bahwa belajar merupakan sebuah proses melalui usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku dan mendapatkan pengetahuan.

Berdasarkan pemahaman mengenai beberapa definisi dari minat dan definisi dari belajar diatas, maka dapat di tarik kesimpulan bahwa minat belajar merupakan aspek psikologi yang tampak dalam diri seseorang, berhubungan dengan perasaan suka dan keinginan untuk belajar melalui kegiatan-kegiatan yang meliputi mencari pengalaman dan ilmu pengetahuan. Dengan kata lain, minat

¹¹Oumar Hamalik, *Metode Belajar dan Kesulitan-Kesulitan Belajar* (Bandung: TARSITO, 1983), hlm.21.

belajar dapat disimpulkan sebagai suatu rasa suka, perhatian, atau ketertarikan seorang siswa terhadap mata pelajaran dan dapat ditunjukkan dengan keikutsertaan dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran yang diikutinya.

Minat belajar merupakan salah satu aspek psikologis yang dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik yang sifatnya dari dalam (internal) maupun dari luar (eksternal). Jika dilihat dari dalam seorang peserta didik minat dalam belajar dipengaruhi oleh beberapa tujuan yaitu meliputi cita-cita, bakat, kebutuhan, dan kebiasaan sehari-hari. Sedangkan jika dilihat dari luarnya maka minat belajar dari seorang peserta didik bersifat cenderung tidak menetap dan dapat berubah sesuai dengan kondisi lingkungan peserta didik. Faktor dari luar ini dapat berupa kelengkapan sarana dan prasarana dalam belajar, interaksi antara peserta didik dengan orang tua, dan pandangan masyarakat terhadap suatu objek maupun latar belakang sosial budaya peserta didik tersebut.¹²

Minat atau perhatian siswa terhadap pelajaran merupakan hal yang sangat penting untuk diketahui oleh guru, karena dengan adanya minat belajar terhadap mata pelajaran yang diberikan di kelas, maka isi dari materi pelajaran akan diterima dengan baik oleh siswa. Oleh karena itu hal yang dapat dilakukan oleh guru adalah dengan menggunakan media dan alat pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa, serta keadaan yang dapat menarik minat siswa untuk

¹²Rini Mukti Hadiati, (*Perbedaan Minat Belajar dan Prestasi Belajar Siswa*), hlm.5.

belajar, dan hal yang juga penting adalah sikap guru terhadap siswa yang dapat menarik perhatian siswa itu sendiri.¹³

2. Peranan dan Fungsi Minat Belajar

Untuk seorang peserta didik minat dalam belajar memegang peran yang sangat penting untuk meningkatkan semangat dalam belajar, karena dengan memiliki minat belajar peserta didik akan lebih giat dan tertarik untuk mendalami suatu pelajaran dan mencapai tujuan yang diinginkan. Minat belajar memiliki fungsi sebagai dorongan yang kuat untuk mendapatkan prestasi dan dengan minat belajar yang tinggi seorang peserta didik juga dapat menambah ketertarikan pada setiap bidang yang sedang dipelajarinya.

Jika seorang siswa tidak memiliki minat belajar, maka akan sulit untuk siswa tersebut memahami materi pelajaran yang diberikan. Ada tidaknya minat belajar seorang siswa terhadap suatu pelajaran dapat dilihat salah satunya dari cara siswa tersebut dalam mengikuti pelajaran di kelas, kelengkapan catatan yang diberikan, hingga memperhatikan garis miring atau tidak dalam suatu mata pelajaran.¹⁴

Peran minat dalam proses belajar-mengajar adalah untuk memusatkan pikiran serta menunjukkan rasa senang dan tertarik dalam belajar seperti adanya keinginan yang kuat yang dapat meningkatkan kemampuan belajar dan dapat membantu peserta didik agar tidak mudah melupakan apa yang telah dipelajari. Syaikh 'Abdurrahman bin Nashir As-Sa'diyrahimahullah mengatakan bahwa

¹³Suharsimi Arikunto, *Manajemen Pengajaran Secara Manusiawi* (Jakarta: Rineka Cipta, 1990), hlm. 103.

¹⁴Abu Ahmadi dan Widodo Supriono, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta), hlm.79.

yang artinya: “*Niat adalah syarat bagi seluruh amalan, pada niatlah benar atau rusaknya suatu amalan*”(HR. Al-Bukhari dan Muslim).¹⁵

Ada beberapa peranan minat belajar yang perlu diketahui yaitu:

- a. Untuk menciptakan, menimbulkan konsentrasi dan perhatian dalam belajar,
- b. Untuk menumbuhkan kegembiraan atau perasaan senang dalam belajar,
- c. Untuk memperkuat ingatan siswa terhadap materi pelajaran yang telah diberikan oleh guru sebelumnya, dan
- d. Dapat melahirkan sikap belajar yang positif serta memperkecil tingkat kebosanan siswa terhadap mata pelajaran.¹⁶

Menurut Abdul Wahid, ada beberapa fungsi minat belajar bagi anak, yaitu meliputi:

- a. Minat akan mempengaruhi cita-cita seseorang. Sebagai contoh, anak yang memiliki minat pada bidang kesehatan, maka cita-citanya menjadi seorang ahli dibidang kesehatan seperti dokter.
- b. Minat sebagai tenaga pendorong yang kuat, minat peserta didik untuk menguasai pelajaran dapat mendorongnya untuk tetap belajar walaupun kondisi nya sedang tidak baik.
- c. Prestasi seorang anak dipengaruhi oleh jenis dan intensitas. Minat pada seorang peserta didik meskipun diajarkan oleh guru yang sama dan diberikan pelajaran yang sama, antara peserta didik yang

¹⁵Bukhori, *Hadits shoheh*, Bairut: hlm. 103.

¹⁶Ketut Gobyah, *Menggairahkan Minat Belajar Siswa* (Semarang: Gramedia, 2004), hlm.111.

satu dengan lainnya akan menyerap pengetahuan dengan jumlah yang berbeda, karena setiap peserta didik memiliki daya tangkap yang berbeda dan hal ini dipengaruhi oleh intensitas masing-masing peserta didik.

