

**PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
AGAMA ISLAM SMAN 18 KAB. GOWA**



Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) Pada Program studi
Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam
Universitas Muhammadiyah Makassar

Oleh:

**NURISLAMIAH M
NIM: 105191112521**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
MAKASSAR
1447 H/2025 M**

HALAMAN JUDUL

JUDUL PENELITIAN

**PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
AGAMA ISLAM SMAN 18 KAB. GOWA**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) Pada Program studi
Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam
Universitas Muhammadiyah Makassar

Oleh:

**NURISLAMIAH M
NIM: 105191112521**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
MAKASSAR
1446 H/2025 M**

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

هَكَذَا هَكَذَا "قَوْلٌ تَعَجَّلُ بِهِ الْقَهْرَ أَنْ، مِنْ قَبْلِ أَنْ، بِ
لِي اللَّهُ يَهْفُضِي إِلَيْكَ وَخِيَهْهُ وَقَهْلُ ر
الْمَلِكِ

(QS. Thaha: 114)

Terjemahan:

"Maka Mahatinggilah Allah, Raja Yang sebenar-benarnya. Dan janganlah engkau tergesa-gesa (membaca) Al-Qur'an sebelum selesai diwahyukan kepadamu, dan katakanlah: 'Ya Tuhanku, tambahkanlah ilmu kepadaku.'"

Makna Motivasi:

Ayat ini mengajarkan bahwa menuntut ilmu harus dilakukan dengan kesabaran dan ketelitian. Memohon kepada Allah untuk menambah ilmu adalah kunci keberhasilan sepanjang perjalanan belajar dan penelitian.

Hadis:

عَنْ عَلِيٍّ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ: طَلَّ هَبْ أَلْعَلَّ، لَمْ يَفَرْ، رِيضَةً عَلَى هَكَذَا، لَمْ يَمْسُ

(HR. Ibnu Majah)

Terjemahan:

Dari Ali ra., beliau berkata: "Menuntut ilmu itu wajib bagi setiap Muslim."

Makna Motivasi:

Hadis ini menegaskan bahwa mencari ilmu adalah kewajiban penting yang tidak boleh diabaikan, menjadi landasan untuk terus mengembangkan diri dan profesionalitas dalam setiap bidang, termasuk penelitian ilmiah.

Ibnu Sina (Avicenna)

"Ilmu adalah cahaya yang menerangi jalan menuju kebenaran dan kesembuhan. Teruslah belajar tanpa lelah, maka engkau akan menjadi pelita bagi manusia."

Imam Al-Ghazali

"Ilmu tanpa amal ibarat pohon tanpa buah. Jadikan ilmu sebagai penggerak hati dan tindakan nyata agar hidup bermanfaat."

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur dan terima kasih, penulis mempersembahkan karya ini kepada:

1. **Bapak Muhtar**, cinta pertama penulis, yang selalu berusaha memenuhi segala keinginan penulis dan tanpa lelah mendukung setiap langkah yang penulis ambil. Terima kasih telah memberikan kebebasan, tanpa mengekang, dan selalu mengisi tangki cinta penulis. Semua pengorbanan dan usaha yang telah Bapak lakukan untuk penulis tak terhingga. Semoga Allah membalas kebaikanmu, dan semoga Bapak terus menjadi pahlawan dalam hidupku.
2. **Ibu Nurhayati**, pintu syurgaku, separuh nyawaku. Terima kasih telah menjadi panutan terbaik dalam hidup penulis. Terima kasih telah selalu mengalah, memberikan dukungan, dan menjadi alasan terbesar penulis ingin segera pulang ke rumah. Ibu tidak pernah mengekang penulis, selalu memberi kebebasan dan selalu mengingatkan penulis untuk beribadah. Semoga Allah memberikan balasan yang setimpal atas segala kasih sayang dan perhatian yang telah Ibu berikan. Hiduplah lebih lama lagi bersama Bapak dan saksikan kesuksesan putri bungsu kalian kelak.
3. **Kakek Jumali** dan **Nenek Jumania**, terima kasih atas segala kasih sayang yang tak terhingga dan doa yang tiada henti. Kalian telah membantu membesarkan penulis dengan penuh cinta dan memberikan dukungan yang sangat berarti dalam hidup penulis. Terima kasih atas semua yang telah kalian berikan, sehingga penulis bisa sampai di titik ini.
4. **Abang-abangku tercinta**:
 - a. **Muh Jufri & Risdawati**, terima kasih atas segala dukungan, perhatian, dan doa yang tulus. Kalian selalu menjadi tempat yang memberi kepercayaan dan membantu penulis dengan materi yang tak terhingga. Semoga kebaikan kalian dibalas oleh Allah.
 - b. **Iskandar & Sariwulan**, terima kasih untuk canda tawa, dukungan, dan doa yang selalu mengalir. Terima kasih telah memberi penulis kebebasan

dan tidak pernah mengekang, serta memberikan bantuan baik dari segi doa maupun materi.

- c. **Suprianto**, abang yang selalu memberikan kasih sayang tanpa batas. Terima kasih sudah memanjakan penulis, selalu menuruti keinginan penulis, dan mengusahakan yang terbaik untuk penulis. Semoga Allah membalas segala pengorbananmu. Jika ada kehidupan selanjutnya, penulis akan tetap memilihmu sebagai saudaraku.
5. **Ulfa Mufidatul Fauziyah**, sahabat sekaligus saudara sejak masa kuliah. Terima kasih telah menjadi teman yang selalu mendampingi penulis. Terima kasih telah membantu penulis melewati masa kuliah dengan penuh suka dan duka. Penulis merasa beruntung memiliki sahabat sepertimu. Semoga kita selalu bersama dalam setiap langkah kehidupan.
6. **Nurul Arbania & Zahra Afifah**, terima kasih untuk canda tawa dan kebaikan yang selalu kalian berikan. Terima kasih telah mengajarkan penulis untuk membuka hati terhadap orang baru dan menjadikan kalian sebagai saudara sejati. Semoga kita tetap menjadi saudara sampai kapan pun.
7. **Nur Salsabila Musa & Fitri**, teman-teman KKP yang mengajarkan penulis untuk lebih ceria. Terima kasih telah berbagi momen kebahagiaan kecil dalam hidup penulis. Semoga kalian selalu diberkahi dalam setiap langkah kehidupan.
8. **Nur Inayah, Nurul Asmiati Azis, Fitri Aningsih, & Nur Jannah**, teman-teman di kampung yang selalu memberi dukungan dan semangat dalam setiap langkah penulis. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan kuliah penulis. Doa dan dukungan kalian selalu berarti bagi penulis.
9. **Teman-teman Takbir, Ikram, Pata, Askar, Baim, Hijrin, Irul, Jalil, Zul, Rusdi, Arya, Agung, & Ripink**, terima kasih telah menjadi sumber kegembiraan dalam hidup penulis. Kalian selalu memberikan alasan bagi penulis untuk tetap ceria dan waras, bahkan di saat-saat sulit.
10. **Untuk seseorang yang belum bisa penulis sebutkan namanya**, terima kasih atas segala kebaikan yang telah diberikan selama ini. Terima kasih telah mendukung penulis dan memberi kehangatan yang tidak ternilai. Kehadiranmu

di hidup penulis telah membuat segala hal terasa lebih berarti dan memberikan alasan bagi penulis untuk terus maju.

11. **Dan untuk diri penulis sendiri**, Nur Islamiah M, anak bungsu dari empat bersaudara, satu-satunya anak perempuan di keluarga Bapak Muhtar. Terima kasih telah bertahan sejauh ini, meskipun banyak tantangan dan rintangan yang dihadapi. Terima kasih telah mengatasi rasa lelah dan berpura-pura kuat di tengah riuhnya pikiran tentang masa depan. Terima kasih telah bekerja keras untuk mencapai semua yang diinginkan. Meski perasaan ditinggalkan oleh orang terkasih saat proses penyusunan skripsi ini terasa menyakitkan, doa orang tua dan keyakinan pada Yang Maha Kuasa membuat penulis tetap bertahan. Kamu hebat, Nur Islamiah. Kamu telah menyelesaikan pendidikan ini dengan tepat waktu dan tidak berhenti di tengah jalan.

Makassar, 26 Agustus 2025

Penulis
Nurislamiah M
NIM: 105191112521



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Nurislamiyah M
Nim : 105191112521
Kelas : E
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Agama Islam

Dengan ini menyatakan hal sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesainya penyusunan skripsi, saya menyusun sendiri skripsi saya tidak dibuatkan oleh siapapun.
2. Saya tidak melakukan penjiplakan (plagiasi) dalam penyusunan skripsi ini.
3. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1 dan 2 maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, 2 Rabiul Awal 1447 Hijriyah
26 Agustus 2025 M
Yang membuat pernyataan

Nurislamiyah M
NIM: 105191112521



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MAKASSAR

FAKULTAS AGAMA ISLAM

Faculty of Islamic Religion | كلية الدراسات الإسلامية

Menara Iqra Lantai 4 - Jln. Sultan Alauddin, No. 259 Makassar 90221
Official Web: <https://fal.unismuh.ac.id> Email: fai@unismuh.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi Saudara (i), Nurislamiah M, NIM. 105191112521 yang berjudul “Pengaruh Kecanduan *Game Online* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam SMAN 18 Kab. Gowa.” telah diujikan pada hari Kamis, 05 Rabi’ul Awal 1447 H./ 28 Agustus 2025 M. dihadapan Tim Penguji dan dinyatakan telah dapat diterima dan disahkan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.) pada Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Makassar.

05 Rabi’ul Awal 1447 H.

Makassar,

28 Agustus 2025 M.

Dewan Penguji :

Ketua : Dr. Hj. Maryam, M. Th.I.

Sekretaris : Dr. Muhammad Ali Bakri, S. Sos., M. Pd.

Anggota : Dr. Abd. Rahman, S. Ag., M.A.

Elli, S. Pd.I, M. Pd.I.

Pembimbing I : Dr. Ahmad Nashir, S. Pd.I., M. Pd.I.

Pembimbing II: Rosmalina Kemala, S. Kom., M. Pd.

Disahkan Oleh :

Dekan FAI Unismuh Makassar,



Dr. Amirah, S. Ag., M. Si.

NIM. 774 234





UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MAKASSAR

FAKULTAS AGAMA ISLAM

Faculty of Islamic Religion | كلية الدراسات الإسلامية

Menara Iqra Lantai 4 - Jln. Sultan Alauddin, No. 259 Makassar 90221
Official Web: <https://fai.unismuh.ac.id> Email: fai@unismuh.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA MUNAQASYAH

Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Makassar telah Mengadakan Sidang Munaqasyah pada : Hari/Tanggal : Kamis, 05 Rabi'ul Awal 1447 H./ 28 Agustus 2025 M.
Tempat: Kampus Universitas Muhammadiyah Makassar, Jalan Sultan Alauddin No. 259 (Menara Iqra' Lantai 4) Makassar.

MEMUTUSKAN

Bahwa Saudara (i)

Nama : Nurislamia M

NIM : 105191112521

Judul Skripsi : Pengaruh Kecanduan *Game Online* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam SMAN 18 Kab. Gowa

Dinyatakan : LULUS

Ketua,

Dr. Amirah, S. Ag., M. Si.
NIDN. 0906077301

Sekretaris

Dr. M. Ilham Muchtar, Lc., M.A.
NIDN. 0909107201

Dewan Penguji :

1. Dr. Hj. Maryam, M. Th.I.
2. Dr. Muhammad Ali Bakri, S. Sos., M. Pd.
3. Dr. Abd. Rahman, S. Ag., M.A.
4. Elli, S. Pd.I, M. Pd.I.

Disahkan Oleh :



Dekan FAKULTAS AGAMA ISLAM Unismuh Makassar,

Dr. Amirah, S. Ag., M. Si.
NBM. 774 234

ABSTRAK

Nurislamia M. 2025. *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam SMAN 18 Kab. Gowa*. Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Makassar.

Perkembangan teknologi digital telah meningkatkan popularitas game online di kalangan remaja, termasuk siswa SMAN 18 Kabupaten Gowa. Fenomena ini menimbulkan kekhawatiran terkait potensi kecanduan game online yang dapat memengaruhi hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam¹. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menganalisis tingkat kecanduan game online dan pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa SMAN 18 Kab. Gowa, serta (2) mengetahui seberapa besar pengaruh kecanduan game online terhadap hasil belajar siswa di sekolah tersebut.

Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan korelasional, melibatkan seluruh siswa SMAN 18 Kab. Gowa sebagai sampel. Data dikumpulkan melalui kuesioner, dokumentasi nilai rapor, dan observasi, kemudian dianalisis menggunakan regresi linier sederhana dan uji validitas serta reliabilitas instrumen.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki tingkat kecanduan game online pada kategori sedang, dengan mayoritas bermain kurang dari 2 jam per hari. Namun, kelompok siswa yang bermain lebih dari 2 jam per hari berpotensi mengalami penurunan hasil belajar. Uji regresi menunjukkan pengaruh signifikan kecanduan game online terhadap hasil belajar, dengan kontribusi sebesar 53,9% terhadap variasi hasil belajar siswa. Jadi hasilnya Adalah kecanduan game online berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar,

Kata kunci: kecanduan game online, hasil belajar, siswa, Pendidikan Agama Islam.

ABSTRACT

Nurislamiah M. 2025. *The Influence of Online Game Addiction on Student Learning Outcomes in Islamic Religious Education Subjects at SMAN 18 Kab. Gowa. Thesis of Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Islamic Studies, Muhammadiyah University of Makassar.*

The development of digital technology has increased the popularity of online games among teenagers, including students at SMAN 18, Gowa Regency. This phenomenon raises concerns regarding the potential for online game addiction that can affect student learning outcomes, especially in Islamic Religious Education subjects¹. This study aims to: (1) analyze the level of online game addiction and its effect on the learning outcomes of students at SMAN 18 Kab. Gowa, and (2) determine how much influence online game addiction has on student learning outcomes at the school.

The study used a quantitative method with a correlational approach, involving all students at SMAN 18 Kab. Gowa as a sample. Data were collected through questionnaires, report card documentation, and observations, then analyzed using simple linear regression and instrument validity and reliability tests.

The results of the study indicate that most students have a moderate level of online game addiction, with the majority playing less than 2 hours per day. However, the group of students who play more than 2 hours per day has the potential to experience a decline in learning outcomes. Regression tests show a significant effect of online game addiction on learning outcomes, with a contribution of 53.9% to the variation in student learning outcomes. Therefore, the results show that online game addiction has a significant effect on learning outcomes.

Keywords: *online game addiction, learning outcomes, students, Islamic Religious Education.*

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, atas segala Rahmat, taufik serta hidayah yang tiada henti diberikan kepada hamba-Nya. Shalawat serta salam senantiasa kita curahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW beserta para keluarga, sahabat dan para pengikutnya semoga senantiasa dilindungi oleh Allah SWT.

Alhamdulillah berkat rahmat dan ridha-Nya, berupa Kesehatan, kekuatan serta pertolongan dari Allah SWT. Penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam SMAN 18 Kab. Gowa**. Penulis telah mengupayakan semaksimal mungkin pada skripsi ini akan tetapi keterbatasan pada penulis sehingga masih terdapat kekurangan baik dari segi penulisan maupun dari segi ilmiah.

Penyusunan skripsi ini, terdapat banyak pihak yang membantu dalam penyelesaiannya. Oleh karena itu, atas segala hormat penulis ucapkan terimakasih untuk kedua orang tua tercinta Bapak Abdul Wahib dan Ibu Mar'atus Sholkhah, yang telah berjuang membimbing, merawat, membesarkan, membiayai Pendidikan sampai saat ini. dan tak lupa penulis menyampaikan segala hormat dan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr.Ir. H. Abd. Rakhim Nanda, S.T., M.T., IPU, Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar.
2. Dr. Amirah Mawardi, S.Ag., M.Si., Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Makassar.
3. Dr. Abdul Fattah, S.Th.I., M.Th.I., Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Makassar.
4. St. Muthaharah, S.pd.I., M.Pd.I., Sekretaris Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Makassar.
5. Nuhidaya M, S.Pd.I., M.Pd.I Pembimbing I yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan memberikan pengarahan penulis sehingga skripsi ini bisa selesai.

6. Abd. Aziz Ridha, S.Pd.I., M.Pd.I., Pembimbing II yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan memberikan pengarahan penulis sehingga skripsi ini bisa selesai.
7. Dr. Ahmad Abdullah, S.Ag., M.Pd.I selaku penasihat Akademik PAI kelas E Angkatan 21. terima kasih atas nasehat, arahan, dukungan dan bimbingan selama saya menempuh Pendidikan di Prodi Pendidikan Agama Islam.
8. Seluruh Dosen dan staff di Fakultas Agama Islam atas segala ilmu bantuan dan arahan yang diberikan kepada penulis dalam penyusunan skripsi.
9. Kepala SMAN 18 Kab. Gowa yang telah bersedia untuk menjadi informan bagi peneliti, Dan informan yang lain tidak dapat disebut 1/1.
10. Kepada teman-teman mahasiswa jurusan Pendidikan Agama Islam terkhusus untuk teman kelas E Angkatan 2021, Terimakasih atas segala kebersamaan, serta bantuannya selama ini untuk membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Dengan segala kerendahan hati penulis senantiasa mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak yang sifatnya membangun, karena penulis yakin bahwa suatu persoalan tidak akan berarti tanpa adanya kritik dan saran. Mudah-mudahan skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca, terutama bagi diri pribadi penulis.

Makassar, 26 Agustus 2025

Penulis
Nurislamia M
NIM: 105191112521

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN	vi
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	8
E. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	9
BAB II. TINJAUAN TEORETIS.....	14
A. Kecanduan.....	14
B. <i>Game Online</i>	19
C. Hasil Belajar.....	24
D. Kerangka Pikir.....	33
E. Hipotesis.....	34
BAB III. METODE PENELITIAN.....	35
A. Jenis Penelitian.....	35
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	35
C. Jenis dan Sumber Data.....	36
D. Populasi dan Sampel.....	37
E. Teknik Pengumpulan Data.....	38
F. Defenisi Operasional Variabel dan Pengukuran.....	39

G. Metode Analisis Data.....	40
H. Uji Hipotesis.....	43
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	46
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	46
B. Hasil Penelitian.....	49
C. Pembahasan.....	64
BAB V. PENUTUP.....	70
A. Kesimpulan.....	70
B. Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA.....	72
LAMPIRAN.....	77
BIOGRAFI PENULIS.....	133



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Jadwal Penelitian.....	35
Tabel 3.2. Skala <i>Likert</i>	38
Tabel 3.3. Definisi Operasional Variabel.....	39
Tabel 4.1. Identitas Sekolah – SMAN 18 Kabupaten Gowa.....	45
Tabel 4.2. Data PTK dan PD (Pendidik dan Peserta Didik).....	46
Tabel 4.3. Data Sarana dan Prasarana (Sarpras).....	46
Tabel 4.4. Data Rombongan Belajar.....	46
Tabel 4.5. Distribusi Jenis Kelamin.....	50
Tabel 4.6. Distribusi Usia Responden.....	51
Tabel 4.7. Distribusi Kelas Responden.....	51
Tabel 4.8. Rata-rata Nilai Pendidikan Agama Islam Siswa.....	52
Tabel 4.9. Waktu Rata-rata Bermain Game Online per Hari.....	53
Tabel 4.10. Jenis Game yang Paling Sering Dimainkan.....	53
Tabel 4.11. Pengetahuan Orang Tua tentang Kebiasaan Bermain Game.....	54
Tabel 4.12. Deskripsi Variabel Kecanduan Game Online (X1).....	55
Tabel 4.13. Deskripsi Variabel Hasil Belajar Siswa (Y).....	56
Tabel 4.14. Hasil Uji Validitas.....	58
Tabel 4.15. Hasil Uji Reliabilitas.....	60
Tabel 4.16. Uji Normalitas One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test.....	61
Tabel 4.17. Uji Multikolinearitas.....	62
Tabel 4.18. Uji Glejser.....	62
Tabel 4.19. Uji Asumsi Klasik.....	63
Tabel 4.20. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana.....	63
Tabel 4.21. Hasil Uji t.....	64
Tabel 4.22. Hasil Uji Koefisien Determinasi (R).....	65

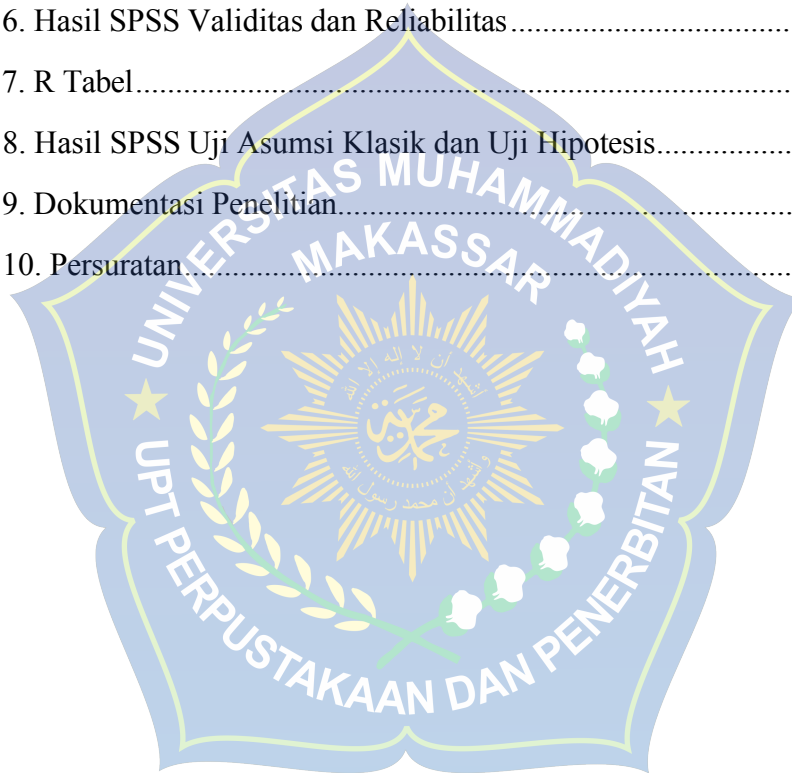
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kerangka Pikir.....	32
Gambar 4.1. Struktur Organisasi SMAN 18 Kab. Gowa.....	47



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kuisioner Penelitian.....	78
Lampiran 2. Identitas Responden.....	84
Lampiran 3. Tabulasi X dan Y.....	88
Lampiran 4. Hasil SPSS Identitas Responden.....	94
Lampiran 5. Hasil SPSS Deskripsi Variabel.....	96
Lampiran 6. Hasil SPSS Validitas dan Reliabilitas.....	109
Lampiran 7. R Tabel.....	124
Lampiran 8. Hasil SPSS Uji Asumsi Klasik dan Uji Hipotesis.....	125
Lampiran 9. Dokumentasi Penelitian.....	127
Lampiran 10. Persuratan.....	131



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses pengembangan dan pembentukan manusia melalui tuntunan dan petunjuk yang tepat disepanjang kehidupan melalui berbagai upaya yang langsung dalam lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Hal tersebut sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi kesiapan sumber daya manusia pendidik yang terlibat dalam proses tersebut.¹

Sekolah sebagai tempat pendidikan formal dan berkewajiban merupakan sarana dan prasana yang dipakai dalam mempersiapkan para generasi bangsa Indonesia menjadi warga negara yang mengetahui dan mampu menjalankan hak dan kewajiban dalam rangka mencapai tujuan pendidikan.² Di Indonesia memiliki beberapa jenjang pendidikan dimulai dari pendidikan Sekolah Dasar (SD), pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA) dan bahkan tingkat kejuruan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Pendidikan dasar bertujuan meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan,

¹ A. Prasetyo, W. S. Rondli, dan D. Ermawati, Dampak Permainan Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1), 2023, hal. 333–340.