- d. Minat yang lahir sejak kecil atau masa kanak-kanak dan sering terbawa seumur hidup karena minat terhadap belajar akan membawa kepuasan.¹⁷

Seorang peserta didik yang memiliki minat terhadap pelajaran akan terlihat tekun dan bersungguh-sungguh dalam belajar, sehingga akan terlihat berbeda dengan peserta didik yang sikapnya hanya menerima pelajaran saja. Mereka akan tergerak untuk belajar namun hanya sedikit sulit untuk tetap tekun karena tidak memiliki rasa suka terhadap belajar. Jadi jika seorang peserta didik ingin mendapatkan hasil yang memuaskan dalam belajar maka ia harus mempunyai minat terhadap belajar agar mendapatkan semangat untuk terus belajar.

3. Faktor-Faktor Minat Belajar

Menurut Sumadi Suryabrata ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar, yaitu faktor yang datang dari dalam dan faktor dari luar. Faktor dari dalam (intern) terdiri dua faktor yaitu psikologi dan fisiologi. Sedangkan faktor yang dari luar (ekstern) terdiri dari faktor non sosial dan sosial.¹⁸ Berikut adalah penjelasan mengenai faktor-faktor dari dalam (Intern):

¹⁷Abdul Wahid, hlm.109-110.

¹⁸Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1998), hlm.233.

a. Fisiologi

Fisiologi adalah kondisi fisik yang ada pada siswa, kondisi fisik yang dimiliki oleh siswa akan berpengaruh terhadap semua aktifitas yang mereka lakukan. Salah satu aktifitas yang dimaksud adalah kegiatan belajar, karena keadaan fisik yang tidak baik akan mempengaruhi minat belajar siswa. Hal tersebut berhubungan dengan alat-alat indra yang merupakan organ penting untuk melakukan kegiatan belajar yang meliputi indra penglihatan (mata), yakni alat fisik yang berguna untuk menerima informasi visual. Indra pendengaran (telinga), yaitu alat fisik yang berguna untuk menerima informasi atau suara, dan juga akal yang berguna untuk menyerap, mengolah, menyimpan, dan memproduksi kembali informasi yang telah didapatkannya sebelumnya.¹⁹

b. Psikologi

Psikologi adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari serta membahas secara ilmiah dengan berbagai metode tentang hidup dan kejiwaan manusia serta tingkah laku yang ditimbulkan dalam hubungannya dengan keadaan sekitar serta proses adaptasi terhadapnya.²⁰ Ada beberapa faktor psikologi antara lain yaitu :

1) Rasa Tertarik

Rasa tertarik merupakan tahapan awal dari seseorang yang memiliki minat terhadap sesuatu yang ingin diketahuinya, sehingga seorang siswa yang memiliki minat akan tertarik terlebih dahulu terhadap pelajaran di kelas.

¹⁹Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Logos Wacana Ilmu, 1999), hlm.78.

²⁰Sabri, M.Alisuf, *Pengantar Psikologi Umum dan Perkembangan*, (Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya, 2006), hlm. 4.

2) Perhatian

Perhatian merupakan keaktifan yang dapat meningkatkan fungsi jiwa yang kemudian diarahkan kepada suatu benda atau individu tertentu. Untuk dapat mencapai hasil belajar yang baik, maka siswa harus mempunyai perhatian terhadap materi yang dipelajarinya, jika materi pelajaran tidak menjadi perhatian oleh siswa, maka minat belajar akan rendah, sehingga akan timbul kebosanan dan siswa tidak semangat belajar, dan akhirnya membuat siswa tersebut malas untuk belajar.

3) Keinginan atau Kesadaran

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, keinginan merupakan suatu kehendak, kemauan atau hasrat siswa untuk belajar. Siswa yang memiliki minat terhadap suatu pelajaran akan berusaha belajar dengan baik. Sehingga siswa yang sadar akan pentingnya belajar akan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan mempunyai kesadaran untuk belajar tanpa ada yang meminta dan memaksa nya untuk belajar.

4) Kesiapan

Kesiapan menurut James Drever adalah kesediaan seseorang untuk memberikan respon atau bereaksi dan timbul dalam diri seseorang. Menurut Dalyono kesiapan merupakan kemampuan yang cukup baik dari fisik, mental, serta perlengkapan dalam belajar. Kesiapan fisik berarti tenaga yang cukup serta sehat, sedangkan kesiapan mental dapat berarti memiliki minat serta motivasi yang cukup baik untuk belajar.

Sedangkan faktor yang dari luar (ekstern) terdiri dari faktor non sosial dan sosial, berikut ini adalah penjelasannya yaitu:

a. Faktor Sosial

Menurut Blum dan faktor sosial merupakan beberapa faktor yang meliputi hubungan kekeluargaan, pandangan masyarakat, kebebasan, dan hubungan dalam masyarakat.²¹ Faktor-faktor sosial meliputi:

1) Keluarga

Keluarga bagi seorang anak mempunyai tiga fungsi yaitu:

1. Keluarga harus memberikan rasa aman pada seorang anak. Artinya keluarga adalah tempat yang mampu untuk memberikan pertolongan ketika seorang anak sakit, lelah, kesepian, frustrasi, atau merasa takut.
2. Keluarga juga berfungsi sebagai tempat untuk melindungi seorang anak dari bahaya. Serta tempat untuk berlatih dalam mempelajari sesuatu yang sifatnya mendasar.
3. Keluarga merupakan bagian kecil dari masyarakat, dan seorang anak tidak harus tinggal didalamnya saja melainkan memahami dunia luar juga.

Menumbuhkan minat belajar merupakan kewajiban setiap orang tua kepada anak-anaknya. Orang tua sudah seharusnya dapat membuat suasana yang menyenangkan dengan kehangatan hubungan antara ibu, bapak, anak-anak dan

²¹Dwi Satiyono, Tri Bodroastuti, hal.6.

anggota keluarga lainnya di rumah, karena hal tersebut sangat berpengaruh terhadap minat belajar anak.²²

2) Masyarakat

Lingkungan masyarakat yang tidak baik dan mempunyai kebiasaan yang tidak wajar akan memberikan pengaruh yang tidak baik kepada seorang anak yang berada di lingkungan tersebut. Karena anak tersebut setiap hari tinggal dan menghabiskan banyak waktunya di lingkungan itu serta berinteraksi dengan masyarakat sekitarnya. Seorang siswa yang tinggal di lingkungan masyarakat yang kurang baik akan cenderung untuk berbuat seperti yang dilakukan orang-orang yang berada disekitarnya. Hal ini didukung oleh pendapat dari Slameto yang mengatakan bahwa kehidupan masyarakat dan lingkungan disekitar siswa sangat berpengaruh terhadap minat belajar seorang siswa.²³

B. Konsep Dasar Game

1. Definisi Game

Menurut bahasa *Game* berarti permainan. Sementara kata game dapat juga diartikan sebagai arena keputusan dan suatu aksi untuk pemainnya. Menurut Arief S. Sadiman game adalah sebuah kompetisi yang terjadi antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan menggunakan aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. Di dalam game ada berbagai target yang ingin dicapai oleh pemainnya dengan kelincahan dan pemikiran pada tingkat

²²Sal Severe, *Bagaimana Bersikap pada Anak Agar Anak Bersikap Baik* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2002), hlm.82.

²³Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta,1995), hlm.71.

tertentu, sehingga kemudian dapat menjadi ukuran sejauh mana game itu menarik untuk dimainkan secara maksimal.²⁴

Menurut Clark game adalah sebuah kegiatan yang melibatkan keputusan pemain, dan usaha untuk dapat mencapai suatu tujuan yang dibatasi oleh konteks tertentu. Dalam sebuah permainan harus ada kompetisi agar pemain terangsang untuk terus bermain, kompetisi tersebut dapat berwujud menang dan kalah. Game adalah permainan yang menggunakan media elektronik, dan merupakan sebuah hiburan yang berbentuk multimedia yang di buat dengan tampilan menarik agar pemain bisa mendapatkan sesuatu sehingga adanya kepuasan batin dan dengan bermain game juga merupakan salah satu sarana pembelajaran.²⁵

Bermain game dapat dikatakan dengan menyamakan pola fikir atau logika berpikir kita dengan logika berpikir aplikasi komputer yang canggih, pada saat yang bersamaan game juga dapat meningkatkan daya fikir para pemain untuk dapat mengolah informasi dan mengambil keputusan dengan cepat dan tepat. Hal ini didukung oleh pendapat dari Zulfadli Fahrul Rozi yang mengatakan bahwa game atau permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga di antara pemain ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dilakukan dalam konteks yang tidak serius dengan tujuan bersenang-senang.²⁶

Pada abad ke 20, teknologi seperti radio, tv dan komputer memegang peran untuk mengumpulkan media distribusi dan informasi, sedangkan saat ini pada abad ke-21, di mana teknologi jaringan komputer global sudah mampu

²⁵Wafda Adita Rifai, hlm. 6.

²⁶Ghea Putri Fatma Dewi, *Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis Macromedia Flash* (Yogyakarta: 2012), hlm.6.

menjangkau seluruh wilayah dunia dan dengan adanya pengembangan sistem yang terus diperbaharui setiap saat beberapa aspek seperti jenis teknologi yang digunakan, penyebaran informasi melalui media internet, peluncuran satelit-satelit komunikasi dan perangkat komunikasi wireless/selular, telah menandai lahirnya abad millenium.²⁷

Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin hari semakin pesat ternyata ikut membawa perubahan dalam segala lapisan kehidupan. Kreativitas manusia yang semakin berkembang ikut mendorong diperolehnya penemuan-penemuan baru dalam bidang teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana peningkatan kesejahteraan umat manusia dan salah satu produk tersebut adalah internet.²⁸

Jadi, dapat dikatakan bahwa berbagai bentuk kegiatan yang menggunakan pemikiran, kemampuan berfikir dan pencapaian terhadap target tertentu dapat dikatakan sebagai game. Saat ini para pengelola industri game berlomba-lomba untuk menciptakan game yang lebih nyata dan menarik untuk para pemainnya. Hal ini yang kemudian membuat perkembangan game sangat cepat, Sehingga game bukan hanya sekedar permainan untuk mengisi waktu luang atau sekedar hobi, melainkan juga sebuah cara untuk meningkatkan kreatifitas dan tingkat intelektual para pemainnya.²⁹

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan game merupakan permainan komputer yang dibuat dengan teknik dan metode animasi atau suatu hasil dari

²⁷Melwin Syafrizal. *Pengantar Jaringan Komputer*. (Yogyakarta: Andi, 2005), hlm 1.

²⁸*Pengantar Teknologi Informasi*, hlm. 336.

²⁹*Studi Tentang Perilaku Mahasiswa Penggemar Game di Daerah Demangan Catur Tunggal Depok Sleman Yogyakarta* (Yogyakarta: 2012), hlm.18.

proses multimedia yang berupa alat untuk hiburan dan dapat digunakan sebagai media untuk proses pembelajaran.

2. Jenis-Jenis Game

Permainan dalam bentuk game dibagi menjadi 2 bentuk game yaitu: *game offline* dan *game online*. *Game offline* adalah permainan yang dapat dilakukan oleh satu hingga dua orang pemain atau lebih pada tempat yang sama, sedangkan *game online* juga dapat dimainkan oleh lebih dari dua orang, namun yang membedakan dari keduanya adalah pada *game offline* kita tidak perlu menggunakan koneksi jaringan internet karena game ini tidak dilengkapi dengan fitur yang memungkinkan untuk koneksi dengan internet, sedangkan *game online* pemain membutuhkan koneksi jaringan internet untuk dapat memainkannya dengan seluruh pemain game yang ada di dunia dan dengan syarat mereka memainkan permainan yang sama dan dalam waktu yang sama.³⁰

Saat ini jika dilihat dari cara memainkannya game sudah memiliki berbagai jenis atau aliran diantaranya: *First Person Shooter* (permainan aksi), *Arcade* (ketangkasan), *Adventure* (pertualangan), *Simulation* (simulasi) dan lain sebagainya. Salah satu jenis game yang sedang menjadi tren saat ini adalah game *arcade*. Game *arcade* adalah jenis permainan yang mengandalkan ketangkasan tangan pemainnya dalam melakukan kontrol saat permainan. Ciri umum game *arcade* yang adalah biasanya memiliki konsep dan desain yang sederhana namun dengan tingkat kesulitan yang bertambah di setiap level.³¹

³⁰Studi Tentang Perilaku Mahasiswa Penggemar Game di Daerah Demangan Catur Tunggal Depok Sleman Yogyakarta (Yogyakarta: 2012), hlm.19.