² A. Pallawagau, Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik Siswa di Rumah Susun Jatinegara Barat, *Jurnal Ilmiah Postulate*, 9(1), 2019, hal. 32–48.

kepribadian, ahklak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut.³

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa dampak signifikan dalam kehidupan sehari-hari, terutama di kalangan remaja. Salah satu fenomena yang muncul adalah meningkatnya popularitas game online. Sejak awal tahun 2000-an, *game online* mulai merambah ke berbagai kalangan usia, termasuk pelajar. Menurut data dari Asosiasi Game Indonesia, jumlah pengguna game online di Indonesia terus meningkat, dengan lebih dari 50 juta pengguna aktif pada tahun 2021.⁴

Meskipun *game online* menawarkan hiburan dan interaksi sosial, banyak penelitian menunjukkan bahwa kecanduan terhadap permainan ini dapat berdampak negatif pada hasil belajar siswa. Seiring dengan pertumbuhan industri game, muncul pula kekhawatiran mengenai efek jangka panjang dari kecanduan *game online* terhadap pendidikan. Banyak siswa yang lebih memilih menghabiskan waktu bermain game daripada Belajar, yang berpotensi menurunkan kualitas pendidikan mereka. Akses yang semakin mudah terhadap perangkat digital dan internet telah membuka peluang bagi remaja untuk terpapar aktivitas seperti judi *online*. Fenomena ini menjadi perhatian serius karena dapat memengaruhi konsentrasi, waktu belajar, dan perilaku siswa.⁵

³ N. Haryanti, M. A. Hasanah, dan S. Utami, Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar dan Motivasi Belajar Siswa MI Miftahul Huda Sendang Tulungagung, *Cendekia: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa, dan Pendidikan*, 2(3), 2022, hal. 131–138.

⁴ T. R. Arianoro, Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar, *JUTIM (Jurnal Teknik Informatika Musirawas)*, 1(1), 2016, hal. 1–11.

⁵ Najemi, A., & Herlina, N., "Meningkatkan Pemahaman Pelajar Sekolah Menengah Atas (SMA) Terhadap Bahaya Dan Dampak Permainan Judi Melalui Game Online," *Joong-Ki: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 4, no. 1, pp. 78-88, 2024.

Terdapat beberapa peraturan yang mengatur tentang pendidikan dan perlindungan anak. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menekankan pentingnya peran pendidikan dalam membentuk karakter dan kompetensi siswa. Selain itu, Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2016 tentang Penumbuhan Budi Pekerti juga menekankan pentingnya pengembangan karakter siswa dalam proses Belajar mengajar.⁶ Peraturan lain yang relevan adalah Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak. Undang-undang ini mengatur hak anak untuk mendapatkan pendidikan yang baik dan perlindungan dari pengaruh negatif, termasuk kecanduan terhadap media digital.⁷

Menurut teori pendidikan, idealnya setiap siswa harus mampu mengelola waktu antara Belajar dan bermain dengan seimbang. Teori Pembelajaran konstruktivis menyatakan bahwa pengalaman Belajar yang baik harus melibatkan interaksi aktif antara siswa dengan materi ajar serta lingkungan sekitar. Dalam konteks ini, kegiatan bermain game online seharusnya dapat diarahkan untuk mendukung proses Pembelajaran, bukan justru mengalihkan perhatian siswa dari tugas belajar mereka. Standar ideal yang diharapkan adalah terciptanya lingkungan Belajar yang kondusif di mana siswa dapat menikmati permainan tanpa mengabaikan tanggung jawab belajar mereka. Dalam hal ini, kolaborasi antara orang tua dan guru sangat diperlukan untuk menciptakan batasan waktu bermain

⁶ I. Kurniawati dan H. Utomo, Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa SD, *Elementa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 2021, hal. 1–11.

⁷ A. I. Utomo dan S. C. Wibawa, Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMK Katolik St. Louis Surabaya, *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 4(1), 2019, hal. 1–11.

yang sehat serta memilih jenis permainan yang edukatif. Dengan demikian, harapan ideal adalah agar siswa tidak hanya terhibur tetapi juga termotivasi untuk Belajar.⁸

Namun, kenyataannya banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mengatur waktu antara bermain game dan Belajar. Penelitian menunjukkan bahwa kecanduan *game online* sering kali menyebabkan penurunan minat Belajar dan hasil belajar yang rendah. Siswa cenderung lebih fokus pada permainan daripada tugas sekolah, sehingga hasil Belajar mereka menurun secara signifikan. Di SMAN 18 Kab. Gowa, misalnya, banyak siswa yang melaporkan bahwa mereka menghabiskan lebih dari 4 jam sehari untuk bermain *game online*.

Dari hasil observasi di lapangan, ditemukan bahwa kurangnya pengawasan dari pihak sekolah berkontribusi pada meningkatnya kecanduan *game* di kalangan siswa. Banyak sekolah yang belum memiliki sistem atau program khusus untuk memantau aktivitas siswa terkait penggunaan *game online* di luar jam pelajaran. Oleh karena itu, diperlukan solusi konkret seperti program edukasi di sekolah mengenai dampak negatif dari kecanduan *game* serta penerapan kebijakan untuk membatasi akses siswa terhadap game selama kegiatan belajar berlangsung.

Meskipun sudah banyak penelitian mengenai dampak *game online* terhadap hasil belajar, masih terdapat celah penelitian yang perlu dieksplorasi lebih lanjut. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih fokus pada tingkat kecanduan tanpa mempertimbangkan faktor-faktor lain seperti dukungan sosial dari keluarga atau guru. Selain itu, penelitian-penelitian tersebut sering kali dilakukan di kota-kota

⁸ S. M. Laeliah dan F. Fachrurroji, Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam, *Indonesian Journal of Education and Social Sciences*, 2(1), 2023, hal. 1–

besar sehingga kurang mewakili kondisi di daerah seperti Kab. Gowa. Celah lain adalah kurangnya studi *longitudinal* yang mengikuti perkembangan hasil belajar siswa seiring dengan perubahan pola bermain game mereka. Hasil belajar dapat diukur melalui nilai rapor dan pencapaian dalam ujian nasional. Menurut teori motivasi Belajar, hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti motivasi intrinsik dan ekstrinsik serta dukungan sosial dari lingkungan sekitar.⁹ Kecanduan dapat didefinisikan sebagai perilaku bermain *game* secara berlebihan hingga mengganggu aktivitas sehari-hari seperti Belajar dan bersosialisasi. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat kecanduan seseorang terhadap game online, semakin rendah pula hasil belajarnya.¹⁰

Adapun ayat Al-Qur'an yang berkaitan dengan topik ini yaitu Surah Al-Anfal (8:28):



Terjemahnya:

“Dan ketahuilah, bahwa hartamu dan anak-anakmu itu hanyalah sebagai cobaan dan sesungguhnya di sisi Allah-lah pahala yang besar.”

Ayat Al-Qur'an dalam Surah Al-Anfal ayat 28 menjelaskan bahwa harta dan anak-anak adalah bentuk ujian dari Allah, yang dapat memengaruhi kehidupan manusia. Dalam konteks penelitian ini, ayat ini relevan karena game online, sebagai

bagian dari teknologi yang mudah diakses, dapat menjadi salah satu ujian bagi

⁹ P. S. Kusuma, Hubungan Antara Game Online dengan Prestasi Akademik Mahasiswa, *Motekar: Jurnal Multidisiplin Teknologi dan Arsitektur*, 1(1), 2023, hal. 18–21.

¹⁰ R. Johan, Pengaruh Game Online Terhadap Minat Untuk Belajar Peserta Didik Kelas X di MA Al Hidayah Depok, *Research and Development Journal of Education*, 5(2), 2019, hal. 12–



siswa. Ketidakseimbangan dalam memanfaatkan teknologi ini dapat berdampak negatif pada tanggung jawab utama mereka, yaitu belajar.

Adapun Hadis Nabi SAW yang berkaitan dengan topik ini yaitu (HR. Tirmidzi) yang artinya: *"Tidak akan bergeser kaki seorang hamba pada hari kiamat hingga ia ditanya tentang empat hal: tentang umurnya, untuk apa ia habiskan; tentang masa mudanya, untuk apa ia gunakan; tentang hartanya, dari mana ia peroleh dan ke mana ia belanjakan; serta tentang ilmunya, apa yang ia lakukan dengan ilmu tersebut."*

Adapun Hadis Nabi SAW yang berkaitan dengan topik ini yaitu hadis berdasarkan riwayat dari HR. Tirmidzi dan Ibnu Hibban:

لَمْ تَزُولْ قَدَمُ عَبْدٍ يَوْمَ الْقِيَامَةِ حَتَّى يُسْأَلَ عَنْ أَرْبَعٍ: عَنْ عُمُرِهِ فِي مَا أَفْنَاهُ، وَ عَنْ جَسَدِهِ فِي مَا أَبْلَاهُ، وَ عَنْ عِلْمِهِ مَا ذَا عَمَلَ فِيهِ، وَ عَنْ مَالِهِ مِنْ أَيْ نَ أَكْتَسَبَهُ وَفِي مَا أَنْفَقَهُ

Terjemahnya:

"Tidak akan bergeser kaki seorang hamba pada hari kiamat sampai ia ditanya tentang empat hal: tentang umurnya, untuk apa ia habiskan; tentang jasadnya, untuk apa ia gunakan; tentang ilmunya, apa yang ia kerjakan dengannya; dan tentang hartanya, dari mana ia peroleh dan ke mana ia belanjakan." (Hadis ini diriwayatkan oleh Imam Tirmidzi dengan nomor hadis HR. At-Tirmidzi no. 2416 juga diriwayatkan oleh Ath-Thabrani dalam al-Mu'jam al-Kabir dan telah dihasankan oleh Syaikh Albani dalam Silsilah al-Ahadits ash-Shahihah no. 946)¹¹

Hadis Nabi tentang pentingnya menggunakan waktu dengan bijak relevan dengan penelitian ini karena mengingatkan bahwa setiap individu akan dimintai pertanggungjawaban atas bagaimana mereka menghabiskan waktu, terutama di masa muda. Dalam konteks penelitian ini, penggunaan waktu yang berlebihan

¹¹ NU Online, 4 Perkara yang Dipertanggungjawabkan di Hari Kiamat," *Jabar NU*, November 13, 2022, 08:00 WIB, accessed August 22, 2025, <https://jabar.nu.or.id/hikmah/4-perkara-yang-dipertanggungjawabkan-di-hari-kiamat>

untuk bermain game online dapat mengalihkan fokus siswa dari aktivitas yang lebih produktif, seperti belajar dan meningkatkan kompetensi belajar..

Penelitian ini penting dilakukan karena adanya kebutuhan mendesak untuk memahami dampak nyata dari kecanduan *game online* terhadap hasil belajar siswa. Dengan meningkatnya penggunaan teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari, pemahaman tentang hubungan antara kedua variabel ini akan membantu pendidik dan orang tua dalam merumuskan strategi efektif untuk mendukung perkembangan akademis siswa.

Berdasarkan uraian dan fenomena-fenomena tersebut, maka peneliti mengangkat judul tentang “***Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam SMAN 18 Kab. Gowa***”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka yang jadi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana tingkat kecanduan *game online* pada siswa SMAN 18 Kab. Gowa?
2. Bagaimana pengaruh kecanduan *game online* terhadap hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam SMAN 18 Kab. Gowa?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diidentifikasi, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui tingkat kecanduan *game online* pada siswa SMAN 18 Kab. Gowa.

2. Untuk mengetahui pengaruh kecanduan *game online* terhadap hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam SMAN 18 Kab. Gowa.

D. Manfaat penelitian

Adapun manfaaat penelitian yang ingin di peroleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu pendidikan, khususnya terkait dengan pengaruh teknologi digital terhadap hasil belajar.
- b. Menambah referensi dalam kajian belajar mengenai dampak kecanduan *game online* terhadap proses Belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Lembaga (Sekolah):

- 1) Memberikan masukan kepada pihak sekolah untuk menyusun kebijakan atau program pengawasan dan pendampingan siswa dalam penggunaan *game online*.
- 2) Menyediakan data empiris yang dapat digunakan untuk merancang kegiatan ekstrakurikuler atau edukatif yang seimbang antara Pembelajaran dan hiburan digital.

b. Bagi Kampus (Perguruan Tinggi):

- 1) Menjadi referensi bagi dosen dan mahasiswa dalam melakukan penelitian serupa terkait pengaruh teknologi digital terhadap pendidikan.

- 2) Memberikan wawasan tambahan bagi institusi pendidikan tinggi dalam menyusun materi Pembelajaran atau seminar yang berkaitan dengan dampak teknologi terhadap generasi muda.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya:

- 1) Memberikan landasan penelitian untuk studi lanjutan yang lebih mendalam, seperti analisis longitudinal atau eksplorasi faktor psikologis dan sosial yang memengaruhi kecanduan game online.
- 2) Menyediakan rekomendasi topik dan pendekatan metodologis untuk mengeksplorasi dampak game online di wilayah atau konteks lain.

E. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

1. **Penelitian yang berjudul "Hubungan Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Siswa SMP Negeri 5 Satap Biringbulu Kab. Gowa" ditulis oleh Sahrul Mami dkk., (2022).**

Hasil analisis data menggunakan SPSS menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif antara minat belajar (rata-rata 93,88 dalam kategori baik) dengan hasil belajar siswa (rata-rata 80,44 dalam kategori sangat baik). Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian mengenai dampak game online terhadap hasil belajar, yaitu sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif korelasional dan fokus pada siswa tingkat menengah untuk melihat pengaruh suatu faktor terhadap hasil belajar.

Perbedaannya terletak pada variabel yang diteliti; penelitian ini menitikberatkan pada faktor intrinsik berupa minat belajar siswa, sedangkan penelitian tentang game online lebih menyoroti faktor eksternal yang bersifat

mengganggu. Selain itu, penelitian ini dilakukan dalam ruang lingkup yang lebih sempit dengan jumlah responden terbatas dan konteks lokal yang spesifik.¹²

2. Penelitian yang berjudul "Analisis Tingkat Kecanduan *E-Sport* (*Game Online*) terhadap Tingkatan Stres pada Siswa Kelas 10 Olahraga SMA Negeri 1 Dampit Kabupaten Malang" ditulis oleh Wibowo dkk (2024).

Hasilnya menunjukkan adanya hubungan signifikan antara tingkat kecanduan e-sport dengan tingkat stres siswa, di mana semakin tinggi kecanduan terhadap game online, maka semakin tinggi pula tingkat stres yang dirasakan. Penelitian ini memiliki persamaan dengan studi “Dampak Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa SMAN 18 Kab. Gowa” karena sama-sama membahas dampak penggunaan game online terhadap siswa tingkat menengah dan menggunakan pendekatan kuantitatif serta instrumen kuesioner.

Perbedaannya terletak pada fokus variabel, di mana penelitian ini mengkaji pengaruh e-sport terhadap stres, sedangkan studi lainnya lebih menitikberatkan pada pengaruh game online terhadap hasil belajar. Selain itu, sampel penelitian ini berasal dari siswa kelas olahraga yang memiliki latar belakang kegiatan berbeda dibandingkan siswa umum.¹³

¹² S. Mami, K. Rusli, dan A. Aminuddin, Hubungan Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Siswa SMP Negeri 5 Satap Biringbulu Kab. Gowa, *Indonesian Journal of Physical Activity*, 2(1), 2022, hal. 41–50.

¹³ A. B. Wibowo, S. Adi, dan A. Weningtyas, Analisis tingkat kecanduan e-sport (game online) terhadap tingkatan stres pada siswa kelas 10 olahraga SMA Negeri 1 Dampit Kabupaten Malang, *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(5), 2024, hal. 119–131.

3. Penelitian yang berjudul "Dampak *Game Online* Terhadap Hasil belajar Siswa" oleh Yusufri Zandrato dan Hendrikus Otniel Nasozaro Harefa (2022).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecanduan game online menyebabkan siswa menjadi kurang aktif belajar, mengabaikan tugas sekolah, dan mengalami penurunan prestasi belajar. Peneliti juga menawarkan solusi melalui keterlibatan siswa dalam aktivitas alternatif seperti olahraga, kuis, dan tugas-tugas tambahan guna mengalihkan perhatian dari game. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan studi mengenai dampak game online terhadap stres maupun hasil belajar karena sama-sama menyoroti konsekuensi negatif dari kecanduan game terhadap kehidupan akademik siswa serta memberikan solusi praktis untuk mengurangi dampak tersebut.

Perbedaannya terletak pada pendekatan yang digunakan; jika studi lain menggunakan metode kuantitatif dengan instrumen kuesioner, artikel ini mengandalkan metode kualitatif melalui wawancara dan observasi. Selain itu, konteks peserta juga berbeda, di mana penelitian ini melibatkan siswa umum, sementara studi lain menargetkan siswa kelas olahraga atau jenjang pendidikan menengah lainnya.¹⁴

4. Penelitian yang berjudul "Seminar Kesehatan Mental di UPT SMA Negeri 1 Kabupaten Gowa" ditulis oleh Abdul Azis dkk (2024).

Hasilnya menunjukkan bahwa dukungan emosional selama kegiatan mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran, membantu mereka mengelola stres, dan memperbaiki hubungan sosial dengan guru melalui media seperti “Kotak Rasa” dan “Kotak Harapan”. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan studi tentang dampak game online terhadap hasil belajar karena keduanya membahas faktor non-akademik yang memengaruhi perilaku dan kinerja siswa di sekolah dengan pendekatan kualitatif.

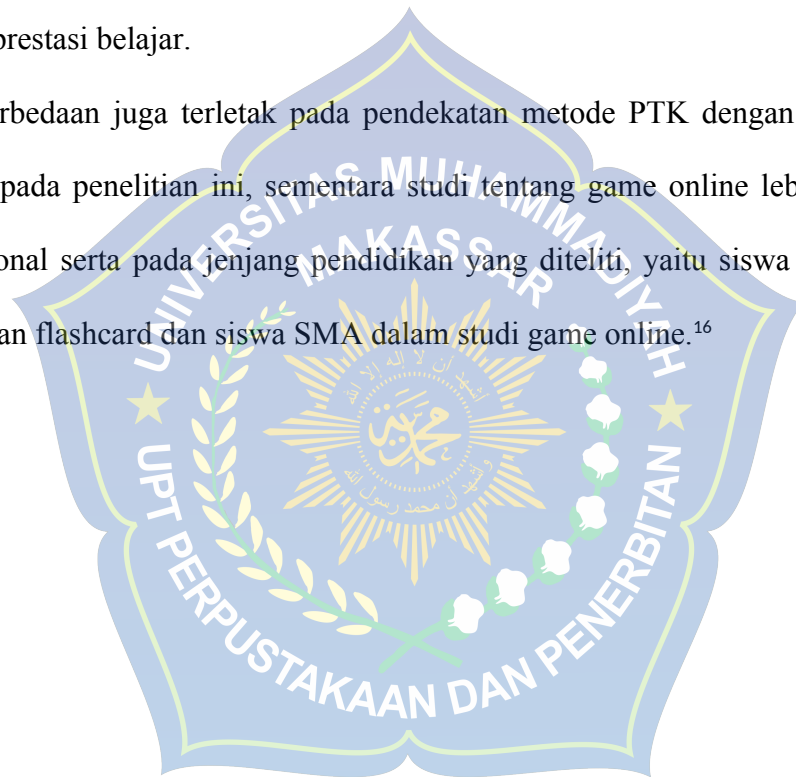
Namun, perbedaannya terletak pada fokus penelitian dan metode intervensinya, di mana artikel ini lebih menekankan pada penguatan keterampilan emosional melalui kegiatan positif, sedangkan studi dampak game online menyoroti pengaruh negatif kecanduan terhadap prestasi belajar siswa tanpa adanya intervensi berbasis kegiatan seperti seminar.¹⁵

5. Penelitian yang berjudul "Keefektifan Penggunaan Media *Flashcard* Untuk Meningkatkan Pengenalan Bentuk Huruf Siswa Kelas II Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SD Inpres Malakaya Kabupaten Gowa" ditulis oleh Binti Rohmatin dkk., (2023).

Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan media flashcard mampu meningkatkan pengenalan bentuk huruf secara signifikan, dengan ketuntasan belajar siswa meningkat dari 24% di siklus I menjadi 92% di siklus II, serta nilai

rata-rata siswa naik dari 54,8 menjadi 88,4. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan studi tentang dampak game online terhadap hasil belajar siswa karena keduanya sama-sama menyoroti faktor yang memengaruhi capaian akademik siswa, meskipun dalam arah yang berbeda. Media flashcard berperan sebagai intervensi positif untuk meningkatkan kemampuan belajar, sedangkan kebiasaan bermain game online dianalisis sebagai faktor eksternal yang berdampak negatif terhadap prestasi belajar.

Perbedaan juga terletak pada pendekatan metode PTK dengan intervensi langsung pada penelitian ini, sementara studi tentang game online lebih bersifat observasional serta pada jenjang pendidikan yang diteliti, yaitu siswa SD dalam penggunaan flashcard dan siswa SMA dalam studi game online.¹⁶



¹⁶ B. Rohmatin, T. Akib, dan M. Saeful, Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Pengenalan Bentuk Huruf Siswa Kelas II Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SD Inpres Malakaya Kabupaten Gowa, *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*,

BAB II

TINJAUAN TEORETIS

A. Kecanduan

Definisi mengenai kecanduan menurut Rini adalah “Suatu aktivitas atau zat yang kita ingin alami berulang kali, dan untuk itu kita bersedia membayar harganya (atau konsekuensi negatifnya) jika perlu.” Berdasarkan definisi di atas, kecanduan berarti suatu aktivitas atau substansi yang dilakukan berulang-ulang dan dapat menimbulkan dampak negatif. Hovart juga menjelaskan bahwa contoh kecanduan bisa bermacam-macam. Bisa ditimbulkan akibat zat atau aktivitas tertentu, seperti judi, *overspending*, *shoplifting*, aktivitas seksual, dsb. Salah satu perilaku yang termasuk di dalamnya adalah ketergantungan video games.¹⁷

Ada dua jenis kecanduan, yaitu *physical addiction*, adalah jenis kecanduan yang berhubungan dengan alkohol atau kokain, dan *nonphysical addiction*, adalah jenis kecanduan yang tidak melibatkan dua hal diatas. Kecanduan terhadap internet game online termasuk pada jenis *non-physical addiction*.¹⁸

Kecanduan merupakan suatu aktivitas atau substansi yang dilakukan berulang-ulang kali dan dapat menimbulkan efek negatif. Menurut KBBI kecanduan diartikan sebagai kejangkitan terhadap kegemaran hingga lupa akan hal-hal lainnya. Kecanduan itu sendiri didefinisikan sebagai keadaan yang diperbudak untuk smartphone dan layanan terkait. Hal ini juga dapat digambarkan sebagai

¹⁷ Rini, Mentari Kusuma, and Titih Huriyah. “Prevalensi Dan Dampak Kecanduan Gadget Pada Remaja: Literature Review.” *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah* 5, no. 1 (2020): 1–11.

¹⁸ Mumbaasithoh, Layli, Fiya Ma'arifa Ulya, and Kukuh Basuki Rahmat. “Kontrol Diri

penggunaan tak terkendali dan merusak smartphone dan diakui sebagai gangguan penggunaan layanan terkait seperti media sosial.¹⁹

Kecanduan merupakan aspek yang memiliki kelemahan karena kurangnya motivasi, ketergantungan dan kendali. Karakteristik kecanduan cenderung progresif dan seperti siklus. Indikator dari individu yang mengalami kecanduan terhadap games, memiliki sebagian atau semua ciri-ciri berikut:

1. Cemas, frustrasi dan marah ketika tidak melakukan permainan.
2. Perasaan bersalah saat bermain.
3. Terus bermain meskipun sudah tidak menikmati lagi.
4. Teman atau keluarga mulai berpendapat ada sesuatu yang tidak beres dengan individu karena game.
5. Masalah dalam kehidupan sosial.
6. Masalah dalam hal finansial atau hubungan dengan orang lain.²⁰

Kecanduan pada awalnya merupakan sebuah kebiasaan yang selalu dilakukan tanpa pengendalian diri. Addiksi menurut KBBI adalah kecanduan atau ketergantungan secara fisik dan mental terhadap suatu zat. Ketergantungan tidak hanya disebabkan oleh ketergantungan zat-zat adiktif, namun suatu perilaku atau kegiatan tertentu juga dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah kegiatan dalam menggunakan internet.²¹

¹⁹ Pratiwi, Rezky Graha, and Rosyidah Umpu Malwa. "Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Remaja." *Jurnal Ilmiah PSYCHE* 15, no. 2 (2021): 105–12.

²⁰ Wulandari, Dwi, and Dilfera Hermiati. "Deteksi Dini Gangguan Mental Dan Emosional Pada Anak Yang Mengalami Kecanduan Gadget." *Jurnal Keperawatan Silampari* 3, no. 1 (2019): 382–92.

²¹ Sisbintari, Kartika Dewi, and Farida Agus Setiawati. "Digital Parenting Sebagai Upaya Mencegah Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini Saat Pandemi Covid-19." *Jurnal Obsesi: Jurnal*

The Dictionary of Psychology menyatakan addiction/kecanduan adalah terlalu tergantung pada zat, orang, aktivitas, prosedur (tata cara), dan lain-lain, dalam bentuk phsysiological dan phsychological. Phsysiological dependence, biasanya terjadi pada drug dengan karakteristik meningkatnya toleransi fisik dan withdrawal symptoms. Simptom withdrawal akut terjadi jika penggunaan zat dikurangi secara tajam atau dihentikan. Phsycological dependence adalah suatu kebutuhan yang kuat dan memaksa pada sesuatu, seperti persahabatan, entertainment, perhatian, aktivitas, bepergian, sexual encounters, dan lain-lain. Saat kebutuhan tersebut kuat, tidak biasa dan terus berlanjut serta membahayakan diri sendiri maupun orang lain, maka kemungkinan orang tersebut mengalami gangguan fisik atau psikologis.²²

Istilah kecanduan gawai adalah sebagai perilaku keterikatan atau kecanduan terhadap gawai yang memungkinkan menjadi masalah sosial seperti halnya menarik diri, dan kesulitan dalam performa aktivitas sehari-hari atau sebagai gangguan kontrol impuls terhadap diri seseorang. Kecanduan gawai adalah salah satu kecanduan yang memiliki resiko lebih ringan dari pada kecanduan alkohol ataupun kecanduan obat-obatan.²³

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa kecanduan gawai atau mobile addiction perilaku seorang individu yang tidak

²² Firdaus, Wahyu, and Muhammad Sholeh Marsudi. "Konseling Remaja Yang Kecanduan Gadget Melalui Terapi Kognitif Behavior." *Studia: Jurnal Hasil Penelitian Mahasiswa* 6, no. 1 (2021): 15–24.

²³ Juliani, Intan Risma, and Imanuel Sri Mei Wulandari. "Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget Dengan Gangguan Emosi Dan Perilaku Remaja Kelas 8." *Jurnal Keperawatan BSI* 10, no. 1 (2022): 30–40.

dapat mengontrol dan ketergantungan terhadap internet melalui mobile phone/gawai.

Karakteristik Kecanduan gawai adalah sebagai berikut:

1. *Daily life disturbance*. Aktivitas sehari-hari terganggu seperti kehilangan waktu untuk pekerjaan yang telah direncanakan, mengalami kesulitan berkonsentrasi di kelas atau saat bekerja, mudah merasa pusing dan penglihatan mulai kabur, sakit dipergelangan tangan atau di bagian belakang leher, dan gangguan tidur.
2. *Positive anticipation*. Ketergantungan seperti merasa bersemangat saat menggunakan gawai sehingga dapat menyingkirkan stress, merasa hampa jika tidak bisa menggunakan gawai.
3. *Withdrawal*. Penarikan diri, dalam hal ini, individu merasa cemas dan merasa kehilangan, tidak sabar, dan mudah resah..
4. *Cyberspace-oriented relationship*. Memilih berinteraksi menggunakan gawai. Dalam hal ini adalah berhubungan dengan perasaan individu yang merasa hubungan seseorang dengan temannya akan lebih dekat melalui gawai daripada hubungan dengan temannya secara nyata.
5. *Overuse*. Penggunaan secara berlebihan artinya ketidak mampuan seseorang untuk mengontrol penggunaan gawai. Seseorang lebih memilih mencari tahu dengan menggunakan gawai daripada bertanya atau meminta bantuan kepada orang lain.
6. *Tolerance*. Toleransi yang dimaksudkan dengan meningkatkan penggunaan sesuai dengan yang diinginkan meskipun tahu bahwa perilaku tersebut

menyebabkan masalah untuk diri sendiri dan orang lain, selalu mencoba untuk mengontrol penggunaan gawai namun hal tersebut selalu gagal.²⁴

Ada beberapa faktor penyebab kecanduan telepon genggam yaitu:

1. Faktor Internal. Faktor ini terdiri atas faktor-faktor yang menggambarkan karakteristik individu. Pertama, tingkat sensation seeking yang tinggi, individu yang memiliki tingkat sensation seeking yang tinggi cenderung lebih mudah mengalami kebosanan dalam aktivitas yang sifatnya rutin. Kedua, self esteem yang rendah, individu dengan self esteem rendah menilai negatif dirinya dan cenderung merasa tidak aman saat berinteraksi secara langsung dengan orang lain.
2. Faktor Situasional. Faktor ini terdiri atas faktor-faktor penyebab yang mengarah pada penggunaan telepon genggam sebagai sarana membuat individu merasa nyaman secara psikologis ketika menghadapi situasi yang tidak nyaman, seperti pada saat stres, mengalami kesedihan, merasa kesepian, mengalami kecemasan, mengalami kejenuhan belajar, dan leisure boredom (tidak adanya kegiatan saat waktu luang) dapat menjadi penyebab kecanduan telepon genggam.
3. Faktor Sosial. Terdiri atas faktor penyebab kecanduan telepon genggam sebagai sarana berinteraksi dan menjaga kontak dengan orang lain. Faktor ini terdiri atas Mandatory behavior dan behavior presence yang tinggi. Mandatory

²⁴ Jalal, Novita Maulidya, Rahmawati Syam, Irdianti Irdianti, and Muhrajan Piara. "Psikoedukasi Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak." *PaKMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2, no. 2 (2022): 420–26.

behavior mengarah pada perilaku yang harus dilakukan untuk memuaskan kebutuhan berinteraksi yang distimulasi atau didorong dari orang lain.

4. Faktor Eksternal. Merupakan faktor yang berasal dari luar diri individu. Faktor ini terkait dengan tingginya paparan media tentang telepon genggam dan berbagai fasilitasnya. Semakin tinggi paparan media tentang iklan telepon genggam maka makin besar kemungkinan menyebabkan mobile phone addict.²⁵

B. *Game Online*

1. Definisi *Game Online*

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), dipisahkan menjadi dua kata yakni *game* dan *online*. Dalam bahasa Indonesia *game* berarti permainan, sedangkan *online* berarti daring. Dalam KBBI permainan adalah sesuatu yang digunakan atau dipakai untuk bermain. Sedangkan arti kata daring yaitu sesuatu yang dihubungkan dengan jaringan internet. *Game online* juga dapat diartikan sebagai program permainan yang tersambung melalui jaringan internet yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja, *game online* bisa dimainkan bersamaan atau secara berkelompok diseluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan berbagai gambar-gambar menarik yang didukung oleh komputer.²⁶

Game online menurut Affandi bahwa *game* komputer yang dapat dimainkan oleh multipemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tabahan layanan

²⁵ Fatichah, Hidayatul, and Lilis Madyawati. "Picture Timetable Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak." *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 2 (2023): 789–98.

²⁶ N. K. Dewi dan A. S. Putra, Perkembangan Gamification dan Dampak Game Online terhadap Jiwa Manusia di Kota Pintar DKI Jakarta, *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 5(3), 2020, hal. 315–320.

dari perusahaan penyedia jasa *online* atau dapat diakses langsung (mengunjungi halaman web yang bersangkutan atau melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. *Game Online* menurut Azis adalah *game* atau permainan di mana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online*. Multi player *game online* merupakan pengembangan dari *game* yang dimainkan satu orang.

Dalam memainkan *game online* terdapat perangkat penting yang harus dimiliki yaitu jenis *smartphone*, komputer atau *gadget* dengan spesifikasi yang menandai koneksi dengan internet. Sedangkan *Game online* menurut Harsan bahwa *game online* sering disebut juga dengan *multiplayer online game* karena melibatkan banyak pemain sekaligus untuk saling berinteraksi satu sama lain dalam waktu yang bersamaan, hal ini yang membuat pemain *game online*.²⁷

Berdasarkan pengertian *Game online* diatas, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan istilah *Game online* merupakan permainan jasa internet yang tujuannya untuk menghibur diri sehingga ada yang menang dan ada yang kalah dalam permainan.

2. Jenis-Jenis *Game Online*

Menurut Kautsar, *Game online* mempunyai jenis-jenis yang bermacam-macam dengan metode yang berbeda-beda walaupun pengkategorian *game online* sudah terbilang tidak mencakup semua tetapi *game online* perlu diklarifikasi untuk

²⁷ E. Novrialdy, Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya, *Buletin Psikologi*, 27(2), 2019, hal. 148–158.

meberikan pemahaman mendasar bagi para gamers pemula.²⁸ Berikut ini adalah pembagian game berdasarkan genre atau jenisnya:

- a. *Shooter Game*. Game ini konsepnya adalah game berjenis tembak menembak. Game pada genre ini antara lain *Counter strike*, *Point Blank*, *Call of duty*.
- b. *Adventure Game*. Game ini konsepnya adalah game berjenis. Game dengan konsep petualang adalah jenis game awal yang nanti kemudian berkembang..
- c. *Action Game*. Game action mengandalkan teknik dan kecepatan tangan untuk menyelesaikan permainan..²⁹

3. Sejarah *Game Online*

Sejarah Game Online dimulai sejak tahun 1969. Awalnya permainan ini dikembangkan dengan tujuan pendidikan. Namun, kemudian pada awal tahun 1970, sebuah sistem dengan kemampuan *time-sharing* yang disebut Plato, diciptakan untuk memudahkan siswa Belajar secara *online*, di mana beberapa pengguna dapat mengakses komputer secara bersamaan menurut waktu yang diperlukan. Dua tahun kemudian, muncul Plato IV dengan kemampuan grafik baru, yang digunakan untuk menciptakan permainan untuk banyak pemain (*multiplayer*). Kemudian pada tahun 1995, *game online* benar-benar mengalami perkembangan, apalagi setelah pembatasan NSFNET (*National Science Foundation Network*) dihapuskan sehingga akses ke domain lengkap dari internet. Kesuksesan moneter menghampiri

²⁸ S. H. Harahap dan Z. H. Ramadan, Dampak Game Online Free Fire terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Basicedu*, 5(3), 2021, hal. 1304–1311.

²⁹ F. R. Doni, Dampak Game Online Bagi Penggunaanya, *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, 4(2), 2018, hal. 1–5.

perusahaan-perusahaan yang meluncurkan permainan ini sehingga persaingan mulai tumbuh dan menjadikan *games online* semakin berkembang hingga hari ini.³⁰

4. Indikator *Game Online*

Menurut Pangestika mengatakan bahwa indikator *game online* yaitu :

- a. Tempat bermain *game online*. Tempat bermain *game online* adalah tempat yang biasa digunakan oleh para siswa menghabiskan waktunya untuk bermain *game online*. Terdapat beberapa tempat yang dijadikan sebagai tempat bermain *game online* seperti *warnet* (Warung Internet), rumah, kafe, dll. Khususnya untuk *warnet*, tempat tersebut memang disediakan untuk mengakses semua yang berhubungan dengan internet..
- b. Waktu dalam bermain *game online*. Bermain *game online* menghabiskan banyak waktu, biasanya para gamers menghabiskan waktu kurang lebih selama 3-5 jam untuk sekali permainan *game online*. Bagi siswa SMA, waktu yang digunakan untuk bermain *game online* adalah waktu usai Pembelajaran yang seharusnya digunakan untuk beristirahat di rumah.
- c. Jenis *game online*. Jenis *game online* yang biasa dimainkan oleh siswa SMA antara lain *point blank*, *ragnarox*, *mafia wars* dll. Jenis *game online* tersebut melibatkan sebuah kelompok bermain dari berbagai gamers yang berasal dari penjuru dunia. *Gamers* biasa mengakses *game* tersebut melalui *facebook*.
- d. Kecendrungan mengerjakan tugas daripada bermain *game online*.
Kecenderungan mengerjakan tugas daripada bermain *game online* kurang

³⁰ F. F. Putra, A. Rozak, G. V. Perdana, dan I. Maesharoh, Dampak Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Mahasiswa Telkom University, *Jurnal Politikom Indonesiana*, 4(2), 2019, hal. 98–103.

terlihat pada siswa yang menyukai permainan game online. Gamers khususnya untuk siswa SD cenderung memilih bermain game online dibandingkan mengerjakan tugas sekolahnya.³¹

5. Dampak *Game Online* Bagi Siswa

Game online selalu diyakini memberikan pengaruh negatif kepada para pemainnya. Hal ini terutama karena sebagian besar game yang adiktif dan biasanya tentang kekerasan pertempuran dan berkelahi. Mayoritas orang tua dan media berpikir dan percaya bahwa permainan merusak otak anak-anak dan mempromosikan kekerasan di antara mereka. Namun, banyak psikolog, pakar anak, dan para ilmuwan percaya bahwa permainan ini sebenarnya bermamfaat bagi pertumbuhan anak-anak. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat dampak positif dan negatif bermain *game online*.

- a. Dampak Positif. Menurut Anhar, Beberapa dampak positif bermain game online adalah sebagai berikut:
 - 1) Membantu perkembangan koordinasi tangan- mata, motorik, dan kemampuan spasial.
 - 2) Meningkatkan kemampuan membuat analisa, keputusan yang cepat, dan berpikir secara mendalam.
- b. Dampak Negatif. Dampak Negatif dari *game online* ini timbul karena, umumnya 89% dari game mengandung beberapa konten kekerasan. Menurut

pendapat Budiarti, dampak negatif game online pada siswa atau anak-anak adalah sebagai berikut:

- 1) Anak lebih banyak menghabiskan waktu bermain game online pada jam-jam di luar sekolah.
- 2) Konsentrasi Belajar terganggu karena pikiran siswa cenderung mengarah pada permainan yang ada di dalam *game online*.
- 3) Tertidur di sekolah.
- 4) Sering melalaikan tugas dan tanggungjawab sebagai siswa.
- 5) Nilai di sekolah menurun.
- 6) Berbohong soal berapa lama waktu yang sudah dihabiskan untuk bermain game online.
- 7) Lebih memilih bermain game dari pada bermain dengan teman.
- 8) Menjauhkan diri dari kelompok sosialnya (klub atau kegiatan ekstra kurikuler).
- 9) Merasa cemas dan mudah marah jika tidak bermain game online.³²

C. Hasil belajar

1. Pengertian Hasil belajar

Menurut Kamus Bahasa Indonesia yang dinamakan Prestasi adalah hasil yang telah dicapai, dilakukan, dikerjakan dan sebagainya. Kata “prestasi” berasal dari bahasa Belanda yaitu “prestatie”. Kemudian dalam bahasa Indonesia menjadi “prestasi” yang berarti hasil usaha. Hasil belajar pada umumnya berkenaan dengan

aspek pengetahuan, sedangkan hasil Belajar meliputi aspek pembentukan watak peserta didik. Kata prestasi banyak digunakan dalam berbagai bidang dan kegiatan antara lain dalam kesenian, olah raga, dan pendidikan, khususnya pembelajaran.³³

Menurut M Fathurohman dan Sulistyorini “Prestasi adalah hasil yang telah dicapai (dari yang telah dilakukan, dikerjakan, dan sebagainya)”. Mendefinisikan “hasil belajar adalah penilaian hasil usaha kegiatan Belajar yang dinyatakan dalam bentuk symbol, angka, huruf maupun kalimat yang mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh peserta didik.³⁴

Menurut Muhibbin Syah, “Hasil adalah tingkat keberhasilan siswa mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam sebuah program”. Hasil itu tidak mungkin dicapai oleh seseorang selama ia tidak melakukan kegiatan dengan sungguh- sungguh. Sedangkan menurut Slameto, Hasil belajar siswa dapat diukur dari pencapaian siswa tersebut dalam menguasai tujuan Pembelajaran melalui nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sesuai dengan kondisi sekolah masing- masing.³⁵

2. Indikator Hasil belajar

Dalam Taksonomi Bloom, dikemukakan mengenai teori Bloom yang menyatakan bahwa, tujuan Belajar siswa diarahkan untuk mencapai ketiga ranah.

³³ P. Ekayani, "Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa," *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja* 2, no. 1 (2017): 1–11.

³⁴ S. Maslihah, Studi tentang Hubungan Dukungan Sosial, Penyesuaian Sosial di Lingkungan Sekolah dan Prestasi Akademik Siswa SMPIT Assyfa Boarding School Subang Jawa Barat, *Jurnal Psikologi Undip*, 10(2), 2011, hal. 1–11.

³⁵ A. Syafi'i, T. Marfiyanto, dan S. K. Rodiyah, "Studi tentang Prestasi Belajar Siswa dalam Berbagai Aspek dan Faktor yang Mempengaruhi," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018):

Ketiga ranah tersebut adalah ranah *kognitif, afektif dan psikomotorik*. Dalam proses kegiatan Belajar mengajar, maka melalui ketiga ranah ini pula akan terlihat tingkat keberhasilan siswa dalam menerima hasil Pembelajaran atau ketercapaian siswa dalam penerimaan Pembelajaran. Dengan kata lain, hasil belajar akan terukur melalui ketercapaian siswa dalam penguasaan ketiga ranah tersebut.³⁶ Maka Untuk lebih spesifiknya, penulis akan akan menguraikan ketiga ranah *kognitif, afektif dan psikomotorik* sebagai yang terdapat dalam teori Bloom berikut:

a. *Cognitive Domain* (Ranah Kognitif).

Cognitive Domain berisiperilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir. Bloom membagi domain kognisi kedalam 6 tingkatan. Domain ini terdiri dari dua bagian, bagian pertama adalah berupa Pengetahuan (kategori 1) dan bagian kedua berupa Kemampuan dan Keterampilan Intelektual (kategori 2-6).

- 1) Pengetahuan (*Knowledge*). Berisikan kemampuan untuk mengenali dan mengingat peristilahan, definisi, fakta-fakta, gagasan, pola, urutan, metodologi, prinsip dasar dan sebagainya.
- 2) Pemahaman (*Comprehension*). Pemahaman dikenali dari kemampuan untuk membaca dan memahami gambaran, laporan, tabel, diagram, arahan, peraturan, dan sebagainya.

³⁶ M. N. Hakim dan R. Fitrayansyah, Peningkatan Prestasi Akademik Siswa melalui

- 3) Aplikasi (*Application*). Aplikasi atau penerapan diartikan sebagai kemampuan untuk menerapkan suatu kaidah atau metode bekerja pada suatu kasus atau problem yang konkret dan baru.
 - 4) Analisis (*Analysis*). Analisis didefinisikan sebagai kemampuan untuk merinci suatu kesatuan kedalam bagian-bagian, sehingga struktur keseluruhan atau organisasinya dapat dipahami dengan baik.
 - 5) Sintesis (*Synthesis*). Sintesis diartikan sebagai kemampuan untuk membentuk suatu kesatuan atau pola baru. Seseorang di tingkat sintesa akan mampu menjelaskan struktur atau pola dari sebuah skenario yang sebelumnya tidak terlihat, dan mampu mengenali data atau informasi yang harus didapat untuk menghasilkan solusi yang dibutuhkan.
 - 6) Evaluasi (*Evaluation*). Evaluasi diartikan sebagai kemampuan untuk membentuk suatu pendapat mengenai sesuatu atau beberapa hal, bersama dengan pertanggungjawaban pendapat itu, yang berdasarkan kriteria tertentu.³⁷
- b. *Affective Domain* (Ranah Afektif). *Affective Domain* berisi perilaku - perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, apresiasi, dan cara penyesuaian diri. Tujuan pendidikan ranah afektif terdiri dari aspek:
- 1) Penerimaan (*Receiving/Attending*). Penerimaan mencakup kepekaan akan adanya suatu perangsang dan kesediaan untuk memperhatikan rangsangan itu, seperti buku pelajaran atau penjelasan yang diberikan oleh guru.

³⁷ D. S. S. Santosa, D. Sampaleng, dan A. Amtiran, "Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa melalui Model Pembelajaran," *SIKIP: Jurnal Pendidikan Agama Kristen* 1, no. 1 (2020): 11–24.