³¹Wafda Adita Rifai, hlm. 7.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan komparatif. Pendekatan kuantitatif ialah penelitian yang dilakukan berdasarkan atas perhitungan menggunakan angka mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta menampilkan hasilnya.¹

Penelitian komparatif adalah penelitian yang membandingkan keadaan suatu variabel atau lebih pada dua atau sampel yang berbeda atau pada waktu yang berbeda.² Analisis komparatif ini dilakukan dengan cara membandingkan teori satu dengan teori yang lain dan hasil satu dengan hasil penelitian yang lain. Melalui analisis komparatif ini peneliti dapat memadukan antara teori satu dengan teori yang lain, untuk mereduksi bila dipandang terlalu luas.³ Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meneliti pengaruh dari suatu perlakuan antara dua tempat berbeda terhadap suatu pelajaran tertentu.

¹Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. (jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm .12.

²Sugiyono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta;Bumi Aksara, 2013), hlm.107.

³Sugiyono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta;Bumi Aksara, 2013), hlm.93.

B. Variabel Penelitian

Variabel adalah obyek dalam sebuah penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian dari suatu penelitian. Menurut Sugiyono⁴, variabel bebas (independent) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya. atau timbulnya variabel terikat (dependent). Sedangkan variabel terikat (dependent) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (independent). Kemudian dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah minat belajar dan yang menjadi variabel terikat adalah SMK Negeri 5 Telkom dan LP Anak Banda Aceh.

C. Langkah-Langkah Penelitian

Langkah-langkah penelitian meliputi proses pelaksanaan penelitian dari awal hingga akhir, berikut ini adalah uraian dari langkah-langkah penelitian yaitu:

D. Membuat Rumusan Masalah

Penelitian dengan metode eksperimen memiliki masalah yang jelas. Setelah selesai untuk mengidentifikasi dan membatasi masalah. Selanjutnya peneliti membuat rumusan masalah. Rumusan masalah dari penelitian ini adalah membandingkan minat belajar antara peserta didik di SMK Negeri 5 Telkom dengan LP Anak Banda Aceh melalui pembuatan game menggunakan Scratch.

⁴Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung : Alfabeta.2016).h.61.

1. Menentukan Landasan Teori

Menentukan landasan teori yaitu menuliskan landasan berupa pemikiran-pemikiran yang membantu arah penelitian, pemilihan konsep, perumusan hipotesis dan memberi kerangka orientasi untuk klasifikasi dan analisis data.

2. Mengumpulkan Data

Sebelum melakukan pengumpulan data, peneliti harus terlebih dahulu melakukan hal berikut:

- a. Membuat instrumen penelitian berupa: kuisisioner, angket, test, lembar observasi, dan wawancara yang terstruktur.

3. Menguji instrumen.

Bila instrumen sudah selesai dibuat selanjutnya peneliti mengumpulkan data yang dibutuhkan.

4. Melakukan Analisis Data

Setelah melakukan pengumpulan data, selanjutnya dilakukan analisis data. Analisis data dilakukan untuk menjawab hipotesis yang telah dibuat. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian kuantitatif adalah statistik. Data hasil analisis tersebut selanjutnya dapat disajikan dan diberikan pembahasan dalam bentuk tabel, grafik, dan diagram.

5. Menyimpulkan

Setelah melakukan analisis data, maka tahap terakhir yang dilakukan adalah menyimpulkan. Kesimpulan merupakan hasil dari pengujian hipotesis apakah diterima atau di tolak. Kesimpulan di tulis dengan jelas dan dapat memberi jawaban dari masalah penelitian yang dilakukan.

E. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah keseluruhan dari objek atau subyek pada suatu wilayah dan memenuhi syarat-syarat tertentu yang berhubungan dengan penelitian atau suatu unit atau individu tertentu dalam ruang lingkup yang akan diteliti.⁵ Sedangkan menurut Sugiono, populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu dan ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan dapat diambil kesimpulannya.⁶ Yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X Multimedia di SMK Negeri 5 Telkom dan seluruh peserta didik di LP anak Banda Aceh.

⁵Nanang Martono, *Metode Penelitian Kuantitatif*. (Jakarta : Rajawawi Pers), hlm. 66.

⁶Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2010, hlm. 117.

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus benar-benar mewakili. Sampel dianggap sebagai perwakilan dari populasi yang hasilnya mewakili keseluruhan gejala yang diamati. Ukuran keragaman sampel menjadi penentu baik tidaknya sampel yang diambil.

Teknik pengambilan sampling pada dasarnya dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu *Probability Sampling* dan *Non Probability Sampling*. Dalam penelitian ini teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik *Probability Sampling* dengan menggunakan *simple random sampling* atau pengambilan sampel secara acak. Teknik ini digunakan karena peneliti menganggap populasi dalam penelitian ini adalah homogen yaitu peserta didik kelas X (multimedia) sebanyak 30 orang di SMK Negeri 5 Telkom dan peserta didik di LP Anak Banda Aceh sebanyak 25 orang.

F. Teknik Pengumpulan data

Dalam penelitian ini metode pengumpulan data yang dipakai oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1) Observasi

Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang penting

adalah proses pengamatan dan ingatan.⁷ Teknik ini dilakukan dengan cara pengamatan langsung kegiatan belajar mengajar di SMK Negeri 5 Telkom dan di LP Anak Banda Aceh menggunakan scratch untuk media pembuatan game.

2) Kuisisioner/Angket

Kuisisioner atau angket adalah pernyataan tertulis yang digunakan untuk mendapatkan informasi dari responden mengenai laporan pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui. Jadi kuisisioner adalah suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara menyebarkan pernyataan atau pertanyaan tertulis untuk dijawab secara tertulis oleh responden. Angket juga sering disebut dengan pengumpulan data yang menggunakan pernyataan-pernyataan yang dijawab dan ditulis oleh responden.⁸ Dalam penelitian ini kuisisioner digunakan untuk mengukur dan mengetahui perbedaan minat belajar antara peserta didik di SMK Negeri 5 Telkom dan LP Anak di Banda Aceh dan mengetahui bagaimana perbandingan antara keduanya.

3) Dokumentasi

Pada penelitian ini metode ini digunakan untuk mengumpulkan data yang bersumber dari kegiatan di sekolah ataupun yang berada di LP Anak Banda Aceh, dan foto-foto kegiatan pembelajaran yang ada hubungannya dengan penelitian yang dilakukan.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian data adalah alat yang digunakan untuk mendapatkan data untuk menjawab serta memecahkan masalah yang berhubungan dengan

⁷Sugiyono, *Metodelogi Penelitin*. (Jakarta:Bumi Aksara;2013),hlm.203.

⁸Ahmad Tanzeh, *Pengantar Metode Penelitian*, hlm. 65.

pertanyaan-pertanyaan pada penelitian. Instrumen yang digunakan oleh peneliti untuk melakukan penelitian mengenai perbandingan minat belajar peserta didik di SMK Negeri 5 Telkom dan LP Anak Banda Aceh adalah dengan menggunakan kuisioner yang terdiri dari pernyataan-pernyataan dengan 5 jawaban alternatif.⁹Berikut ini adalah tabel kisi-kisi untuk isntrumen minat belajar:

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Minat Belajar Siswa

Variabel	Indikator	No. Pernyataan	Jumlah
Minat Belajar	Ketertarikan untuk belajar	1, 2, 3, 4, 6,	6
	Perasaan suka dan senang	7, 11, 21	3
	Keinginan belajar	12, 13, 20, 22	4
	Perhatian dalam belajar	8, 14, 17, 18, 19	5
	Partisipasi peserta didik pada pembuatan game menggunakan scratch	9, 10, 15, 16,5,23	6
		Jumlah	24

Penskoran dilakukan dengan model skala lima dengan kriteria sebagai berikut: untuk pernyataan positif sangat setuju= 5, setuju= 4, ragu-ragu= 3, tidak setuju= 2, sangat tidak setuju= 1, dan untuk pernyataan negatif sangat setuju= 1,

⁹Feby Widhi Setyo Utomo, *Perbedaan Minat Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran E-Learning dan Konvensional Pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA N 1 Candirotto Temanggung*, 2013.

setuju= 2, ragu-ragu= 3, tidak setuju= 4, dan sangat tidak setuju= 5. Lebih jelasnya dapat diperhatikan pada tabel berikut:

Tabel 3.2 Alternatif Jawaban Penskoran

Alternatif Jawaban	Positif	Negatif
Sangat Setuju	5	1
Setuju	4	2
Ragu-ragu	3	3
Tidak setuju	2	4
Sangat Tidak Setuju	1	5

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa untuk mengetahui apakah instrumen pada suatu pernyataan positif dan negatif dapat dikategorikan sebagai instrumen yang positif atau negatif jika:

a. Pada pernyataan positif

Pernyataan dapat dikatakan positif jika hasil atau jawaban dari pernyataan yang diberikan dapat mendukung pernyataan tersebut.

b. Pernyataan negatif

Dapat dikatakan negatif apabila hasil atau jawaban dari pernyataan tidak dapat mendukung pernyataan tersebut.¹⁰

¹⁰Sulistiya Kurniyawati, *Studi Komparatif Tentang Prestasi Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Remaja Parakan Temanggung Dengan Multimedia*(Yogyakarta: Skripsi, 2012), hlm.54.

H. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen dalam penelitian ini berupa non tes (angket). Instrumen berupa non tes (angket) diberikan setelah penelitian dilakukan, hal ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan minat belajar peserta didik di SMK Negeri 5 Telkom dan LP Anak Banda Aceh terhadap pembuatan game menggunakan Scratch. Instrumen berupa angket dilakukan setelah observasi yang dilakukan oleh peneliti dalam beberapa kali pertemuan pada siswa SMK Negeri 5 Telkom dan LP Anak Banda Aceh terhadap pembuatan game menggunakan Scratch. Sebelum angket diberikan kepada siswa, angket terlebih dahulu di uji cobakan atau instrumen untuk mengetahui validitas dan reliabilitas.

1. Uji Validitas

Validitas atau kesahihan dapat menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur mampu untuk mengukur apa yang ingin diukur. Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Untuk mengukur validitas instrumen menggunakan rumus korelasi product moment berikut ini:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} : Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y (skor butir dengan skor total)

N: Jumlah subjek yang di uji coba

X: Skor butir soal

Y: Skor total

XY: Jumlah perkalian skor butir dengan skor total

Untuk menguji validitas butir-butir instrumen, selanjutnya diujicobakan dengan menggunakan program SPSS. Pada korelasi butir total, indeks korelasi yang kurang dari 0,3 dinyatakan gugur karena tidak valid.¹¹

2. Reliabilitas Tes

Reliabilitas tes adalah suatu ukuran apakah tes dapat dipercaya. Apabila instrumen dinyatakan valid, maka tahap berikutnya adalah menguji reliabilitas instrumen untuk menunjukkan kestabilan dalam mengukur instrumen. Rumus yang digunakan dalam uji reliabilitas ini adalah rumus *alpha*. Adapun bentuk rumusnya sebagai berikut:

$$r = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum pq}{6^2} \right)$$

Keterangan:

r = Koefisien reliabilitas

k = Banyak butir soal

p = Proporsi jawaban yang benar

q = Proporsi jawaban yang salah

¹¹Dina Faramita Agustin, *Perbedaan Minat dan Prestasi Belajar Siswa Laki-Laki dan Siswa Perempuan Pada Mata Pelajaran Seni Tari di Smpn 1 Yogyakarta*(Yogyakarta: Skripsi, 2014) hlm. 39.