- 2) Tanggapan (*Responding*). Memberikan reaksi terhadap fenomena yang ada di lingkungannya. Meliputi persetujuan kesediaan, dan kepuasan dalam memberikan tanggapan.
 - 3) Penghargaan (*Valuing*). Penghargaan atau penilaian mencakup kemampuan untuk memberikan penilaian terhadap sesuatu dan membawa diri sesuai dengan penilaian itu.
 - 4) Pengorganisasian (*Organization*). Memadukan nilai-nilai yang berbeda, menyelesaikan konflik di antaranya, dan membentuk suatu system nilai yang konsisten. Pengorganisasian juga mencakup kemampuan untuk membentuk suatu system nilai sebagai pedoman dan pegangan dalam kehidupan.
 - 5) Karakterisasi Berdasarkan Nilai-nilai (*Characterization by a Value or Value Complex*). Memiliki system nilai yang mengendalikan tingkah-lakunya sehingga menjadi karakteristik gaya hidupnya.³⁸
- c. *Psychomotor Domain* (Ranah Psikomotor)
- Berisiperilaku-perilaku yang menekankan aspek keterampilan motorik seperti tulisan tangan, mengetik, berenang, dan mengoperasikan mesin. Alisuf Sabri dalam buku Psikologi Pendidikan menjelaskan, keterampilan ini disebut motorik, karena keterampilan ini melibatkan secara langsung otot, urat dan persendiaan, sehingga keterampilan benar – benar berakar pada kejasmanian. Orang yang memiliki keterampilan motorik, mampu melakukan serangkaian

³⁸ D. M. Jannah, M. T. Hidayat, M. Ibrahim, dan S. Kasiyun, "Pengaruh Kebiasaan Belajar dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (2021): 3378–3384.

gerakan tubuh dalam urutan tertentu dengan mengadakan koordinasi gerakan – gerakan anggota tubuh secara terpadu. Ciri khas dari keterampilan motorik ini ialah adanya kemampuan otomatisme, yaitu gerak - gerak yang terjadi berlangsung secara teratur dan berjalan dengan enak, dan luwes tanpa harus disertai pikiran tentang apa yang harus dilakukan dan mengapa hal itu dilakukan.³⁹

3. Fungsi Hasil belajar

Hasil belajar mempunyai beberapa fungsi utama. Hasil belajar sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai peserta didik. Hasil belajar sebagai lambang pemuasan hasrat ingin tahu.

- a. Hasil belajar sebagai bahan informasi dalam inovasi pendidikan.
- b. Hasil belajar sebagai indikator internal dan eksternal dari suatu situasi pendidikan.
- c. Hasil belajar dapat dijadikan indikator daya serap (kecerdasan) peserta didik.⁴⁰

Hasil belajar bisa diukur dengan mengadakan penilaian. Adapun tujuan dan fungsi penilaian adalah :

- a. Penilaian berfungsi efektif.
- b. Penilaian berfungsi diagnostik.
- c. Penilaian berfungsi sebagai penempatan

³⁹ S. Lutfiwati, Motivasi Belajar dan Prestasi Akademik, *Al-Idarah: Jurnal Kependidikan Islam*, 10(1), 2020, hal. 53–63.

⁴⁰ A. N. Fitriana, H. Harliana, dan H. Handaru, Sistem Pendukung Keputusan untuk Menentukan Prestasi Akademik Siswa dengan Metode TOPSIS, *Creative Information Technology Journal*, 2(2), 2015, hal. 153–164.

d. Penilaian berfungsi mengukur keberhasilan⁴¹

Dilihat dari beberapa fungsi hasil belajar diatas, maka pentingnya mengetahui dan memahami hasil belajar peserta didik, baik secara perseorangan maupun secara kelompok, sebab fungsi hasil belajar tidak hanya sebagai indikator keberhasilan dalam bidang studi tertentu, tetapi juga sebagai indikator kualitas institusi pendidikan. Di samping itu hasil belajar juga bermanfaat sebagai umpan balik bagi guru dalam melaksanakan proses Pembelajaran.

4. Indikator Hasil belajar

Menurut Azwar, indikator-indikator hasil belajar adalah sebagai berikut:

a. Nilai raport.

Nilai raport digunakan untuk melihat prestasi belajar seseorang. Seseorang yang memiliki prestasi yang tinggi pasti nilai raportnya baik, begitupun sebaliknya apabila prestasi belajar seseorang tersebut rendah maka nilai raportnya jelek.

b. Indeks hasil belajar.

Indeks hasil belajar dinyatakan dalam bentuk angka atau simbol yang merupakan hasil belajar seseorang. Indeks prestasi dapat digunakan sebagai suatu acuan prestasi belajar seseorang setelah menjalani proses belajar.

c. Predikat kelulusan.

⁴¹ R. N. Fitria, A. Alwasih, dan M. N. Hakim, Strategi Kepala Madrasah dalam Meningkatkan Prestasi Akademik Siswa, *Academicus: Journal of Teaching and Learning*, 1(1), 2022, hal. 11–19.

Predikat kelulusan ditentukan oleh besarnya indeks prestasi yang dimiliki seseorang dan merupakan sebuah identitas yang disandang oleh seseorang dalam menyelesaikan suatu pendidikan.

d. Waktu tempuh pendidikan.

Salah satu ukuran prestasi seseorang dalam menyelesaikan pendidikannya adalah waktu tempuh pendidikan. Apabila seseorang dapat yang menyelesaikan pendidikannya lebih awal menunjukkan prestasi yang diraih seseorang terbilang baik, begitupun sebaliknya waktu tempuh pendidikan yang melebihi waktu normal menunjukkan prestasi yang diraih seseorang terbilang kurang baik.⁴²

5. Faktor yang mempengaruhi Hasil belajar

Menurut Baharuddin, Prestasi yang dicapai seseorang merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhinya, baik dari dalam dirinya (faktor internal), maupun dari luar (faktor eksternal). Faktor tersebut adalah:

- a. Faktor internal. Faktor internal adalah sesuatu yang muncul dari dalam diri siswa itu sendiri. Faktor internal tersebut terdiri faktor jasmaniah, faktor psikologis, faktor kelelahan.
- b. Faktor jasmaniah. Faktor yang timbul pada jasmani peserta didik itu sendiri yaitu faktor kesehatan dan faktor cacat tubuh. Kesehatan seseorang sangat berpengaruh terhadap Belajarnya, proses Belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang kurang baik.

⁴² L. Soapatty dan T. Suwanda, Pengaruh Sistem Sekolah Sehari Penuh (Full Day School) terhadap Prestasi Akademik Siswa SMP Jati Agung Sidoarjo, *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, 2(2), 2014, hal. 717–733.

- c. Faktor psikologis. Faktor psikologis dalam Belajar memberikan pengaruh yang penting yaitu sebab yang berhubungan dengan kejiwaan anak.⁴³

Menurut Slameto, terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang digolongkan menjadi dua golongan, yaitu:

- a. Faktor internal, yaitu faktor yang ada dalam diri individu, meliputi:
- 1) Faktor jasmaniah berupa faktor kesehatan dan cacat tubuh.
 - 2) Faktor psikologis, berupa intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan.
 - 3) Faktor kelelahan yaitu kelelahan jasmani dan rohani.
- b. Faktor eksternal yaitu faktor yang ada di luar individu, terdiri dari:
- 1) Faktor keluarga yaitu cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan.
 - 2) Faktor sekolah yaitu metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode Belajar, tugas rumah.
 - 3) Faktor masyarakat yaitu kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.⁴⁴

⁴³ F. M. Almufqi dan A. Voutama, Perbandingan Metode Data Mining untuk Memprediksi Prestasi Akademik Siswa, *Jurnal Teknika*, 15(1), 2023, hal. 61–66.

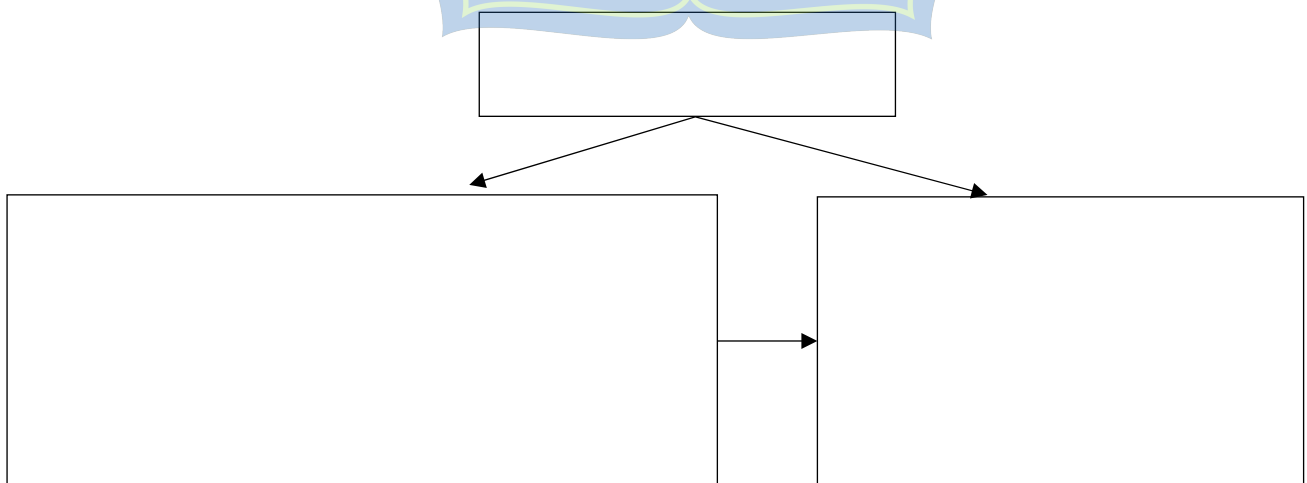
⁴⁴ T. Alawiyah, E. Supriatna, dan W. Yuliani, Pengaruh Motivasi Intrinsik dan Kesadaran Metakognitif terhadap Prestasi Akademik Siswa, *Journal of Innovative Counseling: Theory, Practice, and Research*, 3(02), 2019, hal. 91–98.

D. Kerangka Pikir

Kerangka pikir ini menjelaskan hubungan antara variabel independen, yaitu Game Online (X), dengan variabel dependen, yaitu Hasil belajar (Y), dalam konteks siswa/i SMAN 18 Kabupaten Gowa. Game online (X) merupakan aktivitas bermain permainan daring yang sering kali dilakukan siswa sebagai hiburan atau sarana rekreasi, namun dapat menimbulkan dampak negatif jika dilakukan secara berlebihan. Sementara itu, hasil belajar (Y) mengacu pada pencapaian belajar siswa yang diukur melalui nilai rapor atau hasil ujian mereka.

Pengaruh game online terhadap hasil belajar siswa dapat terjadi dalam berbagai cara. Kecanduan game online dapat menyebabkan siswa menghabiskan waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar atau menyelesaikan tugas sekolah. Kurangnya manajemen waktu yang baik dapat mengurangi fokus siswa terhadap pelajaran, sehingga menurunkan nilai belajar mereka. Selain itu, game online juga dapat memengaruhi aspek psikologis seperti motivasi belajar, konsentrasi, dan kedisiplinan siswa, yang semuanya berperan penting dalam pencapaian belajar.

Adapun gambar kerangka konsep yang akan digambarkan dibawah ini:



Gambar 2.1. Kerangka Konsep

E. Hipotesis

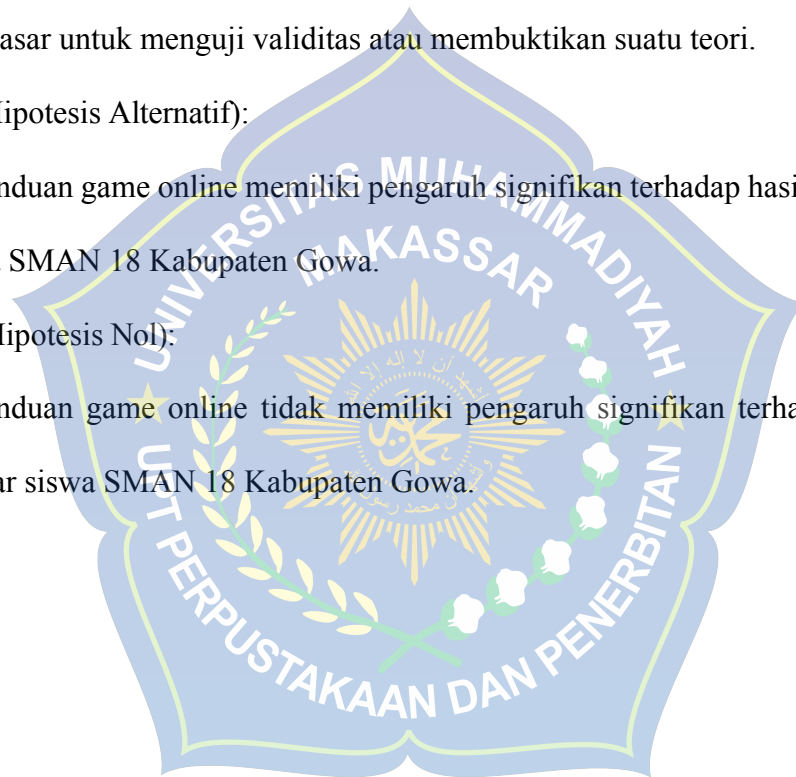
Hipotesis adalah pernyataan sementara atau dugaan awal yang dibuat berdasarkan observasi atau teori yang bertujuan untuk menjelaskan hubungan antara dua variabel atau lebih. Hipotesis biasanya dirumuskan untuk diuji kebenarannya melalui penelitian. Dalam penelitian ilmiah, hipotesis berfungsi sebagai pedoman untuk mengarahkan proses pengumpulan data dan analisis, serta menjadi dasar untuk menguji validitas atau membuktikan suatu teori.

1. H_1 (Hipotesis Alternatif):

Kecanduan game online memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa SMAN 18 Kabupaten Gowa.

2. H_0 (Hipotesis Nol):

Kecanduan game online tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa SMAN 18 Kabupaten Gowa.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang berfokus pada pengumpulan data berbentuk angka untuk dianalisis secara statistik. Metode kuantitatif dipilih karena memberikan hasil yang objektif dan terukur, memungkinkan peneliti untuk mengevaluasi hubungan antara dua variabel, yaitu kecanduan game online (variabel X) dan hasil belajar siswa (variabel Y).⁴⁵ Selain itu, penelitian ini mengadopsi pendekatan korelasional untuk mengidentifikasi hubungan antara kedua variabel tersebut. Analisis korelasional memungkinkan peneliti untuk menentukan apakah kecanduan game online memiliki hubungan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa, serta seberapa kuat dan arah hubungan tersebut, misalnya apakah hubungan itu positif atau negatif.⁴⁶

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 18 Kabupaten Gowa, sebuah sekolah menengah atas yang berlokasi di Jl. Karaeng Manuju KM.07, Bilalang, Kecamatan Manuju, Kabupaten Gowa, Sulawesi Selatan. Lokasi ini dipilih karena relevansi subjek penelitian, yaitu siswa sekolah menengah atas yang berpotensi terpapar fenomena kecanduan game online dan dampaknya terhadap hasil belajar. Waktu penelitian direncanakan berlangsung selama periode Januari hingga Maret, yang mencakup beberapa tahap utama:

⁴⁵ R. Agustianti, L. Nussifera, L. Angelianawati, I. Meliana, E. A. Sidik, Q. Nurlaila, ... & I. R. Hardika, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif* (Jakarta: Tohar Media, 2022), h.22.

⁴⁶ N. H. Auliya, H. Andriani, R. A. Fardani, J. Ustiawaty, E. F. Utami, D. J. Sukmana, & R. R. Istiqomah, *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif* (Jakarta: CV. Pustaka Ilmu, 2020), h.54.

Tabel 3.1. Jadwal Penelitian

Tahap Penelitian	Bulan	Kegiatan Utama
Persiapan	Januari	- Mengurus perizinan penelitian - Menyusun instrumen penelitian (angket, kuesioner, dll.) - Koordinasi dengan pihak sekolah
Pengumpulan Data	Januari-Februari	- Melakukan survei atau observasi langsung ke siswa - Wawancara atau pengisian kuesioner oleh responden
Analisis Data	Februari	- Mengolah data menggunakan teknik statistic - Menganalisis hubungan antar variabel (deskriptif dan korelasional)
Penyusunan Laporan	Maret	- Menyusun laporan akhir penelitian - Merumuskan kesimpulan dan rekomendasi - Presentasi hasil penelitian

C. Jenis dan Sumber Data

1. Jenis Data

Penelitian ini menggunakan dua jenis data, yaitu data kuantitatif⁴⁷. Data kuantitatif berupa angka yang dikumpulkan dari hasil pengisian kuesioner oleh siswa. Kuesioner ini dirancang untuk mengukur tingkat kecanduan game online berdasarkan skala tertentu.

2. Sumber Data

Penelitian ini mengandalkan dua sumber data utama, yaitu data primer dan data sekunder:⁴⁸

a. Data Primer:

Data primer diperoleh langsung dari siswa SMAN 18 Kabupaten Gowa sebagai

⁴⁷ M. S. Priadana & D. Sunarsi, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: Pascal Books, 2021), h.43.

⁴⁸ D. D. Unaradjan, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: Penerbit Unika Atma Jaya Jakarta, 2019), h.55.

responden penelitian. Pengumpulan data ini dilakukan melalui pengisian kuesioner yang dirancang untuk menggali informasi mengenai tingkat kecanduan game online.

b. Data Sekunder:

Data sekunder adalah data pendukung yang diperoleh dari dokumen sekolah. Data ini mencakup nilai rapor siswa sebagai indikator hasil belajar, data kehadiran untuk mengukur disiplin siswa, serta catatan belajar lain yang relevan.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah kumpulan subjek penelitian. Menurut handayani, populasi adalah kumpulan dari setiap unsur yang diteliti yang mempunyai ciri-ciri yang sama, dapat berupa individu dari suatu kelompok, peristiwa atau sesuatu yang diteliti.⁴⁹ Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa yang terdaftar dan aktif di SMAN 18 Kabupaten Gowa pada tahun ajaran 2023/2024. Populasi terdiri dari siswa di semua tingkatan kelas (kelas X, XI, dan XII).

2. Sampel

Menurut Sugiyono, Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan total sampling, yaitu teknik pengambilan sampel di mana seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel karena jumlah populasi relatif kecil dan

⁴⁹ M. T. Azhari, M. P. Al Fajri Bahri, M. S. Asrul, & T. Rafida, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023), h.65.

masih memungkinkan untuk diteliti secara keseluruhan. Dengan demikian, seluruh siswa yang berjumlah 70 orang dijadikan sampel penelitian.⁵⁰

Pemilihan sampel sebanyak 70 siswa dalam penelitian ini dilakukan karena jumlah siswa yang menjadi populasi di SMAN 18 Kabupaten Gowa memang berjumlah 70 orang, sehingga memungkinkan untuk menggunakan teknik total sampling. Dengan demikian, seluruh siswa yang menjadi objek penelitian dijadikan sampel untuk memastikan bahwa data yang diperoleh benar-benar merepresentasikan kondisi seluruh populasi tanpa adanya pengambilan contoh subset yang bisa menimbulkan bias.

E. Teknik Pengumpulan data

Penelitian ini menggunakan tiga teknik utama untuk mengumpulkan data, yaitu kuesioner, dokumentasi, dan observasi.

1. Kuesioner

Kuesioner digunakan sebagai instrumen utama untuk mengumpulkan data dari siswa. Kuesioner terdiri dari serangkaian pertanyaan tertutup yang berfokus pada tingkat kecanduan game online serta dampaknya terhadap hasil belajar. Pertanyaan-pertanyaan dalam kuesioner disusun berdasarkan skala Likert, yang memungkinkan siswa memberikan jawaban dalam tingkatan, seperti "sangat setuju", "setuju", "netral", "tidak setuju", atau "sangat tidak setuju".⁵¹ Penggunaan skala Likert ini membantu dalam mengukur tingkat kecanduan game online secara kuantitatif, sehingga data yang diperoleh dapat dianalisis menggunakan metode

⁵⁰ M. Ansori, *Metode Penelitian Kuantitatif Edisi 2* (Surabaya: Airlangga University Press, 2020), h.43.

⁵¹ A. S. Hamdi dan E. Bahrudin, *Metode Penelitian Kuantitatif: Aplikasi dalam Pendidikan* (Jakarta: Deepublish, 2015), H.44.

statistik.

Tabel 3.2. Skala Likert

Keterangan	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Netral (N)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

2. Dokumentasi

Teknik dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data sekunder berupa nilai rapor, hasil ujian siswa, dan catatan belajar lainnya dari dokumen sekolah. Data ini digunakan sebagai indikator hasil belajar siswa (variabel Y) yang akan dianalisis bersama dengan tingkat kecanduan game online (variabel X). Dokumentasi juga meliputi informasi tambahan, seperti data kehadiran siswa, yang dapat memberikan gambaran tentang disiplin mereka di sekolah.

3. Observasi

Observasi dilakukan untuk melihat langsung pola perilaku siswa di lingkungan sekolah, khususnya yang berkaitan dengan penggunaan perangkat digital, seperti ponsel atau laptop. Observasi ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran nyata mengenai kebiasaan siswa, seperti apakah mereka sering menggunakan perangkat untuk bermain game saat waktu luang atau selama jam belajar.

F. Definisi Operasional variabel

Definisi operasional suatu variabel merupakan petunjuk untuk melakukan pengukuran variabel. Definisi operasional merupakan informasi yang sangat berguna dalam penelitian yang akan menggunakan variabel yang sama.

Tabel 3.3 Definisi Operasional Variabel

Variabel	Definisi	Indikator	Skala Pengukuran
Variabel X: Kecanduan Game Online	kecanduan <i>game online</i> didefinisikan sebagai pola perilaku bermain game yang bersifat persisten atau berulang, di mana seseorang kehilangan kendali, memprioritaskan bermain game di atas aktivitas lain, dan terus bermain meskipun menyadari dampaknya.	• Waktu yang Dhabiskan Bermain Game Online • Gangguan pada Aktivitas Sehari-hari • Kontrol Diri terhadap Penggunaan Game Online • Pengaruh Emosional dan Sosial • Dampak Akademik dari Kecanduan Game Online	Skala Likert
Variabel Y: Hasil belajar	Hasil belajar adalah hasil penilaian usaha kegiatan belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf, atau kalimat yang mencerminkan capaian siswa dalam pendidikan.	• Pemahaman Materi • Keaktifan dalam Pembelajaran • Tugas dan PR • Nilai Ulangan dan Evaluasi • Sikap dan Perilaku Religius	Data Numerik

G. Metode Analisis Data

Menurut Sugiyono, analisis data adalah proses pengumpulan dan menyusun informasi secara sistematis mulai dari wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih apa yang penting dan dapat diteliti, serta membuat kesimpulan yang mudah dipahami bagi diri sendiri maupun orang lain. Dalam penulisan ini metode analisis regresi dipilih karena dengan metode analisis regresi sederhana dapat diambil kesimpulan langsung mengetahui satu variabel independen (X) dan satu variabel dependen (Y). Sedangkan model regresi yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Analisis Statistik Deskriptif

Menurut Sugiyono, Statistik deskriptif adalah bagian dari ilmu statistik yang meringkas, menyajikan dan mendeskripsikan data dalam bentuk yang mudah dibaca sehingga memberikan informasi lebih lengkap. Statistik deskriptif berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap objek yang akan diteliti melalui data populasi atau sample. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis jalur dengan melalui indikator dominan yang mempengaruhi variabel tertentu, kemudian menguji signifikansi variabel X terhadap variabel Y.⁵²

2. Uji Kualitas Data

1) Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengetahui valid atau tidaknya suatu kuesioner, suatu kuesioner dikatakan valid apabila pertanyaan-pertanyaan dalam kuesioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut. Uji validasi dilakukan dengan membandingkan nilai r tabel hitung (*correlate item -total correlations*) dengan nilai r tabel untuk *degree of freedom* (df) = $n - 2$, dalam hal ini n adalah jumlah sampel. Nilai korelasi diuji untuk melihat signifikannya pada (α) 0,05 atau taraf signifikansi 5%. Untuk mengecek valid atau tidaknya setiap indikator dapat dihitung dengan cara membandingkan antara nilai r hitung dengan nilai r pada tabel, jika nilai r hitung $> r$ tabel dan bernilai positif maka pertanyaan tersebut dikatakan valid.

2) Uji Reliabilitas

⁵²M. Waruwu, "Pendekatan penelitian pendidikan: metode penelitian kualitatif, metode penelitian kuantitatif dan metode penelitian kombinasi (Mixed Method)," Jurnal Pendidikan Tambusai, 7, no. 1 (2023): 2896-2910.

Uji reliabilitas merupakan alat yang digunakan untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator suatu variabel atau konstruk. Suatu kuesioner dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pertanyaan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Metode yang akan digunakan untuk melakukan uji reliabilitas adalah dengan menggunakan SPSS dengan melihat nilai Cronbach Alpha (α). Untuk menguji reliabilitas dapat dihitung dengan rumus Alpha (α), kriteria uji reliabilitas instrumen menggunakan Cronbach Alpha (α) > 0,60. Rumus *alpha* adalah sebagai berikut:⁵³

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

Keterangan:

r = Realibilitas instrumen

k = Banyaknya butir pertanyaan

δ^2 = Skor nilai jawaban responden pertanyaan

$\sum^2$ = Total skor nilai jawaban responden

3. Uji Asumsi Klasik

Uji asumsi klasik adalah serangkaian pengujian yang digunakan untuk memeriksa apakah data yang digunakan dalam analisis regresi, memenuhi syarat yang diperlukan untuk analisis yang tepat, khususnya pada regresi linear berganda. Beberapa pengujian asumsi klasik termasuk.

- a. Uji Normalitas. Menurut Ghozali, bahwa uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel pengganggu atau residual memiliki distribusi normal.

⁵³ T. Rukhmana et al., *Metode Penelitian Kualitatif* (Jakarta: CV Rey Media Grafika, 2022),

- b. Uji Multikolinearitas. Uji multikolinearitas dilakukan bertujuan untuk mengetahui hubungan antara variabel bebas dan tak bebas apakah linear atau tidak. Linear dapat diartikan hubungan seperti garis lurus.
- c. Uji Heteroskedastisitas. Menurut Ghozali, bahwa uji heteroskedastisitas bertujuan untuk mengetahui apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan variance dari residual satu pengamatan ke pengamatan lain. Model regresi yang baik adalah yang homoskedastisitas atau heteroskedastisitas. Untuk mendeteksi ada tidaknya pola tertentu pada grafik plot antara nilai prediksi variabel terikat atau $\hat{y}$ dengan residualnya e .⁵⁴

4. Uji Regresi Linear Sederhana

Uji analisis regresi liner sederhana merupakan suatu pendekatan atau metode untuk mengetahui bagaimana pengaruh dan atau hubungan antara satu variabel independen (X) dengan satu variabel dependen (Y). analisis ini mengetahui arah hubungan anantara variabel independenn dengan variabel dependen apabila variabel independen mengalami kenaikan atau penurunan.⁵⁵ Adapun rumus yang digunakan:



Dimana :

Y = Variabel Dependen (Mutu Pelayan)

X = Variabel Independen (Kinerja Pegawai)

a = Konstanta

β = Koefisien Regresi

e = Standar Error

⁵⁴ I. M. L. M. Jaya, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif: Teori, Penerapan, dan Riset Nyata* (Jakarta: Anak Hebat Indonesia, 2020), h.43.

H. Uji Hipotesis

Menurut Sanusi uji hipotesis sama dengan menguji signifikansi koefisien regresi linear berganda secara parsial yang sekait dengan pernyataan hipotesis penelitian. Terdapat 2 macam metode dalam uji hipotesis sebagai berikut:

1. Uji Parsial (Uji t)

Setelah menguji koefisien regresi secara keseluruhan langkah selanjutnya adalah menghitung koefisien regresi secara idividu, dengan menggunakan uji yang dikenal dengan sebutan uji-t. Nilai t hitung digunakan untuk menguji pengaruh secara parsial (per variabel) terhadap terikatnya. Apakah variabel tersebut memiliki pengaruh yang berarti terhadap variabel terikatnya atau tidak. Uji t digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh masing-masing variabel bebas (Independen) secara individual (Parsial) terhadap variabel terikat (Dependen) yang diuji pada tingkat signifikan 0,05 maka variabel bebas (Independen) berpengaruh terhadap variabel terikat (Dependen).⁵⁶

2. Uji Koefisien Determinan (R^2)

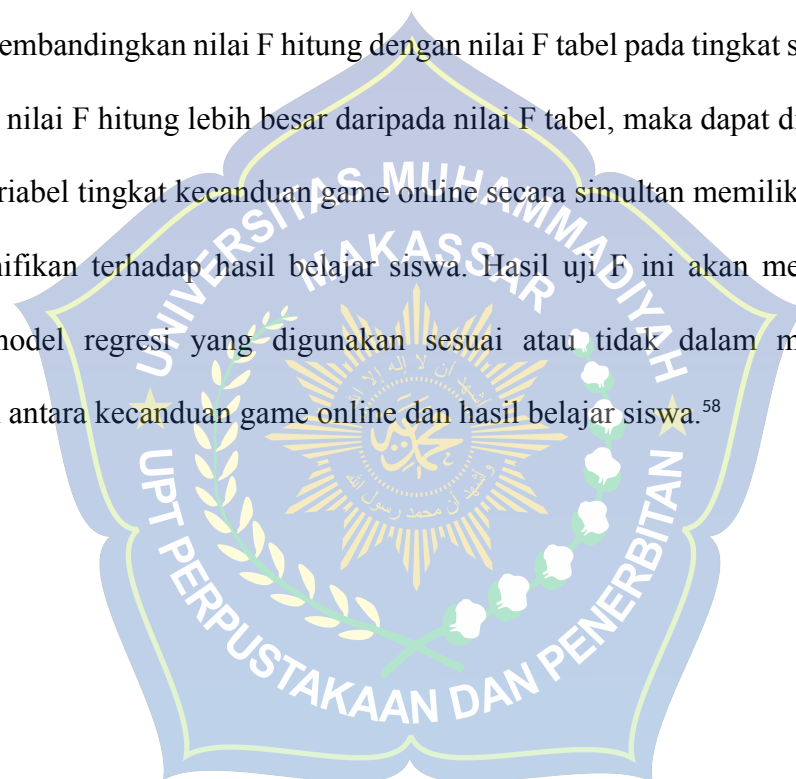
Koefisien determinasi (R^2) digunakan untuk mengukur sejauh mana garis regresi berhubungan dengan data sebenarnya (Goodness of fit). Koefisien determinasi ini mengukur presentase varians variabel terikat (Dependen) Y yang dijelaskan oleh variabel bebas (Independen) dalam garis regresi. Nilai R^2 memiliki rentang dari 0 hingga 1 ($0 < R^2 < 1$). Semakin besar R^2 (mendekati 1), semakin baik

⁵⁶ A. S. Hamdi dan E. Bahrudin, *Metode Penelitian Kuantitatif: Aplikasi dalam Pendidikan* (Jakarta: Deepublish, 2015), H.49.

hasil model regresi dan semakin mendekati dengan 0, variabel bebas (Independen) secara umum tidak dapat menjelaskan variabel terikat (Dependen).⁵⁷

3. Uji Simultan (Uji F)

Uji F digunakan untuk menguji pengaruh secara simultan atau bersama-sama dari semua variabel independen, yaitu tingkat kecanduan game online, terhadap hasil belajar siswa di SMAN 18 Kabupaten Gowa. Uji ini dilakukan dengan membandingkan nilai F hitung dengan nilai F tabel pada tingkat signifikansi 0,05. Jika nilai F hitung lebih besar daripada nilai F tabel, maka dapat disimpulkan bahwa variabel tingkat kecanduan game online secara simultan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hasil uji F ini akan menunjukkan apakah model regresi yang digunakan sesuai atau tidak dalam menjelaskan hubungan antara kecanduan game online dan hasil belajar siswa.⁵⁸



⁵⁷ M. Ansori, *Metode Penelitian Kuantitatif Edisi 2* (Surabaya: Airlangga University Press, 2020), h.41.

⁵⁸ D. D. Unaradjan, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: Penerbit Unika Atma Jaya Jakarta, 2019), h.59.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Identitas SMAN 18 Kab. Gowa

Tabel 4.1. Identitas Sekolah – SMAN 18 Kabupaten Gowa

Komponen	Keterangan
NPSN	40318859
Status Sekolah	Negeri
Bentuk Pendidikan	SMA
Status Kepemilikan	Pemerintah Daerah
SK Pendirian Sekolah	800/484/DIKORDA/V/2011
Tanggal SK Pendirian	2011-05-11
SK Izin Operasional	99 Tahun 2017
Tanggal SK Izin Operasional	2017-01-26
Kepala Sekolah (Kepsek)	Mustari
Operator Sekolah	Hijriani, S.Pd
Akreditasi	B
Kurikulum	Kurikulum Merdeka / SMA 2013 MIPA
Jumlah Siswa Laki-laki	140
Jumlah Siswa Perempuan	126
Jumlah Rombongan Belajar	10
Jumlah Guru	0 (tidak terisi)
Penyelenggaraan	Sehari Penuh / 5 hari
Manajemen	Berbasis Sekolah
Semester Data	2024/2025-2
Kebutuhan Khusus Dilayani	Tidak ada
Nama Bank	SULSELBAR
Cabang KCP/Unit	Gowa
Rekening Atas Nama	SMA NEGERI 18 GOWA
Status BOS	- (belum terisi)
Sumber Listrik	PLN
Daya Listrik (VA)	1.300
Akses Internet	Tidak Ada
Luas Tanah	10.000 m ²
Ruang Kelas	7
Laboratorium	1
Perpustakaan	1
Sanitasi Siswa	5

Sumber: Data Pokok Pendidikan SMAN 18 Kab. Gowa, 2025

2. Rekapitulasi Data SMAN 18 Gowa

Tanggal Rekap: 14-06-2025 | Pukul: 23:35:15

Tabel 4.2. Data PTK dan PD (Pendidik dan Peserta Didik)

No	Uraian	Guru	Tendik	PTK	PD
1	Laki-laki	7	2	9	140
2	Perempuan	11	2	13	126
	TOTAL	18	4	22	266

Sumber: Data Pokok Pendidikan SMAN 18 Kab. Gowa

Keterangan:

- PTK = Guru + Tendik yang aktif dan terdaftar di sekolah induk.
- PD = Peserta Didik.

Tabel 4.3. Data Sarana dan Prasarana (Sarpras)

No	Uraian	Jumlah
1	Ruang Kelas	7
2	Ruang Lab	1
3	Ruang Perpustakaan	1
	TOTAL	9

Sumber: Data Pokok Pendidikan SMAN 18 Kab. Gowa

Tabel 4.4. Data Rombongan Belajar

Sumber: Data Pokok Pendidikan SMAN 18 Kab. Gowa

3. Visi dan Misi SMAN 18 Kab. Gowa

a. Visi SMAN 18 Kabupaten Gowa

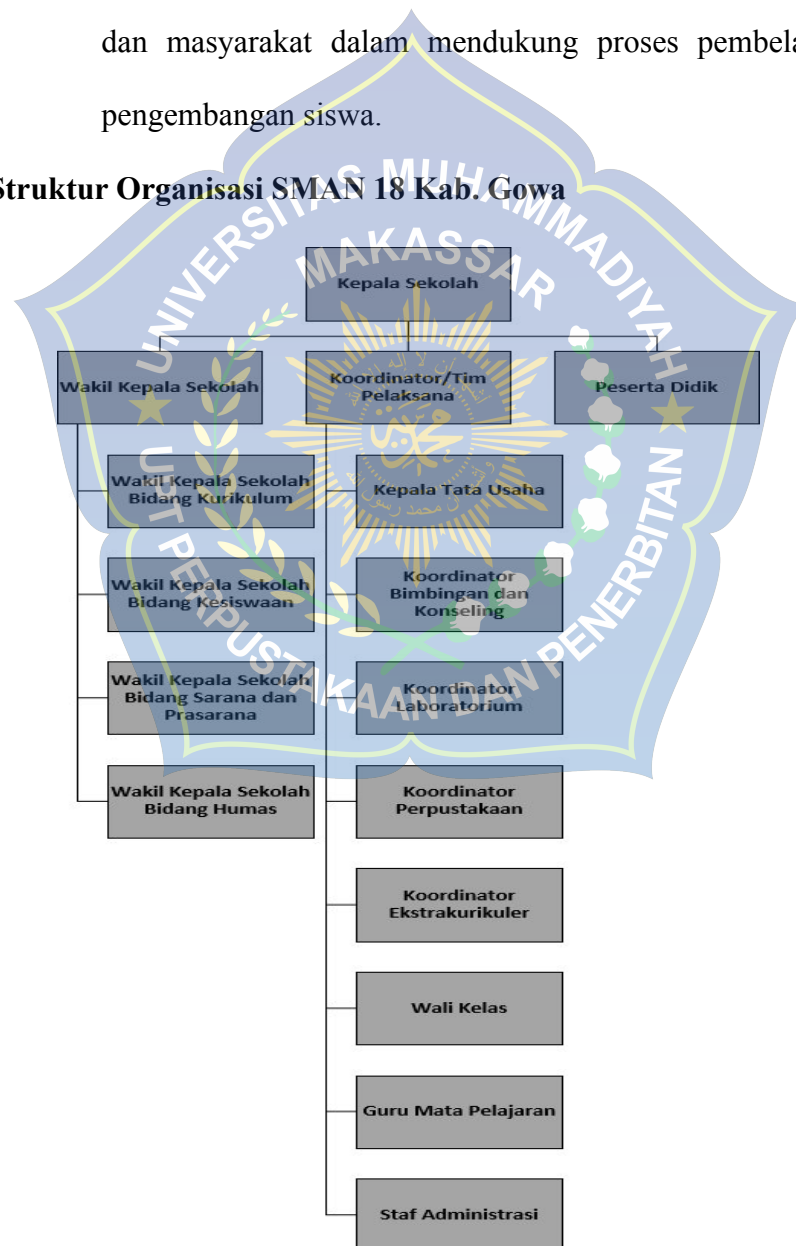
- 1) Terwujudnya peserta didik yang berakhlak mulia.
- 2) Mempunyai daya saing di tingkat nasional dan global.
- 3) Menciptakan lingkungan sekolah yang kondusif dan nyaman untuk belajar.

b. Misi SMAN 18 Kabupaten Gowa

- 1) Menumbuhkan sikap dan perilaku mulia serta karakter yang kuat pada peserta didik.

- 2) Meningkatkan kompetensi tenaga pendidik dan kependidikan secara berkelanjutan.
- 3) Memberikan pelayanan pendidikan yang sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.
- 4) Menciptakan lingkungan sekolah yang bersih, sehat, dan nyaman.
- 5) Membangun kerja sama yang sinergis antara sekolah, orang tua, dan masyarakat dalam mendukung proses pembelajaran dan pengembangan siswa.

4. Struktur Organisasi SMAN 18 Kab. Gowa



Gambar 4.1. Struktur Organisasi SMAN 18 Kab. Gowa

B. Hasil Penelitian

1. Hasil Analisis Tingkat Kecanduan *Game Online* Pada Siswa SMAN

18 Kab. Gowa

b. Analisis Deskriptif

1) Deskripsi Karakteristik Responden

Tabel 4.5. Distribusi Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Jumlah (Frequency)	Persentase (%)
Laki-Laki	41	58.6%
Perempuan	29	41.4%
Total	70	100%

Sumber: Olahan Data Primer 2025

Berdasarkan Tabel 4.5 mengenai distribusi jenis kelamin responden dalam penelitian ini diperoleh data bahwa mayoritas responden adalah siswa laki-laki sebanyak 41 orang atau sebesar 58,6%, sedangkan sisanya adalah siswa perempuan sebanyak 29 orang atau 41,4%. Hal ini menunjukkan bahwa keterlibatan siswa laki-laki dalam penelitian ini lebih dominan dibandingkan dengan perempuan. Dominasi laki-laki ini relevan dengan kecenderungan penggunaan game online yang umumnya lebih tinggi pada siswa laki-laki, sehingga dapat menjadi indikator awal dalam mengkaji hubungan antara tingkat kecanduan game online dengan penurunan hasil belajar khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Tabel 4.6. Distribusi Usia Responden

Usia	Jumlah (Frequency)	Persentase (%)
14 Tahun	2	2.9%
15 Tahun	5	7.1%
16 Tahun	23	32.9%
17 Tahun	23	32.9%
18 Tahun	17	24.3%
Total	70	100%

Sumber: Olahan Data Primer 2025

Berdasarkan Tabel 4.6, diketahui bahwa mayoritas responden dalam penelitian ini berusia 16 dan 17 tahun dengan masing-masing jumlah 23 orang atau sebesar 32,9%. Usia ini termasuk dalam kategori masa remaja akhir, yaitu tahap perkembangan yang umumnya ditandai dengan pencarian jati diri serta ketertarikan tinggi terhadap teknologi dan hiburan digital seperti game online. Kondisi ini menjadi relevan dalam penelitian ini karena pada rentang usia ini siswa cenderung memiliki kecenderungan tinggi terhadap aktivitas bermain game, yang berpotensi mempengaruhi fokus dan hasil belajar, khususnya dalam pelajaran yang menuntut pemahaman nilai-nilai moral dan spiritual seperti Pendidikan Agama Islam.

Tabel 4.7. Distribusi Kelas Responden

Kelas	Jumlah (Frequency)	Persentase (%)
X SMA	18	25.7%
XI SMA	30	42.9%
XII SMA	22	31.4%
Total	70	100%

Sumber: Olahan Data Primer 2025

Berdasarkan Tabel 4.7, responden dalam penelitian ini paling banyak berasal dari kelas XI SMA dengan jumlah 30 orang atau sebesar 42,9%. Disusul oleh kelas XII SMA sebanyak 22 orang (31,4%) dan kelas X SMA sebanyak 18 orang (25,7%). Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa yang terlibat dalam penelitian berada pada jenjang menengah atas dalam proses pembelajaran di SMA, khususnya kelas XI yang merupakan masa transisi penting dalam penyesuaian beban pelajaran dan peningkatan kedewasaan akademik. Dalam konteks penelitian ini, dominasi responden dari kelas XI memungkinkan diperolehnya gambaran yang lebih tajam mengenai bagaimana kecanduan game online memengaruhi konsentrasi

belajar serta pemahaman nilai-nilai agama di tengah tingginya aktivitas digital di usia tersebut.

Tabel 4.8.
Rata-rata Nilai Pendidikan Agama Islam Siswa (SMAN 18 Kab. Gowa)

Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase (%)
70 - 79	8	11.4%
80 - 89	51	72.9%
90 - 100	11	15.7%
Total	70	100%

Sumber: Olahan Data Primer 2025

Berdasarkan data rata-rata nilai Pendidikan Agama Islam semester terakhir di SMAN 18 Kab. Gowa, mayoritas siswa (72,9%) memperoleh nilai pada rentang 80–89, menunjukkan hasil belajar yang baik. Sebanyak 15,7% siswa bahkan mencapai nilai 90–100 yang tergolong sangat baik, sementara hanya 11,4% siswa berada pada kategori nilai 70–79. Temuan ini mengindikasikan bahwa secara umum hasil belajar siswa masih cukup tinggi, meskipun sebagian kecil menunjukkan hasil yang kurang optimal. Dalam konteks penelitian ini, data ini bisa menjadi indikator awal bahwa kecanduan game kemungkinan belum berdampak besar secara merata terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam, namun tetap perlu dianalisis lebih lanjut melalui korelasi antara intensitas bermain game dengan pencapaian nilai masing-masing siswa.

Tabel 4.9.
Durasi Rata-Rata Bermain Game Online per Hari (SMAN 18 Kab. Gowa)

Durasi Bermain	Frekuensi	Persentase (%)
Kurang dari 1 jam	35	50.0%
1 – 2 jam	21	30.0%
2 – 4 jam	11	15.7%
Lebih dari 4 jam	3	4.3%
Total	70	100%

Sumber: Olahan Data Primer 2025

Data menunjukkan bahwa sebagian besar siswa SMAN 18 Kab. Gowa (50%) hanya bermain game online kurang dari 1 jam per hari, dan 30% lainnya bermain selama 1–2 jam. Sementara itu, siswa yang bermain lebih dari 2 jam per hari berjumlah relatif sedikit (sekitar 20%). Temuan ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa belum menunjukkan gejala kecanduan game online secara signifikan. Hal ini sejalan dengan data sebelumnya yang menunjukkan nilai Pendidikan Agama Islam siswa cenderung tinggi. Oleh karena itu, secara umum, waktu bermain game online yang relatif singkat pada sebagian besar siswa kemungkinan belum memberikan dampak negatif yang berarti terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam.

Tabel 4.10.
Jenis Game yang Paling Sering Dimainkan (SMAN 18 Kab. Gowa)

Jenis Game	Frekuensi	Persentase (%)
Game Non-Online (Biasa)	29	41.4%
Free Fire	18	25.7%
Mobile Legends	15	21.4%
PUBG Mobile	6	8.6%
Block Blast & Delta Force	2	2.9%
Total	70	100%

Sumber: Olahan Data Primer 2025

Berdasarkan data, mayoritas siswa SMAN 18 Kab. Gowa (41,4%) lebih sering memainkan game non-online (game biasa), sementara sisanya tersebar pada game online populer seperti Free Fire (25,7%), Mobile Legends (21,4%), dan PUBG Mobile (8,6%). Hanya sebagian kecil yang memainkan game lain seperti Block Blast dan Delta Force. Hal ini menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam game online masih terbatas, dengan preferensi cukup tinggi terhadap game non-online.