σ^2 = Variasi skor

Dengan kriteria:

- a. 0,91 – 1,00 : Sangat tinggi
- b. 0,71 – 0,89 : Tinggi
- c. 0,41 – 0,69 : Cukup
- d. 0,21 – 0,39 : Rendah
- e. $R < 0,20$: Sangat rendah

I. Uji Persyaratan Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah data berasal dari berdistribusi normal atau tidak. Ambil harga yang paling besar diantara harga mutlak selisih tersebut dan diberi simbol L_0 . Untuk menolak dan menerima hipotesis nol, kita bandingkan nilai dengan kritis L yang diambil dari daftar untuk taraf yang dipilih.

Kriterianya adalah:

Jika $L_0 < L_{\text{tabel}}$ berarti data sampel berdistribusi normal

Jika $L_0 > L_{\text{tabel}}$ berarti data sampel tidak berdistribusi normal

2. Uji Homogenitas

Pengujian ini bertujuan untuk melihat apakah kedua kelompok mempunyai variasi yang homogen atau tidak. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan

uji F yaitu: $F = \frac{s_1^2}{s_2^2}$

Keterangan:

S_1^2 : variansi terbesar

S_2^2 : Variansi terkecil

F : Homogenitas variansi.¹²

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ berarti data kelas sampel mempunyai variasi yang homogen, sebaliknya jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ berarti data kelas sampel tidak homogen.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis ini bertujuan untuk memberikan apakah hipotesis yang ditetapkan diterima atau ditolak. Untuk menentukan apakah terdapat perbedaan terhadap minat belajar antara kedua kelas sampel, untuk data yang terdistribusi normal dan homogen maka dilakukan uji kesamaan dua rata-rata (uji-t) dan uji.¹³ Kriteria pengujian adalah diterima H_0 jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan H_0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$.¹⁴

Hipotesis nol (H_0): Tidak adanya perbedaan yang signifikan terhadap minat belajar peserta didik SMK Negeri 5 Telkom dan LP Anak

¹²Subana Dan Mursetyo Rahadi, Sudrajat, *Statistik Pendidikan*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2000), h. 189

¹³J. Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta. 2003), Cet. ke- 2, h.198.

¹⁴Subana dan Mursetyo Rahadi, Sudrajat, *Statistik Pendidikan*, (Bandung: Pustaka Setia, 2000), hlm. 185.

16	0,396	0,495	Valid
17	0,396	0,455	Valid
18	0,396	0,351	Tidak Valid
19	0,396	0,148	Tidak Valid
20	0,396	0,218	Tidak Valid
21	0,396	0,736	Valid
22	0,396	0,439	Valid
23	0,396	0,196	Tidak Valid
24	0,396	0,381	Tidak Valid

Sedangkan di SMK Negeri 5 Telkom, peneliti mendapatkan 18 butir pernyataan yang valid dan 6 butir pernyataan yang tidak valid pada uji validitas angket SMK Negeri 5 Telkom. Berikut merupakan tabel dari hasil uji validitas:

Tabel 4.2 Validitas Angket SMK Negeri 5 Telkom

No. Soal	r tabel	r hitung	Keterangan
1	0,361	0,420	Valid
2	0,361	0,439	Valid
3	0,361	0,319	Tidak Valid
4	0,361	0,465	Valid
5	0,361	0,715	Valid
6	0,361	0,729	Valid
7	0,361	0,390	Valid
8	0,361	0,598	Valid
9	0,361	0,501	Valid
10	0,361	0,470	Valid
11	0,361	0,741	Valid
12	0,361	0,660	Valid
13	0,361	0,722	Valid

14	0,361	0,550	Valid
15	0,361	0,583	Valid
16	0,361	0,474	Valid
17	0,361	0,490	Valid
18	0,361	0,235	Tidak Valid
19	0,361	0,158	Tidak Valid
20	0,361	0,267	Tidak Valid
21	0,361	0,710	Valid
22	0,361	0,368	Valid
23	0,361	0,241	Tidak Valid
24	0,361	0,297	Tidak Valid

2. Uji Reabilitas

Uji reliabilitas merupakan alat untuk mengukur suatu instrumen atau kuesioner dapat dipercaya atau tidak sebagai hasil penelitian yang baik. Setelah dicari hasil reliabilitas instrument dengan kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan taraf signifikannya 0,05 maka dapat dinyatakan bahwa alat ukur tersebut bersifat reliable, dan juga sebaliknya jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat ukur tersebut tidak reliable.

Data dan hasil untuk pengujian reabilitas instrumen LP Anak dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	25	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	25	100.0
a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.			

r tabel	R hitung (Cronbach's Alpha)	Keterangan
0,396	0.913	Reliabel

Data dan hasil untuk pengujian reabilitas instrumen SMK Negeri 5 Telkom dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.889	18

Tabel 4.4 Uji Reliabilitas SMK Negeri 5 Telkom

r tabel	R hitung (Cronbach's Alpha)	Keterangan
0,396	0.889	Reliabel

B. Uji Prasyaratan Analisis

1. Uji Normalitas Data

Untuk melihat normalitas maka digunakan uji Kolmogorov-Smirnov Test. Berdasarkan uji Kolmogorov-Smirnov Test pada SMK Negeri 5 Telkom yang terdapat pada tabel di bawah ini diperoleh $L_0 = 0,361$ $L_{tabel} = 0,05$. Data dikatakan berdistribusi normal pada taraf kepercayaan 0,05 apabila $L_{tabel} > L_0$ dan jika $L_{tabel} < L_0$ maka data berdistribusi tidak normal. Karena $L_{tabel} > L_0$ ($0,361 > 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa SMK Negeri 5 Telkom berdistribusi **normal**.

Untuk melihat normalitas maka digunakan uji Kolmogorov-Smirnov Test. Berdasarkan uji Kolmogorov-Smirnov Test pada LP Anak yang terdapat pada tabel di bawah diperoleh $L_0 = 0,05$ dan $L_{tabel} = 0,396$. Data dikatakan berdistribusi normal pada taraf kepercayaan 0,05 apabila $L_{tabel} > L_0$ dan jika $L_{tabel} < L_0$ maka data berdistribusi tidak normal. Karena $L_{tabel} > L_0$ ($0,396 > 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa LP Anak Banda Aceh berdistribusi normal. Dari tabel 4.5 terlihat bahwa SMK Negeri 5 dan LP Anak Banda Aceh berdistribusi **normal**.

Tabel 4.5 Hasil Perhitungan Uji Normalitas

Kelas	L_{tabel}	L_0	Kesimpulan	Keterangan
SMKN 5	0,361	0,05	$L_{\text{tabel}} > L_0$	Normal
LP Anak Banda Aceh	0,396	0,05	$L_{\text{tabel}} > L_0$	Normal

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas pada tabel 4.5, dapat terlihat bahwa pada SMK Negeri 5 memperoleh $L_{\text{tabel}} > L_0$, yaitu $0,361 > 0,05$ begitu juga dengan LP Anak Banda Aceh yang memperoleh $L_{\text{tabel}} > L_0$ yaitu $0,396 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa kedua sampel berdistribusi **normal**.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk melihat apakah kedua sampel mempunyai varians yang homogen atau tidak, dengan menggunakan aplikasi SPSS, maka telah di dapat hasil output seperti tabel di bawah ini:

Tabel 4.6 Hasil Perhitungan Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances			
X			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3.016	3	14	.065

Berdasarkan hasil perhitungan uji homogenitas pada tabel 4.6 di atas untuk melihat kesetaraan kedua kelompok, dapat terlihat bahwa pada SMK Negeri 5 Telkom dan LP Anak Banda Aceh memperoleh hasil yang homogen, dimana

0,065 lebih besar dari 0,05 atau $0,065 > 0,05$ Maka dapat disimpulkan bahwa kedua sampel memiliki varians yang sama atau homogen.

3. Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas seperti telah dijelaskan di atas, dapat disimpulkan bahwa kedua sampel terdistribusi normal dan kedua kelas mempunyai varians homogen. Oleh karena itu, uji untuk melihat kesamaan rata-rata minat belajar peserta didik di SMK Negeri 5 Telkom dengan LP Anak Banda Aceh dilakukan dengan menggunakan uji t yang dicari menggunakan SPSS dengan output sebagai berikut :

Tabel 4.7 Hasil Perhitungan Uji t

Group Statistics					
	Tempat	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error
Minatbelajarsiswa	SMKN 5 Telkom	30	105.23	7.176	1.310
	LP anak	25	104.40	8.083	1.617

Tabel 4.8 Hasil Independent Sample t-Test

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
minat belajar siswa	Equal variances assumed	.756	.388	.405	53	.687	.833	2.058	-3.295	4.961
	Equal variances not assumed			.400	48.548	.691	.833	2.081	-3.349	5.016

Jika nilai sig (2tailed) lebih kecil dari 0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar dari LP Anak dan SMK Negeri 5 Telkom Banda Aceh, Jika nilai sig (2tailed) lebih besar dari 0,05 maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar dari LP Anak dan SMK Negeri 5 Telkom Banda Aceh. Dari output di atas, maka dapat dilihat bahwa besar t hitung < dari t tabel yaitu $0,405 < 1,674$.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak, karena t hitung lebih kecil dari t tabel dan hasil signifikansinya lebih kecil dari 0,05. Sehingga tidak terdapat pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar peserta didik di SMK Negeri 5 Telkom dan LP Anak Banda Aceh terhadap pembuatan game menggunakan scratch.



H_0 = tidak adanya pengaruh yang signifikan terhadap Minat Belajar Peserta Didik SMK Negeri 5 Telkom dan LP Anak Banda Aceh Terhadap Pembuatan Game Menggunakan Scratch.

H_a = adanya pengaruh yang signifikan terhadap Minat Belajar Peserta Didik SMK Negeri 5 Telkom dan LP Anak Banda Aceh Terhadap Pembuatan Game Menggunakan Scratch.

C. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan dengan memberikan angket kepada responden yang berjumlah 55 peserta didik dari LP Anak dan SMK Negeri 5 Telkom Banda Aceh. Hal ini dilakukan untuk mengetahui perbandingan minat belajar antara kedua peserta didik tersebut dalam pembuatan game menggunakan scratch.

Kemudian aplikasi scratch digunakan sebagai media pembelajaran pembuatan game di LP Anak Banda Aceh dan SMK Negeri 5 Telkom Banda Aceh.

Tujuan digunakannya aplikasi scratch sebagai media pembelajaran pembuatan game adalah untuk melihat minat belajar peserta didik dari kedua tempat yang berbeda dalam pembelajaran pembuatan game. Untuk melihat minat belajar peserta didik, penggunaan aplikasi scratch sebagai media pembelajaran pembuatan game diterapkan masing-masing selama 3 kali pertemuan atau 6 jam pembelajaran pada kedua tempat.

Selanjutnya untuk mengetahui hasil perbedaan minat belajar peserta didik, maka peneliti memberikan angket kepada responden pada tahap akhir penelitian. Nilai yang diperoleh pada saat pemberian angket di SMK Negeri 5 Telkom dan LP Anak Banda Aceh akan dibandingkan untuk mengetahui hasil dari penelitian ini. Hasil dari penelitian ini, tidak ditemukan perbedaan yang signifikan antara minat belajar peserta didik di SMK Negeri 5 Telkom dan LP Anak Banda Aceh setelah menggunakan aplikasi scratch sebagai media pembelajaran pembuatan game.

Maka dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} < t_{tabel}$ yaitu $0,405 < 1,674$ atau t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} dan hasil signifikansinya lebih kecil dari 0,05. Jadi, dengan kata lain H_0 diterima dan H_a ditolak. Dengan ini dapat dikatakan bahwa tidak terdapat perbandingan minat belajar yang signifikan antara peserta didik di LP Anak Banda Aceh dan SMK Negeri 5 Telkom setelah menggunakan aplikasi scratch sebagai media pembelajaran pembuatan game secara sederhana.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari deskripsi hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Tidak terdapat perbedaan yang signifikan terhadap minat belajar peserta didik di SMK Negeri 5 Telkom dan LP Anak Banda Aceh terhadap pembuatan game menggunakan Scratch.
2. Tidak adanya perbandingan minat belajar yang signifikan pada peserta didik di SMK Negeri 5 Telkom dan LP Anak Banda Aceh setelah menggunakan aplikasi scratch dalam pembuatan game. Di katakan demikian karena dari hasil penelitian yang didapatkan besar t hitung $<$ dari t tabel yaitu $0,405 < 1,674$ atau t hitung lebih kecil dari t tabel, sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak, dan hasil signifikansinya lebih kecil dari 0,05.