2) Deskripsi Variabel Penelitian

a) Deskripsi Variabel Kecanduan Game Online (X)

Terdapat 25 pertanyaan variable Kecanduan Game Online. Hasil jawaban responden dapat dilihat pada tabel 4.11 sebagai berikut:

Tabel 4.11
Deskripsi Variabel Kecanduan Game Online (X1)

No.	Pertanyaan	STS	TS	N	S	SS	Total	Mean
1	X1	6	2	49	10	3	70	3.03
2	X2	7	4	48	10	1	70	2.91
3	X3	9	2	48	10	1	70	2.89
4	X4	5	7	48	9	1	70	2.91
5	X5	10	5	46	9	-	70	2.77
6	X6	6	5	51	8	-	70	2.87
7	X7	7	4	45	12	2	70	2.97
8	X8	8	7	46	9	-	70	2.80
9	X9	8	5	47	9	1	70	2.86
10	X10	7	4	45	13	1	70	2.96
11	X11	6	4	47	12	1	70	2.97
12	X12	7	4	46	12	1	70	2.94
13	X13	7	5	46	11	1	70	2.91
14	X14	4	3	48	12	3	70	3.13
15	X15	6	4	47	13	-	70	2.86
16	X16	5	4	48	13	-	70	2.97
17	X17	7	5	46	11	1	70	2.84
18	X18	7	5	46	11	1	70	2.84
19	X19	7	5	46	11	1	70	2.84
20	X20	6	5	48	11	-	70	2.89
21	X21	7	4	48	10	1	70	2.91
22	X22	5	4	49	12	-	70	2.90
23	X23	4	3	48	15	-	70	2.96
24	X24	4	3	48	12	3	70	2.99
25	X25	5	4	48	12	1	70	2.90
Rata-Rata Variabel X								2,92

Sumber: Olahan Data Primer 2025

Berdasarkan Tabel 4.12 yang menunjukkan deskripsi variabel kecanduan game online (X1), terlihat bahwa dari 25 responden, nilai rata-rata (mean) berkisar antara 2,77 hingga 3,13 dengan rata-rata keseluruhan sebesar 2,92. Hal ini

mengindikasikan bahwa tingkat kecanduan game online siswa berada pada kategori sedang. Sebagian besar siswa menunjukkan respon cukup tinggi pada indikator Netral (N) dan Setuju (S), sementara respon Sangat Setuju (SS) relatif sedikit.

Kategori sedang pada tingkat kecanduan game online biasanya ditetapkan berdasarkan rentang skor atau nilai rata-rata dari kuesioner/skala yang digunakan dalam penelitian, yang menggambarkan tingkat keterikatan atau dampak perilaku bermain game pada responden. Misalnya, dalam penelitian yang menilai kecanduan game online, kategori sedang ini muncul jika nilai rata-rata responden berkisar di tengah-tengah rentang skala, tidak terlalu rendah (rendah) dan tidak mencapai ambang tinggi (berat). Tabel landasan kategori seperti ini dapat ditemukan di beberapa literatur metode penelitian psikologi dan pendidikan yang menggunakan instrumen pengukuran perilaku, misalnya:

Tabel 4.12. Skor Interval

Skor Rata-rata	Kategori	Keterangan
1,00 – 1,79	Sangat Rendah	Responden menunjukkan kecanduan minimal
1,80 – 2,59	Rendah	Kecanduan dalam tingkat sedang, perlu perhatian
2,60 – 3,39	Sedang	Kecanduan sedang, indikasi cukup signifikan
3,40 – 4,19	Tinggi	Kecanduan tinggi, butuh intervensi segera
4,20 – 5,00	Sangat Tinggi	Kecanduan sangat berat, risiko tinggi

Sumber: Olahan Data Primer 2025

b) Deskripsi Variabel Hasil Belajar Siswa (Y)

Terdapat 25 pertanyaan variable Variabel Hasil Belajar Siswa. Hasil jawaban responden dapat dilihat pada tabel 4.12 sebagai berikut:

Tabel 4.13
Deskripsi Variabel Hasil Belajar Siswa (Y)

No	Pertanyaan	STS	TS	N	S	SS	Total	Mean
1	Y1	0	4	49	11	6	70	3.27
2	Y2	0	4	53	12	1	70	3.14
3	Y3	1	3	51	14	1	70	3.16
4	Y4	1	5	50	13	1	70	3.11
5	Y5	0	4	48	16	2	70	3.23
6	Y6	1	4	47	16	2	70	3.20
7	Y7	0	3	53	13	1	70	3.17
8	Y8	0	5	48	14	3	70	3.21
9	Y9	1	0	52	14	3	70	3.27
10	Y10	0	6	54	8	2	70	3.09
11	Y11	0	4	48	14	4	70	3.26
12	Y12	1	2	48	17	2	70	3.24
13	Y13	1	4	52	11	2	70	3.13
14	Y14	2	7	48	13	0	70	3.03
15	Y15	0	4	49	15	2	70	3.21
16	Y16	0	5	47	13	5	70	3.26
17	Y17	0	4	48	15	3	70	3.24
18	Y18	0	4	47	12	7	70	3.31
19	Y19	0	4	46	16	4	70	3.29
20	Y20	0	4	45	14	7	70	3.34
21	Y21	0	4	49	12	5	70	3.23
22	Y22	0	4	48	13	5	70	3.24
23	Y23	0	4	47	15	4	70	3.31
24	Y24	0	4	48	12	6	70	3.33
25	Y25	0	4	48	12	6	70	3.24
Rata-Rata Variabel Y								3,23

Sumber: Olahan Data Primer

Berdasarkan Tabel 4.12 yang menggambarkan deskripsi variabel hasil belajar siswa (Y), diketahui bahwa nilai mean tiap indikator berkisar antara 3,03 hingga 3,34, dengan rata-rata keseluruhan sebesar 3,23. Nilai ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN

18 Kab. Gowa berada pada kategori tinggi. Sebagian besar responden menjawab pada kategori Netral (N), Setuju (S), dan Sangat Setuju (SS), yang mengindikasikan bahwa secara umum siswa memiliki pemahaman dan pencapaian yang baik terhadap materi pelajaran. Namun, ketika dikaitkan dengan variabel kecanduan game online yang memiliki rata-rata lebih rendah, terdapat indikasi bahwa kecanduan game online berpotensi menurunkan fokus belajar dan berdampak negatif terhadap capaian akademik, meskipun dalam data ini masih terlihat bahwa siswa mampu mempertahankan hasil belajar yang baik.

Kategori hasil belajar siswa dalam penelitian ini dikategorikan sedang karena nilai mean rata-rata indikatornya 3,23 yang berada pada rentang nilai yang menunjukkan tingkat pemahaman dan pencapaian yang cukup baik, didukung pula oleh mayoritas responden yang memilih jawaban Netral, Setuju, dan Sangat Setuju. Tabel landasan kategori seperti ini dapat ditemukan di beberapa literatur metode penelitian psikologi dan pendidikan yang menggunakan instrumen pengukuran perilaku, misalnya:

Tabel 4.14. Skor Interval

Skor Rata-rata	Kategori	Keterangan
1,00 – 1,79	Sangat Rendah	Responden menunjukkan kecanduan minimal
1,80 – 2,59	Rendah	Kecanduan dalam tingkat sedang, perlu perhatian
2,60 – 3,39	Sedang	Kecanduan sedang, indikasi cukup signifikan
3,40 – 4,19	Tinggi	Kecanduan tinggi, butuh intervensi segera
4,20 – 5,00	Sangat Tinggi	Kecanduan sangat berat, risiko tinggi

Sumber: Olahan Data Primer 2025

2. Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Hasil Belajar Siswa

SMAN 18 Kab. Gowa

a. Uji Instrument

1) Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengukur kevalidan atau kesesuaian Kuesioner yang peneliti gunakan untuk memperoleh data dari responden. Uji validitas dilakukan dengan taraf signifikansi 0,05 hasil dari r -hitung pada output SPSS dibandingkan r -tabel yang dicari pada tabel r adalah $df = n - 2 = 68$ ($n = 70$). Dalam pengujian ini menggunakan tingkat signifikan 5% dan menghasilkan r_{tabel} 0,2352. Jika $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$, maka instrument penelitian dikatakan valid. Berikut ini hasil dari uji validitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.15
Hasil Uji Validitas

Variabel	Item	r-hitung	r-tabel	Ket
Kecanduan Game Online (X)	X1	0,734	0,2352	Valid
	X2	0,878	0,2352	Valid
	X3	0,840	0,2352	Valid
	X4	0,898	0,2352	Valid
	X5	0,842	0,2352	Valid
	X6	0,913	0,2352	Valid
	X7	0,843	0,2352	Valid
	X8	0,771	0,2352	Valid
	X9	0,748	0,2352	Valid
	X10	0,805	0,2352	Valid
	X11	0,839	0,2352	Valid
	X12	0,874	0,2352	Valid
	X13	0,889	0,2352	Valid
	X14	0,769	0,2352	Valid
	X15	0,897	0,2352	Valid
	X16	0,857	0,2352	Valid
	X17	0,816	0,2352	Valid
	X18	0,835	0,2352	Valid

	X19	0,783	0,2352	Valid
	X20	0,810	0,2352	Valid
	X21	0,811	0,2352	Valid
	X22	0,859	0,2352	Valid
	X23	0,863	0,2352	Valid
	X24	0,882	0,2352	Valid
	X25	0,877	0,2352	Valid
	Total X	1	0,2352	Valid
Hasil Belajar Siswa (Y)	Y1	0,818	0,2352	Valid
	Y2	0,647	0,2352	Valid
	Y3	0,671	0,2352	Valid
	Y4	0,634	0,2352	Valid
	Y5	0,726	0,2352	Valid
	Y6	0,808	0,2352	Valid
	Y7	0,705	0,2352	Valid
	Y8	0,798	0,2352	Valid
	Y9	0,793	0,2352	Valid
	Y10	0,711	0,2352	Valid
	Y11	0,898	0,2352	Valid
	Y12	0,855	0,2352	Valid
	Y13	0,655	0,2352	Valid
	Y14	0,409	0,2352	Valid
	Y15	0,837	0,2352	Valid
	Y16	0,804	0,2352	Valid
	Y17	0,794	0,2352	Valid
	Y18	0,851	0,2352	Valid
	Y19	0,848	0,2352	Valid
	Y20	0,809	0,2352	Valid
	Y21	0,814	0,2352	Valid
	Y22	0,846	0,2352	Valid
	Y23	0,891	0,2352	Valid
	Y24	0,754	0,2352	Valid
	Y25	0,654	0,2352	Valid
	Total Y	1	0,2352	Valid

Sumber: Olahan Data Primer 2025

Berdasarkan Tabel 4.15 mengenai hasil uji validitas instrumen, seluruh item pernyataan pada variabel Kecanduan Game Online (X) dan variabel Hasil Belajar

Siswa (Y) menunjukkan nilai r-hitung lebih besar dari r-tabel (0,2352), sehingga seluruh item dinyatakan valid. Ini menunjukkan bahwa setiap butir pertanyaan dalam kuesioner mampu mengukur konstruk yang dimaksud secara tepat.

2) Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan ukuran suatu kestabilan dan konsistensi responden dalam menjawab hal yang berkaitan dengan konstruk-konstruk pernyataan yang merupakan dimensi suatu variabel dan disusun dalam bentuk kuesioner. Pernyataan yang digunakan dalam penelitian dinyatakan reliabilitas apabila nilai yang ditetapkan yaitu Cronbach's Alpha $> 0,60$ (Ghozali. 2018:45 dalam Eli Priyatna Blogger. 2017). Berikut hasil uji reliabilitas dapat dilihat dari tabel dibawah ini.

Tabel 4.16
Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Jumlah Pertanyaan
Kecanduan Game Online (X)	0,982	25
Hasil Belajar Siswa (Y)	0,970	25

Sumber: Olahan Data Primer 2025

Berdasarkan Tabel 4.16 mengenai hasil uji reliabilitas, diketahui bahwa nilai Cronbach's Alpha untuk variabel Kecanduan Game Online (X) adalah 0,982, dan untuk variabel Hasil Belajar Siswa (Y) sebesar 0,970. Kedua nilai tersebut berada jauh di atas ambang batas minimal 0,60, yang berarti bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi.

b. Uji Asumsi Klasik

1) Uji Normalitas

Uji normalitas adalah suatu metode yang digunakan untuk menentukan apakah data residual yang diperoleh memiliki distribusi yang normal atau tidak. Berikut hasil uji normalitas pada penelitian ini:

Tabel 4.17
Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

Uji Statistik	Nilai
N (Jumlah Sampel)	70
Test Statistic (K-S)	0,342
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,100
Keterangan	Data terdistribusi normal

Sumber: Olahan Data Primer 2025

Berdasarkan hasil One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,100 (lebih besar dari 0,05), yang berarti data terdistribusi normal. Dengan demikian, data residual dalam penelitian ini memenuhi asumsi normalitas, yang merupakan syarat penting dalam analisis regresi linier.

2) Uji Multikolinearitas

Uji multikolinieritas bertujuan untuk menentukan apakah ada korelasi antar variabel independen dalam suatu model regresi. Sebuah model regresi yang baik seharusnya tidak menunjukkan adanya korelasi di antara variabel independennya. Berikut hasil uji multikolinearitas pada penelitian ini:

Tabel 4.18
Uji Multikolinearitas

Variabel	Tolerance	VIF
Kecanduan Game Online (X)	1.000	1.000

Sumber: Olahan Data Primer 2025

Berdasarkan hasil uji multikolinearitas, diperoleh nilai Tolerance sebesar

1.000 dan VIF (Variance Inflation Factor) sebesar 1.000, yang menunjukkan bahwa tidak terdapat gejala multikolinearitas pada model regresi ini. Artinya, variabel independen yaitu Kecanduan Game Online tidak memiliki hubungan linear yang tinggi dengan variabel lain dalam model (karena hanya satu variabel independen).

3) Uji Heterokedastisitas – Uji Glejser

Uji heterokedastisitas bertujuan untuk menguji apakah dalam suatu model regresi terjadi ketidaksamaan varian dari residual atau pengamatan ke pengamatan yang lain. Model regresi yang baik adalah model yang tidak terjadi heterokedastisitas. Berikut hasil spss dibawah ini:

Tabel 4.19. Uji Glejser

Variabel Independen	B	Sig.
Kecanduan Game Online (X)	-0.025	0.650

Sumber: Olahan Data Primer 2025

Berdasarkan hasil uji Glejser pada penelitian ini, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,650 ($> 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat gejala heteroskedastisitas pada model regresi, sehingga model regresi yang digunakan memenuhi asumsi klasik terkait kesamaan varians error. Dengan demikian, data layak digunakan untuk analisis regresi lanjutan.

Berikut hasil rangkuman uji asumsi klasik yang telah dilakukan:

Tabel 4.20
Uji Asumsi Klasik

Jenis Uji Asumsi Klasik	Keterangan
Normalitas	Memenuhi
Multikolinearitas	Memenuhi
Heterokedastistas	Memenuhi

Sumber: Olahan Data Primer 2025

Berdasarkan Tabel 4.20 diatas, diperoleh informasi bahwa semua data telah memenuhi syarat uji asumsi klasik sehingga dapat dilanjutkan ke tahap analisis regresi linear berganda.

c. Uji Analisis Regresi Linear Sederhana

Analisis regresi linier sederhana adalah hubungan secara linear antara variabel independen (X) dengan variabel (Y). Data yang dilakukan biasanya berskala interval atau rasio. Berikut hasil SPSS dibawah ini:

Tabel 4.21
Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Variabel	B	Std. Error	Beta
(Konstanta)	90.990	6.426	—
Kecanduan Game Online (X)	5.144	4.586	4.198

Sumber: Olahan Data Primer 2025

Sehingga persamaan regresinya menjadi:

$$Y = 90.990 + 5.144 X + e$$

Hasil regresi menunjukkan bahwa nilai konstanta sebesar 90.990 menyatakan bahwa jika tidak terdapat kecanduan game online, maka hasil belajar siswa tetap berada pada nilai dasar sebesar 90.990. Koefisien regresi tidak terstandarisasi (B = 5.144) menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu satuan dalam kecanduan game online akan diikuti peningkatan skor hasil belajar sebesar 5.144, meskipun arah hubungan ini perlu diinterpretasikan lebih hati-hati dengan melihat konteks statistik lainnya. Nilai Beta (4.198) sebagai koefisien standar menunjukkan bahwa variabel kecanduan game online memiliki pengaruh relatif cukup kuat terhadap hasil belajar siswa dalam skala yang telah dinormalisasi. Hasil ini menjadi bagian penting dalam menilai pengaruh langsung dari variabel independen terhadap variabel dependen dalam penelitian ini.

d. Uji Hipotesis

1) Uji Parsial (Uji t)

Uji statistik t pada dasarnya menunjukkan seberapa jauh pengaruh suatu variabel independen secara individual dalam menerangkan variasi variabel dependen. Berikut ini hasil dari uji t yang dapat dilihat dari tabel dibawah ini:

Tabel 4.22

Hasil Uji t

Variabel	t	Sig. (p-value)
Kecanduan Game Online (X)	5.670	0.001

Sumber: Olahan Data Primer 2025

Berdasarkan hasil uji t pada penelitian ini diperoleh nilai t hitung sebesar 5.670 dan nilai signifikansi (p-value) sebesar 0.001. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0.05 ($0.001 < 0.05$), maka dapat disimpulkan bahwa kecanduan game online berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Artinya, terdapat hubungan yang nyata antara tingkat kecanduan game online dengan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Dengan demikian, hipotesis dalam penelitian ini diterima bahwa kecanduan game online memang memberikan pengaruh terhadap penurunan atau peningkatan hasil belajar siswa.

2) Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Uji koefisien determinasi dilakukan untuk menghitung tingkat keeratan pengaruh antara variabel antara variabel bebas dan variabel terikat (Sugiyono, 2019). Berdasarkan hasil SPSS diperoleh tabel di bawah ini:

Tabel 4.23

Hasil Uji Koefisien Determinasi (R)

R	R Square	Adjusted R Square
0.598	0.539	0.525

Sumber: Olahan Data Primer 2025

Berdasarkan hasil uji koefisien determinasi pada penelitian ini, diperoleh nilai R Square sebesar 0.539. Ini berarti bahwa sebesar 53.9% variasi dalam hasil belajar siswa dapat dijelaskan oleh variabel kecanduan game online, sedangkan sisanya yaitu 46.1% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam model ini. Nilai R sebesar 0.598 menunjukkan adanya hubungan yang cukup kuat antara kecanduan game online dan hasil belajar siswa.

C. Pembahasan

1. Tingkat Kecanduan *Game Online* Pada Siswa SMAN 18 Kab. Gowa

Tingkat kecanduan game online pada siswa SMAN 18 Kab. Gowa, dengan nilai rata-rata (mean) berkisar antara 2,77 hingga 3,13 dan rata-rata keseluruhan sebesar 2,92, menunjukkan bahwa kecanduan berada pada kategori sedang. Rentang skor 2,60 – 3,39 digunakan untuk mengkategorikan kecanduan sebagai sedang. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun tingkat kecanduan cukup signifikan, dampaknya tidak cukup parah untuk mengganggu kehidupan sehari-hari siswa secara keseluruhan. Skor rata-rata yang berada di rentang tersebut mengindikasikan keterikatan yang moderat terhadap game online, dengan dampak yang mungkin belum terlalu merusak tetapi tetap memerlukan perhatian.

Sebagian besar siswa menunjukkan hasil tinggi pada kategori Netral (N) dan Setuju (S), yang berarti mereka merasa cukup terpengaruh oleh permainan game online namun tidak sampai menganggapnya sebagai masalah besar. Mereka mungkin merasa bahwa permainan game online adalah bagian dari rutinitas mereka, namun tidak sampai mengganggu aspek lain dalam kehidupan mereka, seperti kegiatan akademik atau interaksi sosial. Respons pada kategori Sangat Setuju (SS)

relatif sedikit, yang menunjukkan bahwa hanya sebagian kecil siswa yang merasa sangat terikat atau kecanduan secara berlebihan pada game online.

Rentang skor rata-rata 2,77 hingga 3,13 menunjukkan adanya variasi dalam tingkat kecanduan di antara responden. Sebagian besar siswa berada dalam kategori sedang, yang mengindikasikan bahwa meskipun kecanduan game online cukup signifikan, namun tidak mencapai tingkat yang dapat mengganggu aktivitas utama mereka. Ini juga mencerminkan bahwa kecanduan tidak begitu merusak hubungan sosial atau prestasi akademik mereka. Hal ini sejalan dengan skor interval 2,60 – 3,39, yang menggambarkan kecanduan yang cukup signifikan, tetapi tidak sampai mengarah pada ketergantungan yang berat.

Dengan adanya kategori sedang pada kecanduan game online, dapat disimpulkan bahwa meskipun siswa menunjukkan ketertarikan yang cukup tinggi terhadap game online, dampaknya masih dalam batas yang bisa dikelola. Namun, perhatian tetap diperlukan agar tingkat kecanduan ini tidak berkembang menjadi masalah yang lebih serius. Pemantauan dan edukasi mengenai dampak negatif dari kecanduan game online sangat penting untuk mencegah kecanduan yang lebih parah di masa depan. Oleh karena itu, langkah-langkah preventif, seperti pengaturan waktu bermain dan bimbingan dari sekolah atau orang tua, perlu diterapkan agar siswa dapat mengelola aktivitas mereka dengan lebih baik.

2. Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Hasil Belajar Siswa SMAN 18 Kab. Gowa

Hasil regresi dalam penelitian ini menunjukkan bahwa nilai konstanta sebesar 90.990 menggambarkan hasil belajar siswa yang akan tetap stabil pada

angka tersebut jika tidak ada faktor kecanduan game online. Ini berarti bahwa tanpa pengaruh dari variabel kecanduan game online, hasil belajar siswa tetap berada pada level dasar yang sudah teridentifikasi. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kecanduan game online memberikan kontribusi terhadap perubahan hasil belajar siswa, namun bukan satu-satunya faktor yang berpengaruh. Hasil belajar siswa masih dipengaruhi oleh berbagai faktor lain yang tidak diukur dalam penelitian ini.

Koefisien regresi tidak terstandarisasi sebesar 5.144 menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu unit dalam kecanduan game online akan berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa sebesar 5.144 poin. Hal ini mencerminkan hubungan positif antara kedua variabel, meskipun secara teoritis, kecanduan game online biasanya dihubungkan dengan dampak negatif terhadap fokus belajar dan waktu yang dihabiskan untuk kegiatan akademik. Namun, dalam konteks penelitian ini, temuan tersebut menunjukkan bahwa kecanduan game online justru berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Nilai Beta sebesar 4.198 memberikan gambaran tentang kekuatan hubungan standar antara kecanduan game online dan hasil belajar. Nilai Beta yang lebih besar dari 1 menunjukkan bahwa kecanduan game online memiliki pengaruh yang relatif kuat terhadap hasil belajar siswa dalam skala yang dinormalisasi. Ini berarti bahwa meskipun kecanduan game online dapat mempengaruhi berbagai aspek kehidupan siswa, dampaknya terhadap hasil belajar tetap signifikan. Kekuatan pengaruh ini

menunjukkan bahwa meskipun terdapat variabel lain yang mempengaruhi, kecanduan game online menjadi faktor dominan dalam menentukan hasil belajar.

Hasil uji t yang menghasilkan nilai t hitung sebesar 5.670 dan p-value 0.001 menunjukkan bahwa hubungan antara kecanduan game online dan hasil belajar siswa adalah signifikan secara statistik. Nilai p yang jauh lebih kecil dari 0.05 ($0.001 < 0.05$) mengonfirmasi bahwa ada pengaruh yang nyata antara kedua variabel tersebut. Artinya, peningkatan tingkat kecanduan game online secara langsung memengaruhi hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, dengan kontribusi yang cukup kuat untuk meningkatkan atau menurunkan hasil belajar siswa, tergantung pada konteks kecanduan yang terjadi.

Koefisien determinasi (R Square) sebesar 0.539 mengindikasikan bahwa 53.9% variasi dalam hasil belajar siswa dapat dijelaskan oleh variabel kecanduan game online. Ini berarti bahwa kecanduan game online memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap hasil belajar siswa, meskipun masih ada 46.1% variasi yang dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak tercakup dalam model ini. Faktor-faktor lain yang mungkin mempengaruhi hasil belajar siswa, seperti faktor pribadi, kualitas pengajaran, dan lingkungan sekolah, tetap perlu diperhitungkan untuk memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar.

Nilai R sebesar 0.598 menunjukkan adanya hubungan yang cukup kuat antara kecanduan game online dan hasil belajar siswa. Ini berarti bahwa meskipun hubungan ini bersifat positif, tingkat kecanduan game online cukup berpengaruh terhadap bagaimana siswa belajar. Namun, angka ini juga menunjukkan bahwa

meskipun ada hubungan yang kuat, kecanduan game online bukan satu-satunya penyebab peningkatan hasil belajar. Faktor-faktor lain yang mendukung, seperti kualitas pembelajaran di sekolah atau dukungan orang tua, tetap menjadi elemen penting dalam menentukan hasil belajar siswa.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian ini mengkaji hubungan antara tingkat kecanduan game online dengan hasil belajar siswa SMAN 18 Kabupaten Gowa, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Berdasarkan analisis data dan teori kecanduan yang relevan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Tingkat Kecanduan Game Online pada Siswa SMAN 18 Kab. Gowa.

Tingkat kecanduan game online pada siswa SMAN 18 Kab. Gowa berada pada kategori sedang, dengan skor rata-rata berkisar antara 2,77 hingga 3,13, dan rata-rata keseluruhan sebesar 2,92. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun siswa cukup terikat dengan game online, dampaknya tidak terlalu parah untuk mengganggu kehidupan mereka secara keseluruhan, baik dalam aspek akademik maupun sosial. Sebagian besar siswa merasa cukup terpengaruh oleh permainan game online namun tidak menganggapnya sebagai masalah besar.

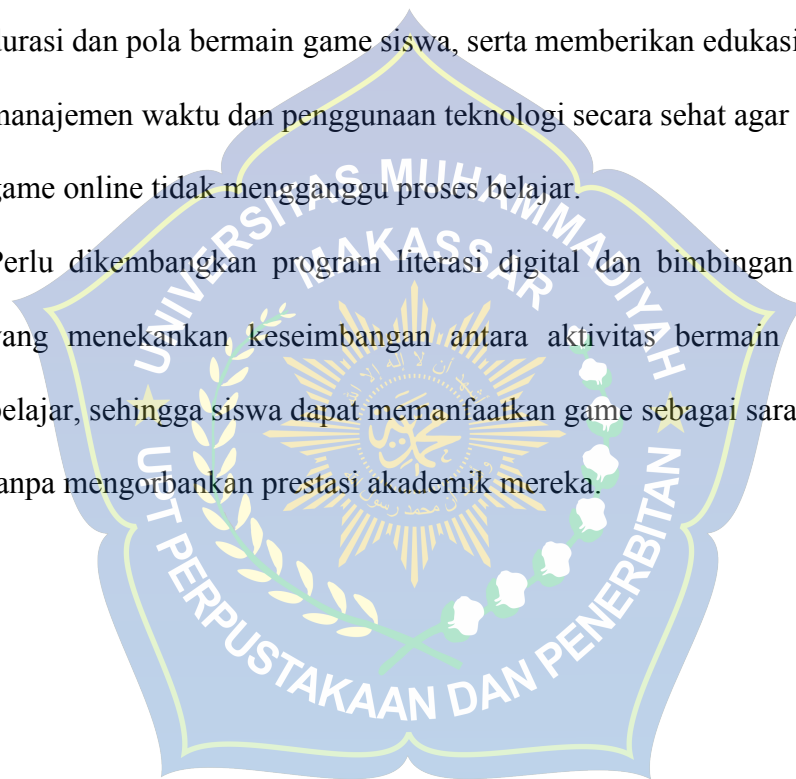
2. Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam SMAN 18 Kab. Gowa
Berdasarkan hasil uji t, nilai t hitung sebesar 5.670 dengan p-value 0.001 menunjukkan bahwa kecanduan game online berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam serta pengaruhnya sebesar 53.9% variasi dalam hasil belajar siswa dapat

dijelaskan oleh variabel kecanduan game online, sedangkan sisanya yaitu 46.1% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam model ini.

B. Saran

Berdasarkan temuan dan kesimpulan penelitian, beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Sekolah dan orang tua hendaknya meningkatkan pengawasan terhadap durasi dan pola bermain game siswa, serta memberikan edukasi mengenai manajemen waktu dan penggunaan teknologi secara sehat agar kecanduan game online tidak mengganggu proses belajar.
2. Perlu dikembangkan program literasi digital dan bimbingan konseling yang menekankan keseimbangan antara aktivitas bermain game dan belajar, sehingga siswa dapat memanfaatkan game sebagai sarana hiburan tanpa mengorbankan prestasi akademik mereka.



DAFTAR PUSTAKA

- Agustianti, R., Nussifera, L., Angelianawati, L., Meliana, I., Sidik, E. A., Nurlaila, Q., ... & Hardika, I. R. 2022. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Tohar Media.
- Alawiyah, T., Supriatna, E., and Yuliani, W. 2019. "Pengaruh Motivasi Intrinsik dan Kesadaran Metakognitif terhadap Hasil belajar Siswa." *Journal of Innovative Counseling: Theory, Practice, and Research* 3 (2): 91–98.
- Almufqi, F. M., and Voutama, A. 2023. "Perbandingan Metode Data Mining untuk Memprediksi Hasil belajar Siswa." *Jurnal Teknik* 15 (1): 61–66.
- Ansori, M. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif Edisi 2*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Ariantoro, T. R. 2016. "Dampak Game Online terhadap Prestasi Belajar Pelajar." *JUTIM (Jurnal Teknik Informatika Musirawas)* 1 (1): 1–11.
- Auliya, N. H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. 2020. *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Jakarta: CV. Pustaka Ilmu.
- Azhari, M. T., Al Fajri Bahri, M. P., Asrul, M. S., & Rafida, T. 2023. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Azis, A., N. Nur, N. R. Amanda, R. T. Pongdatu, M. Kardi, M. Sari, and N. E. Fitriani. 2024. "Seminar Kesehatan Mental (Mental Health) di UPT SMA Negeri 1 Kabupaten Gowa." *Bima Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 4 (3): 175–83.
- Chludia Frisilia, *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Prestasi Akademik pada Remaja di Kota Makassar*, Skripsi, Fakultas Psikologi Universitas Bosowa Makassar, 2021.
- Dewi, N. K., and A. S. Putra. 2020. "Perkembangan Gamification dan Dampak Game Online terhadap Jiwa Manusia di Kota Pintar DKI Jakarta." *Jurnal Informatika Universitas Pamulang* 5 (3): 315–320.
- Dhamayanthie, I. 2020. "Dampak Game Online terhadap Perilaku Mahasiswa Akamigas Balongan." *Jurnal Rekayasa, Teknologi, dan Sains* 4 (1): 13–15.
- Doni, F. R. 2018. "Dampak Game Online Bagi Penggunaanya." *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)* 4 (2): 1–5.
- Ekayani, P. 2017. "Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa." *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja* 2(1): 1–11.

- Fatichah, Hidayatul, and Lilis Madyawati. "Picture Timetable Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak." *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 2 (2023): 789–98.
- Firdaus, Wahyu, and Muhammad Sholeh Marsudi. "Konseling Remaja Yang Kecanduan Gadget Melalui Terapi Kognitif Behavior." *Studia: Jurnal Hasil Penelitian Mahasiswa* 6, no. 1 (2021): 15–24.
- Fitria, R. N., Alwasih, A., and Hakim, M. N. 2022. "Strategi Kepala Madrasah dalam Meningkatkan Hasil belajar Siswa." *Academicus: Journal of Teaching and Learning* 1 (1): 11–19.
- Fitriana, A. N., Harliana, H., and Handaru, H. 2015. "Sistem Pendukung Keputusan untuk Menentukan Hasil belajar Siswa dengan Metode TOPSIS." *Creative Information Technology Journal* 2 (2): 153–164.
- Hakim, M. N., and Fitrayansyah, R. 2024. "Peningkatan Hasil belajar Siswa melalui Strategi Kepala Sekolah." *Andragogi: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 4 (1): 22–41.
- Hamdi, A. S., & Bahrudin, E. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif: Aplikasi dalam Pendidikan*. Jakarta: Deepublish.
- Harahap, S. H., and Z. H. Ramadan. 2021. "Dampak Game Online Free Fire terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5 (3): 1304–1311.
- Haryanti, N., M. A. Hasanah, and S. Utami. 2022. "Pengaruh Game Online terhadap Prestasi Belajar dan Motivasi Belajar Siswa MI Miftahul Huda Sendang Tulungagung." *Cendekia: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa, dan Pendidikan* 2 (3): 131–38.
- Jalal, Novita Maulidya, Rahmawati Syam, Irdianti Irdianti, and Muhrajan Piara. "Psikoedukasi Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak." *PaKMAs: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2, no. 2 (2022): 420–26.
- Jamun, Yohannes Marryono, Zephisius Rudiyanto Eso Ntelok, and Fabianus Hadiman Bosco. "Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Prestasi Akademik Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 7.1 (2023): 709–719.
- Jannah, D. M., Hidayat, M. T., Ibrahim, M., & Kasiyun, S. 2021. "Pengaruh Kebiasaan Belajar dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5(5): 3378–84.
- Jaya, I. M. L. M. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif: Teori, Penerapan, dan Riset Nyata*. Jakarta: Anak Hebat Indonesia.
- 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): 12–25.

- Juliani, Intan Risma, and Imanuel Sri Mei Wulandari. "Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget Dengan Gangguan Emosi Dan Perilaku Remaja Kelas 8." *Jurnal Keperawatan BSI* 10, no. 1 (2022): 30–40.
- Kautsar, *Pengaruh Game Online terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik di MAN 3 Aceh Besar* (Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 2019).
- Kurniawati, I., and H. Utomo. 2021. "Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online terhadap Prestasi Belajar Siswa SD." *Elementa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 3 (1): 1–11.
- Kusuma, P. S. 2023. "Hubungan Antara Game Online dengan Hasil belajar Mahasiswa." *Motekar: Jurnal Multidisiplin Teknologi dan Arsitektur* 1 (1): 18–21.
- Laeliah, S. M., and F. Fachrurroji. 2023. "Pengaruh Game Online terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam." *Indonesian Journal of Education and Social Sciences* 2 (1): 1–6.
- Lutfiwati, S. 2020. "Motivasi Belajar dan Hasil belajar." *Al-Idarah: Jurnal Kependidikan Islam* 10 (1): 53–63.
- Mami, S., K. Rusli, and A. Aminuddin. 2022. "Hubungan Minat Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Siswa SMP Negeri 5 Satap Biringbulu Kab. Gowa." *Indonesian Journal of Physical Activity* 2 (1): 41–50.
- Maslihah, S. 2011. "Studi tentang Hubungan Dukungan Sosial, Penyesuaian Sosial di Lingkungan Sekolah dan Hasil belajar Siswa SMPIT Assyfa Boarding School Subang Jawa Barat." *Jurnal Psikologi Undip* 10 (2): 1–11.
- Mumbaasithoh, Layli, Fiya Ma'arifa Ulya, and Kukuh Basuki Rahmat. "Kontrol Diri Dan Kecanduan Gadget Pada Siswa Remaja." *Jurnal Penelitian Psikologi* 12, no. 1 (2021): 33–42.
- Najemi, A., & Herlina, N., "Meningkatkan Pemahaman Pelajar Sekolah Menengah Atas (SMA) Terhadap Bahaya Dan Dampak Permainan Judi Melalui Game Online," *Joong-Ki: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 4, no. 1, pp. 78-88, 2024.
- Novrialdy, E. 2019. "Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya." *Buletin Psikologi* 27 (2): 148–158.
- NU Online, 4 Perkara yang Dipertanggungjawabkan di Hari Kiamat," *Jabar NU*, November 13, 2022, 08:00 WIB, accessed August 22, 2025, <https://jabar.nu.or.id/hikmah/4-perkara-yang-dipertanggungjawabkan-di-hari-kiamat>
- Paksi Bergas Segara, *Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan*

Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung, 2022.

- Pallawagau, A. 2019. "Pengaruh Game Online terhadap Hasil belajar Siswa di Rumah Susun Jatinegara Barat." *Jurnal Ilmiah Postulate* 9 (1): 32–48.
- Prasetyo, A., W. S. Rondli, and D. Ermawati. 2023. "Dampak Permainan Game Online terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 9 (1): 333–40.
- Pratiwi, Rezky Graha, and Rosyidah Umpu Malwa. "Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Remaja." *Jurnal Ilmiah PSYCHE* 15, no. 2 (2021): 105–12.
- Priadana, M. S., & Sunarsi, D. 2021. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Pascal Books.
- Putra, F. F., A. Rozak, G. V. Perdana, and I. Maesharoh. 2019. "Dampak Game Online terhadap Perubahan Perilaku Sosial Mahasiswa Telkom University." *Jurnal Politikom Indonesiana* 4 (2): 98–103.
- Rani, D., E. J. Hasibuan, and R. K. I. Barus. 2018. "Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang terhadap Mahasiswa." *Perspektif* 7 (1): 6–12.
- Rini, Mentari Kusuma, and Titih Huriyah. "Prevalensi Dan Dampak Kecanduan Gadget Pada Remaja: Literature Review." *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah* 5, no. 1 (2020): 1–11.
- Rohmatin, B., T. Akib, and M. Saeful. 2023. "Penggunaan Media Flashcard untuk Meningkatkan Pengenalan Bentuk Huruf Siswa Kelas II pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SD Inpres Malakaya Kabupaten Gowa." *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa dan Sastra* 1 (3): 44–65.
- Rukhmana, T., Darwis, D., IP, S., Alatas, A. R., SE, M., Tarigan, W. J., ... & S ST, M. M. 2022. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: CV Rey Media Grafika.
- Santosa, D. S. S., Sampaleng, D., & Amtiran, A. 2020. "Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa melalui Model Pembelajaran." *SIKIP: Jurnal Pendidikan Agama Kristen* 1(1): 11–24.
- Sisbintari, Kartika Dewi, and Farida Agus Setiawati. "Digital Parenting Sebagai Upaya Mencegah Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini Saat Pandemi Covid-19." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 3 (2021): 1562–75.
- Soapatty, L., and Suwanda, T. 2014. "Pengaruh Sistem Sekolah Sehari Penuh (Full Day School) terhadap Hasil belajar Siswa SMP Jati Agung Sidoarjo." *Kajian Moral dan Kewarganegaraan* 2 (2): 717–733.
- Sutisna, A. 2021. *Metode Penelitian Kualitatif Bidang Pendidikan*. Jakarta: UNJ Press.

- Syafi'i, A., Marfiyanto, T., & Rodiyah, S. K. 2018. "Studi tentang Prestasi Belajar Siswa dalam Berbagai Aspek dan Faktor yang Mempengaruhi." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2(2): 115–23.
- Unaradjan, D. D. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Penerbit Unika Atma Jaya Jakarta.
- Utomo, A. I., and S. C. Wibawa. 2019. "Pengaruh Game Online terhadap Prestasi Belajar Siswa SMK Katolik St. Louis Surabaya." *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education* 4 (1): 1–11.
- Waruwu, M. 2023. "Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method)." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7(1): 2896-2910.
- Wibowo, A. B., S. Adi, and A. Weningtyas. 2024. "Analisis Tingkat Kecanduan E-Sport (Game Online) terhadap Tingkatan Stres pada Siswa Kelas 10 Olahraga SMA Negeri 1 Dampit Kabupaten Malang." *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran* 2 (5): 119–31.
- Wulandari, Dwi, and Dilfera Hermiati. "Deteksi Dini Gangguan Mental Dan Emosional Pada Anak Yang Mengalami Kecanduan Gadget." *Jurnal Keperawatan Silampari* 3, no. 1 (2019): 382–92.
- Zendrato, Y., and H. O. N. Harefa. 2022. "Dampak Game Online terhadap Prestasi Belajar Siswa." *Educativo: Jurnal Pendidikan* 1 (1): 139–48.





Lampiran 1. Kuisisioner Penelitian

KUISISIONER PENELITIAN

Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Hasil belajar Siswa SMAN 18 Kabupaten Gowa

A. Identitas Responden

1. **Nama Lengkap:**

2. **Jenis Kelamin:**

☐ Laki-laki

☐ Perempuan

3. **Usia:**

☐ 14 tahun

☐ 15 tahun

☐ 16 tahun

☐ 17 tahun

☐ 18 tahun

4. **Kelas:**

☐ X

☐ XI

☐ XII



5. **Rata-rata Nilai Pendidikan Agama Islam Semester Terakhir:**

- ☐ < 60
- ☐ 60 – 69
- ☐ 70 – 79
- ☐ 80 – 89
- ☐ ≥ 90

6. **Waktu Rata-rata Bermain Game Online per Hari:**

- ☐ Kurang dari 1 jam
- ☐ 1 – 2 jam
- ☐ 2 – 4 jam
- ☐ Lebih dari 4 jam

7. **Jenis Game Online yang Paling Sering Dimainkan:**

- ☐ Mobile Legends
- ☐ PUBG Mobile
- ☐ Free Fire
- ☐ Among Us
- ☐ Jenis Game Non Online (Game Biasa)
- ☐ Lainnya:

8. **Orang Tua/Wali Mengetahui Kebiasaan Bermain Game Anda?**

- ☐ Ya
- ☐ Tidak

B. Pernyataan Kuisioner Variabel Penelitian

Petunjuk Pengisian

Beri tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Anda untuk setiap pernyataan berikut:

Skala	Keterangan
SS	Sangat Setuju
S	Setuju
N	Netral
TS	Tidak Setuju
STS	Sangat Tidak Setuju

Variabel X: Kecanduan Game Online

Indikator 1: Waktu yang Dhabiskan Bermain Game Online

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya sering bermain game online lebih dari waktu yang saya rencanakan.					
2	Saya merasa sulit berhenti bermain game online meskipun sudah waktunya belajar.					
3	Saya sering mengabaikan tugas sekolah demi bermain game online.					
4	Saya bermain game online setiap hari tanpa terkecuali.					
5	Saya lebih memilih bermain game online daripada kegiatan lain di rumah.					

Indikator 2: Gangguan pada Aktivitas Sehari-hari

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
6	Saya sering lupa makan atau mandi karena asyik bermain game online.					
7	Saya sering tidur larut malam karena bermain game online.					
8	Saya pernah terlambat ke sekolah karena bermain game online.					
9	Saya merasa malas melakukan aktivitas lain setelah bermain game online.					
10	Saya sering dimarahi orang tua karena terlalu sering bermain game online.					

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
11	Saya merasa kesulitan mengurangi waktu bermain game online.					
12	Saya tetap bermain game online meskipun tahu itu mengganggu belajar.					
13	Saya tidak bisa menolak ajakan teman untuk bermain game online.					
14	Saya sering berjanji pada diri sendiri untuk mengurangi bermain game online, tapi gagal.					
15	Saya merasa gelisah jika tidak bisa bermain game online.					

Indikator 4: Pengaruh Emosional dan Sosial

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
16	Saya merasa senang dan puas setelah bermain game online.					
17	Saya merasa marah atau kecewa jika tidak bisa bermain game online.					
18	Saya lebih suka berinteraksi dengan teman di game online daripada bertemu langsung.					
19	Saya merasa lebih percaya diri di dunia game online daripada di dunia nyata.					
20	Saya merasa cemas jika tidak mengikuti perkembangan game online terbaru.					

Indikator 5: Dampak Akademik dari Kecanduan Game Online

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
21	Nilai pelajaran saya menurun sejak sering bermain game online.					
22	Saya sering tidak mengerjakan PR karena bermain game online.					
23	Saya sulit berkonsentrasi saat belajar setelah bermain game online.					
24	Saya jarang membaca buku pelajaran karena lebih tertarik bermain game online.					
25	Saya pernah ditegur guru karena prestasi menurun akibat bermain game online.					

Indikator 1: Pemahaman Materi

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
26	Saya memahami materi Pendidikan Agama Islam yang diajarkan di kelas.					
27	Saya dapat menjelaskan kembali materi Pendidikan Agama Islam kepada teman.					
28	Saya mudah mengingat pelajaran Pendidikan Agama Islam.					
29	Saya aktif bertanya jika tidak paham materi Pendidikan Agama Islam.					
30	Saya merasa percaya diri saat mengerjakan soal Pendidikan Agama Islam.					

Indikator 2: Keaktifan dalam Pembelajaran

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
31	Saya aktif mengikuti pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas.					
32	Saya sering menjawab pertanyaan guru saat pelajaran Pendidikan Agama Islam.					
33	Saya selalu hadir tepat waktu saat pelajaran Pendidikan Agama Islam.					
34	Saya terlibat dalam diskusi kelompok pada pelajaran Pendidikan Agama Islam.					
35	Saya mengikuti kegiatan ekstrakurikuler keagamaan di sekolah.					