B. Saran-Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian maka penulis memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Diharapkan bagi siswa hendaknya lebih meningkatkan minat belajarnya baik pada siswa di SMKN 5 Telkom maupun di LP Anaka Banda Aceh.
2. Diharapkan bagi yang membaca dapat menjadi acuan dan menjadi penduan untuk penelitian-penelitian selanjutnya.

3. Dapat menjadi bahan masukan bagi peneliti sebagai calon guru untuk masa yang akan datang dalam melaksanakan pembelajaran.
4. Pemerintah lebih memperhatikan pendidikan bagi peserta didik di LP Anak dengan menyediakan guru mata pelajaran tertentu untuk mengajar di LP Khusus Anak Banda Aceh.



DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Abu Ahmadi, W. S. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- A.Crow, L. C. (1989). *Psycology Pendidikan*. Yogyakarta: Nur Cahaya.
- Arikunto, S. (1990). *Manajemen Pengajaran Secara Manusiawi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (1998). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bukhori. *Hadits Shoheh*. Bairut.
- Desmita. (2009). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Dewi, G. P. (2011). *Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris*.
- Dewi, G. P. (2012). *Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis Macromedia Flash*. 6.
- Gobyah, K. (2004). *Menggairahkan Minat Belajar Siswa*. Semarang: Gramedia.
- Hadiati, R. M. *Perbedaan Minat Belajar dan Prestasi Belajar Siswa*.
- Hamalik, O. (1983). *Metode Belajar dan Kesulitan-Kesulitan Belajar*. Bandung: TARSITO.
- Harsja, B. W. (1986). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Haryati, M. (1989). *Model dan Teknik Penilaian*. Yogyakarta: Nur Cahaya.

<http://dapo.dikdasmen.kemendikbud.go.id/sekolah/>. di akses pada tanggal (2018, Agustus 14).

<http://www.karyatulisku.com/2017/09/langkah-langkahdalampenelitiankuantitatif.html/>. diakses pada tanggal (2018, Agustus 24).

<https://www.smkn.5.telkom.banda.aceh/photos/a>. (2018, Agustus 08).

LPKA. Banda Aceh.

Muhammad Alisuf, dan Sabri. (2006). *Pengantar Psikologi Umum dan Perkembangan*, Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya.

Martono, N. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Rajawawi Pers.

Poerwadarminto, W. (2003). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Rifai, W. A. (2006). *Game Untuk Anak*.

Severe, S. (2002). *Bagaimana Bersikap Pada Anak Agar Anak Bersikap Baik*. Jakarta: Pustaka Utama.

Singer, K. (1973). *Membina Hasrat Belajar di Sekolah*. Bandung: Remadja Karya.

Slameto. (1995). *belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

(2012). *Studi Tentang Perilaku Mahasiswa Penggemar Game di Daerah Demangan Catur Tunggal Depok Sleman Yogyakarta*. Yogyakarta.

Sugiyono. (2010). *Metode penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Sujanto, A. (2004). *psikologi umum*. jakarta: bumi aksara.

Sukardi. (2007). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Prakteknya*. Jakarta: Bumi Aksara.

Suryabrata, S. (1998). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Syafrizal, M. (2005). *Pengantar Jaringan Komputer*. Yogyakarta: Andi.

Syah, M. (1999). *Psikologi Belajar*. Jakarta: logos Wacana Ilmu.

Tanzeh, A. (2011). *Metodologi Penelitian Praktis*. Yogyakarta: Teras.

Tanzeh, A. (2009). *Pengantar Metode Penelitian*. Yogyakarta: Teras.

Winkel, W. (1983). *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta: Gramedia.

Wina, Wijaya. (2003). *Strategi Pembelajaran*, Jakarta: Prenada Media Group.



FOTO PENELITIAN





**BIODATA ALUMNI PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI
INFORMASI FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**

A. Identitas Mahasiswa

1. Nama Lengkap : Yuni Shara
2. NIM : 140212062
3. Tempat/Tanggal Lahir : Banda Aceh, 28 Juli 1995
4. Jenis Kelamin : Perempuan
5. Anak ke : 1(satu)
6. Golongan Darah : 0
7. Alamat Sekarang : Jl. Laksamana Malahayati, Komp. Kehakiman Kajhu, Aceh Besar
8. Telp/HP : 085261361218
9. Email : sharayuni44@gmail.com
11. Daerah Asal : Aceh Besar
12. Riwayat Pendidikan

Jenjang	Nama / Asal Sekolah	Tahun Masuk	Tahun Lulus	Jurusan
SD/MI	SD Negeri 1 Baktiya	2001	2007	
SMP/MTs	SMP Negeri 2 Banda Aceh	2007	2010	
SMA/MA	SMA Negeri 8 Banda Aceh	2010	2013	IPA
S1	Uin Ar-Raniry	2014	2019	PTI

13. Penasehat Akademik : Muhibbuddin Hanafiah S.Ag, M.Ag
14. Tahun Selesai Kuliah : 2019
15. Judul Skripsi : “ Studi Perbandingan Minat Belajar Peserta Didik SMK Negeri 5
Telkom Dan LP Anak Banda Aceh Terhadap Pembuatan Game
Menggunakan Scratch”
16. Sumber Dana Kuliah : Orang Tua
17. Hobby : Membaca dan Menyanyi.
18. Motto : Berkata baik atau diam
20. Bahasa yang dikuasai : Indonesia, Aceh.

B. Identitas Orang Tua/Wali

1. Nama Orang Tua
 - a. Ayah : Syawaluddin, SH
 - b. Ibu : (almh) Ikhwani
 - c. Alamat Lengkap : Jl. Laksamana Malahayati, Komp. Kehakiman Kajhu, Aceh Besar
 - d. Telp/HP : 085277269007
2. Pekerjaan Orang Tua
 - a. Ayah : PNS
 - b. Ibu : -

Banda Aceh, 10 Januari 2019
Penulis,

Yuni Shara