Indikator 3: Tugas dan PR

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
36	Saya selalu mengerjakan tugas/PR Pendidikan Agama Islam tepat waktu.					
37	Saya mengerjakan tugas/PR Pendidikan Agama Islam dengan sungguh-sungguh.					
38	Saya mencari referensi tambahan untuk tugas Pendidikan Agama Islam.					
39	Saya jarang lupa mengumpulkan tugas Pendidikan Agama Islam.					
40	Saya meminta bantuan guru jika mengalami kesulitan dalam tugas Pendidikan Agama Islam.					

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
41	Nilai ulangan harian Pendidikan Agama Islam saya selalu baik.					
42	Saya mempersiapkan diri dengan belajar sebelum ulangan Pendidikan Agama Islam.					
43	Saya merasa puas dengan hasil nilai Pendidikan Agama Islam saya.					
44	Saya jarang mendapatkan nilai di bawah KKM pada Pendidikan Agama Islam.					
45	Saya berusaha meningkatkan nilai Pendidikan Agama Islam setiap semester.					

Indikator 5: Sikap dan Perilaku Religius

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
46	Saya menerapkan ajaran Pendidikan Agama Islam dalam kehidupan sehari-hari.					
47	Saya melaksanakan ibadah sesuai ajaran yang dipelajari di sekolah.					
48	Saya berperilaku sopan dan jujur sesuai nilai-nilai agama.					
49	Saya menghindari perilaku yang dilarang dalam agama.					
50	Saya menjadi contoh yang baik bagi teman dalam hal perilaku religius.					

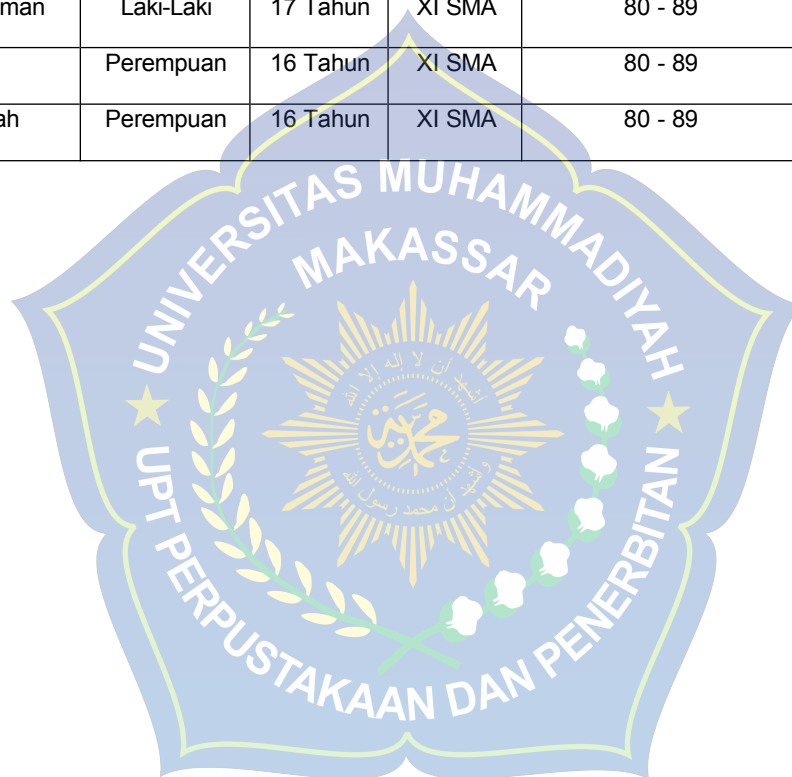
Lampiran 2. Identitas Responden

Nama Lengkap/Inisial:	Jenis Kelamin:	Usia:	Kelas:	Rata-rata Nilai Pendidikan Agama Islam Semester Terakhir:	Waktu Rata-rata Bermain Game Online per Hari:	Jenis Game Online yang Paling Sering Dimainkan:	Orang Tua/Wali Mengetahui Kebiasaan Bermain Game Anda?
ahmad fauzi	Perempuan	16 Tahun	XI SMA	80 - 89	1 - 2 jam	Mobile Legends	Ya
Maulana	Laki-Laki	18 Tahun	XII SMA	80 - 89	2 - 4 jam	Delta Force	Ya
Rahma	Perempuan	15 Tahun	X SMA	80 - 89	2 - 4 jam	PUBG Mobile	Ya
MR	Laki-Laki	18 Tahun	XII SMA	80 - 89	1 - 2 jam	Mobile Legends	Ya
Dimas	Laki-Laki	18 Tahun	XII SMA	80 - 89	Kurang dari 1 jam	Mobile Legends	Ya
Sasa	Perempuan	17 Tahun	X SMA	70 - 79	Lebih dari 4 jam	Mobile Legends	Ya
MUH ARIFIN	Laki-Laki	18 Tahun	XII SMA	80 - 89	Kurang dari 1 jam	Free Fire	Ya
Keisya indah putri	Perempuan	17 Tahun	XI SMA	80 - 89	1 - 2 jam	Jenis Game Non Online (Game Biasa)	Ya
Ais	Perempuan	17 Tahun	XI SMA	80 - 89	1 - 2 jam	Jenis Game Non Online (Game Biasa)	Ya
Fitria Ningsih	Perempuan	18 Tahun	XII SMA	80 - 89	Kurang dari 1 jam	Jenis Game Non Online (Game Biasa)	Tidak
Muhammad Hijrin	Laki-Laki	14 Tahun	X SMA	80 - 89	Kurang dari 1 jam	PUBG Mobile	Tidak
Rasul aditya	Laki-Laki	14 Tahun	X SMA	80 - 89	Kurang dari 1 jam	Mobile Legends	Ya
Fiza firnanda	Perempuan	17 Tahun	XI SMA	80 - 89	Kurang dari 1 jam	Jenis Game Non Online (Game Biasa)	Ya
Muh syafar	Laki-Laki	17 Tahun	XI SMA	80 - 89	1 - 2 jam	Jenis Game Non Online (Game Biasa)	Ya
Rusdi ar	Laki-Laki	18 Tahun	XII SMA	80 - 89	2 - 4 jam	Free Fire	Ya
Muh isra	Laki-Laki	16 Tahun	XI SMA	80 - 89	1 - 2 jam	Jenis Game Non Online (Game Biasa)	Ya
Adi ar	Laki-Laki	17 Tahun	XI SMA	70 - 79	Lebih dari 4 jam	PUBG Mobile	Ya

Alfatahuddin Nur	Laki-Laki	18 Tahun	XII SMA	80 - 89	2 - 4 jam	Free Fire	Ya
Muh Nur askar	Laki-Laki	16 Tahun	X SMA	80 - 89	1 - 2 jam	Free Fire	Ya
Malik	Laki-Laki	16 Tahun	X SMA	80 - 89	Kurang dari 1 jam	PUBG Mobile	Ya
Maulana	Laki-Laki	17 Tahun	XI SMA	80 - 89	Kurang dari 1 jam	PUBG Mobile	Ya
Muh jalil	Laki-Laki	16 Tahun	X SMA	80 - 89	Kurang dari 1 jam	Free Fire	Ya
Azisa	Perempuan	16 Tahun	XI SMA	90 - 100	1 - 2 jam	Free Fire	Ya
Faith	Laki-Laki	15 Tahun	X SMA	90 - 100	Lebih dari 4 jam	Free Fire	Ya
Daffa	Laki-Laki	15 Tahun	X SMA	80 - 89	2 - 4 jam	Free Fire	Ya
Salsabila	Perempuan	18 Tahun	XII SMA	90 - 100	1 - 2 jam	Free Fire	Ya
Alfatahuddin nur	Laki-Laki	18 Tahun	XII SMA	80 - 89	Kurang dari 1 jam	Free Fire	Ya
Kirana	Perempuan	15 Tahun	X SMA	80 - 89	2 - 4 jam	Free Fire	Ya
Hafiz	Laki-Laki	16 Tahun	XI SMA	70 - 79	2 - 4 jam	Free Fire	Ya
Kayla ashari	Perempuan	18 Tahun	XII SMA	80 - 89	Kurang dari 1 jam	Mobile Legends	Ya
Hisyam	Laki-Laki	18 Tahun	XII SMA	90 - 100	2 - 4 jam	Free Fire	Ya
Musdalifah	Perempuan	17 Tahun	XII SMA	80 - 89	Kurang dari 1 jam	Jenis Game Non Online (Game Biasa)	Ya
Irma	Perempuan	16 Tahun	XI SMA	80 - 89	1 - 2 jam	Free Fire	Ya
Afia	Perempuan	16 Tahun	XI SMA	80 - 89	1 - 2 jam	Free Fire	Ya
Muh jufri	Laki-Laki	17 Tahun	XII SMA	80 - 89	Kurang dari 1 jam	Jenis Game Non Online (Game Biasa)	Ya
Juswar	Laki-Laki	18 Tahun	XII SMA	70 - 79	2 - 4 jam	Mobile Legends	Ya
Muh aldi	Laki-Laki	17 Tahun	XI SMA	70 - 79	1 - 2 jam	Mobile Legends	Ya
Nurjannan	Perempuan	17 Tahun	XII SMA	80 - 89	Kurang dari 1 jam	Jenis Game Non Online (Game Biasa)	Ya
Agung	Laki-Laki	18 Tahun	XII SMA	80 - 89	Kurang dari 1 jam	Jenis Game Non Online (Game Biasa)	Ya

Iskandar	Laki-Laki	18 Tahun	XII SMA	80 - 89	Kurang dari 1 jam	Jenis Game Non Online (Game Biasa)	Ya
Muh jamil	Laki-Laki	17 Tahun	XI SMA	80 - 89	Kurang dari 1 jam	Jenis Game Non Online (Game Biasa)	Ya
Irham	Laki-Laki	17 Tahun	XI SMA	80 - 89	Kurang dari 1 jam	Jenis Game Non Online (Game Biasa)	Ya
Nurul hasanah	Perempuan	17 Tahun	XI SMA	80 - 89	Kurang dari 1 jam	Jenis Game Non Online (Game Biasa)	Ya
Nur zalzabila	Perempuan	18 Tahun	XII SMA	80 - 89	1 - 2 jam	Mobile Legends	Tidak
muh. maulana	Laki-Laki	16 Tahun	XI SMA	80 - 89	2 - 4 jam	Mobile Legends	Ya
Agung	Laki-Laki	16 Tahun	XI SMA	80 - 89	1 - 2 jam	Mobile Legends	Ya
Musdalifah	Perempuan	17 Tahun	XII SMA	90 - 100	Kurang dari 1 jam	Jenis Game Non Online (Game Biasa)	Ya
Muh ihsan	Laki-Laki	16 Tahun	X SMA	70 - 79	1 - 2 jam	Free Fire	Ya
Nurhayati	Perempuan	17 Tahun	XI SMA	80 - 89	Kurang dari 1 jam	Jenis Game Non Online (Game Biasa)	Ya
Zaskia putri kirani	Perempuan	17 Tahun	XI SMA	80 - 89	Kurang dari 1 jam	Jenis Game Non Online (Game Biasa)	Ya
Syamsiah	Perempuan	15 Tahun	X SMA	80 - 89	Kurang dari 1 jam	Jenis Game Non Online (Game Biasa)	Ya
Iskandar	Laki-Laki	16 Tahun	X SMA	80 - 89	Kurang dari 1 jam	Jenis Game Non Online (Game Biasa)	Ya
Muh Jufri	Laki-Laki	16 Tahun	X SMA	80 - 89	Kurang dari 1 jam	Jenis Game Non Online (Game Biasa)	Ya
Suprianto	Laki-Laki	16 Tahun	X SMA	80 - 89	Kurang dari 1 jam	Mobile Legends	Ya
Nurinayah	Perempuan	16 Tahun	X SMA	90 - 100	Kurang dari 1 jam	Jenis Game Non Online (Game Biasa)	Ya
Nurul Asmiatu Azis	Perempuan	16 Tahun	X SMA	90 - 100	Kurang dari 1 jam	Jenis Game Non Online (Game Biasa)	Ya
Abd Rajab	Laki-Laki	18 Tahun	XII SMA	70 - 79	1 - 2 jam	PUBG Mobile	Ya
Herman	Laki-Laki	17 Tahun	XII SMA	70 - 79	1 - 2 jam	Free Fire	Ya
Ismail agung	Laki-Laki	17 Tahun	XII SMA	80 - 89	Kurang dari 1 jam	Mobile Legends	Ya

Sabrina	Perempuan	16 Tahun	X SMA	80 - 89	Kurang dari 1 jam	Jenis Game Non Online (Game Biasa)	Ya
St fatima	Perempuan	17 Tahun	XI SMA	90 - 100	1 - 2 jam	Mobile Legends	Ya
Maria Ulfa	Perempuan	16 Tahun	XI SMA	90 - 100	2 - 4 jam	Jenis Game Non Online (Game Biasa)	Ya
Ardiansyah syam	Laki-Laki	18 Tahun	XI SMA	90 - 100	1 - 2 jam	Block blast	Ya
Jusman	Laki-Laki	17 Tahun	XI SMA	90 - 100	Kurang dari 1 jam	Jenis Game Non Online (Game Biasa)	Tidak
Adrian	Laki-Laki	17 Tahun	XI SMA	80 - 89	Kurang dari 1 jam	Jenis Game Non Online (Game Biasa)	Ya
Ikram hatta pramana putra	Laki-Laki	16 Tahun	XI SMA	80 - 89	1 - 2 jam	Free Fire	Ya
Nurfadilla	Perempuan	16 Tahun	XI SMA	80 - 89	1 - 2 jam	Mobile Legends	Ya
Muh yusran rahman	Laki-Laki	17 Tahun	XI SMA	80 - 89	Kurang dari 1 jam	Jenis Game Non Online (Game Biasa)	Ya
Nurmila	Perempuan	16 Tahun	XI SMA	80 - 89	Kurang dari 1 jam	Jenis Game Non Online (Game Biasa)	Ya
Sahariah sarah	Perempuan	16 Tahun	XI SMA	80 - 89	Kurang dari 1 jam	Jenis Game Non Online (Game Biasa)	Ya



[illegible][illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3</										

Lampiran 4. Hasil SPSS Identitas Responden

Jenis Kelamin

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki-Laki	41	58.6	58.6	58.6
	Perempuan	29	41.4	41.4	100.0
	Total	70	100.0	100.0	

Usia

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	14 Tahun	2	2.9	2.9	2.9
	15 Tahun	5	7.1	7.1	10.0
	16 Tahun	23	32.9	32.9	42.9
	17 Tahun	23	32.9	32.9	75.7
	18 Tahun	17	24.3	24.3	100.0
	Total	70	100.0	100.0	

Kelas

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	X SMA	18	25.7	25.7	25.7
	XI SMA	30	42.9	42.9	68.6
	XII SMA	22	31.4	31.4	100.0
	Total	70	100.0	100.0	

Rata-rata Nilai Pendidikan Agama Islam Semester Terakhir

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	70 - 79	8	11.4	11.4	11.4
	80 - 89	51	72.9	72.9	84.3
	90 - 100	11	15.7	15.7	100.0
	Total	70	100.0	100.0	

Waktu Rata-rata Bermain Game Online per Hari

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1 - 2 jam	21	30.0	30.0	30.0
	2 - 4 jam	11	15.7	15.7	45.7
	Kurang dari 1 jam	35	50.0	50.0	95.7
	Lebih dari 4 jam	3	4.3	4.3	100.0
	Total	70	100.0	100.0	

Jenis Game Online yang Paling Sering Dimainkan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Block blast	1	1.4	1.4	1.4
	Delta Force	1	1.4	1.4	2.9
	Free Fire	18	25.7	25.7	28.6
	Jenis Game Non Online (Game Biasa)	29	41.4	41.4	70.0
	Mobile Legends	15	21.4	21.4	91.4
	PUBG Mobile	6	8.6	8.6	100.0
	Total	70	100.0	100.0	

Orang Tua/Wali Mengetahui Kebiasaan Bermain Game Anda?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak	4	5.7	5.7	5.7
	Ya	66	94.3	94.3	100.0
	Total	70	100.0	100.0	

Lampiran 5. Hasil SPSS Deskripsi Variabel

Variabel X

Pertanyaan 1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	6	8.6	8.6	8.6
	Tidak Setuju	2	2.9	2.9	11.4
	Netral	49	70.0	70.0	81.4
	Setuju	10	14.3	14.3	95.7
	Sangat Setuju	3	4.3	4.3	100.0
	Total	70	100.0	100.0	

Pertanyaan 2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	7	10.0	10.0	10.0
	Tidak Setuju	4	5.7	5.7	15.7
	Netral	48	68.6	68.6	84.3
	Setuju	10	14.3	14.3	98.6
	Sangat Setuju	1	1.4	1.4	100.0
	Total	70	100.0	100.0	

Pertanyaan 3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	9	12.9	12.9	12.9
	Tidak Setuju	2	2.9	2.9	15.7
	Netral	48	68.6	68.6	84.3
	Setuju	10	14.3	14.3	98.6
	Sangat Setuju	1	1.4	1.4	100.0
	Total	70	100.0	100.0	

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	5	7.1	7.1	7.1
	Tidak Setuju	7	10.0	10.0	17.1
	Netral	48	68.6	68.6	85.7
	Setuju	9	12.9	12.9	98.6
	Sangat Setuju	1	1.4	1.4	100.0
	Total	70	100.0	100.0	

Pertanyaan 5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	10	14.3	14.3	14.3
	Tidak Setuju	5	7.1	7.1	21.4
	Netral	46	65.7	65.7	87.1
	Setuju	9	12.9	12.9	100.0
	Total	70	100.0	100.0	

Pertanyaan 6

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	6	8.6	8.6	8.6
	Tidak Setuju	5	7.1	7.1	15.7
	Netral	51	72.9	72.9	88.6
	Setuju	8	11.4	11.4	100.0
	Total	70	100.0	100.0	

Pertanyaan 7

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	7	10.0	10.0	10.0
	Tidak Setuju	4	5.7	5.7	15.7
	Netral	45	64.3	64.3	80.0
	Setuju	12	17.1	17.1	97.1
	Sangat Setuju	2	2.9	2.9	100.0
	Total	70	100.0	100.0	

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	8	11.4	11.4	11.4
	Tidak Setuju	7	10.0	10.0	21.4
	Netral	46	65.7	65.7	87.1
	Setuju	9	12.9	12.9	100.0
	Total	70	100.0	100.0	

Pertanyaan 9

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	8	11.4	11.4	11.4
	Tidak Setuju	5	7.1	7.1	18.6
	Netral	47	67.1	67.1	85.7
	Setuju	9	12.9	12.9	98.6
	Sangat Setuju	1	1.4	1.4	100.0
	Total	70	100.0	100.0	

Pertanyaan 10

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	7	10.0	10.0	10.0
	Tidak Setuju	4	5.7	5.7	15.7
	Netral	45	64.3	64.3	80.0
	Setuju	13	18.6	18.6	98.6
	Sangat Setuju	1	1.4	1.4	100.0
	Total	70	100.0	100.0	

Pertanyaan 11

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	6	8.6	8.6	8.6
	Tidak Setuju	4	5.7	5.7	14.3
	Netral	47	67.1	67.1	81.4
	Setuju	12	17.1	17.1	98.6
	Sangat Setuju	1	1.4	1.4	100.0

--	--	--	--	--

Pertanyaan 12

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	7	10.0	10.0	10.0
	Tidak Setuju	4	5.7	5.7	15.7
	Netral	46	65.7	65.7	81.4
	Setuju	12	17.1	17.1	98.6
	Sangat Setuju	1	1.4	1.4	100.0
	Total	70	100.0	100.0	

Pertanyaan 13

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	7	10.0	10.0	10.0
	Tidak Setuju	5	7.1	7.1	17.1
	Netral	46	65.7	65.7	82.9
	Setuju	11	15.7	15.7	98.6
	Sangat Setuju	1	1.4	1.4	100.0
	Total	70	100.0	100.0	

Pertanyaan 14

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	3	4.3	4.3	4.3
	Tidak Setuju	5	7.1	7.1	11.4
	Netral	44	62.9	62.9	74.3
	Setuju	16	22.9	22.9	97.1
	Sangat Setuju	2	2.9	2.9	100.0
	Total	70	100.0	100.0	

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	6	8.6	8.6	8.6
	Tidak Setuju	8	11.4	11.4	20.0
	Netral	46	65.7	65.7	85.7
	Setuju	10	14.3	14.3	100.0
	Total	70	100.0	100.0	

Pertanyaan 16

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	5	7.1	7.1	7.1
	Tidak Setuju	5	7.1	7.1	14.3
	Netral	47	67.1	67.1	81.4
	Setuju	13	18.6	18.6	100.0
	Total	70	100.0	100.0	

Pertanyaan 17

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	6	8.6	8.6	8.6
	Tidak Setuju	9	12.9	12.9	21.4
	Netral	46	65.7	65.7	87.1
	Setuju	8	11.4	11.4	98.6
	Sangat Setuju	1	1.4	1.4	100.0
	Total	70	100.0	100.0	

Pertanyaan 18

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	8	11.4	11.4	11.4
	Tidak Setuju	5	7.1	7.1	18.6
	Netral	48	68.6	68.6	87.1
	Setuju	8	11.4	11.4	98.6
	Sangat Setuju	1	1.4	1.4	100.0
	Total	70	100.0	100.0	

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	7	10.0	10.0	10.0
	Tidak Setuju	7	10.0	10.0	20.0
	Netral	47	67.1	67.1	87.1
	Setuju	8	11.4	11.4	98.6
	Sangat Setuju	1	1.4	1.4	100.0
	Total	70	100.0	100.0	

Pertanyaan 20

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	6	8.6	8.6	8.6
	Tidak Setuju	5	7.1	7.1	15.7
	Netral	51	72.9	72.9	88.6
	Setuju	7	10.0	10.0	98.6
	Sangat Setuju	1	1.4	1.4	100.0
	Total	70	100.0	100.0	

Pertanyaan 21

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	6	8.6	8.6	8.6
	Tidak Setuju	7	10.0	10.0	18.6
	Netral	45	64.3	64.3	82.9
	Setuju	11	15.7	15.7	98.6
	Sangat Setuju	1	1.4	1.4	100.0
	Total	70	100.0	100.0	

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	6	8.6	8.6	8.6
	Tidak Setuju	7	10.0	10.0	18.6
	Netral	45	64.3	64.3	82.9
	Setuju	12	17.1	17.1	100.0
	Total	70	100.0	100.0	

Pertanyaan 23

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	3	4.3	4.3	4.3
	Tidak Setuju	10	14.3	14.3	18.6
	Netral	44	62.9	62.9	81.4
	Setuju	13	18.6	18.6	100.0
	Total	70	100.0	100.0	

Pertanyaan 24

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	4	5.7	5.7	5.7
	Tidak Setuju	8	11.4	11.4	17.1
	Netral	44	62.9	62.9	80.0
	Setuju	13	18.6	18.6	98.6
	Sangat Setuju	1	1.4	1.4	100.0
	Total	70	100.0	100.0	

Pertanyaan 25

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	5	7.1	7.1	7.1
	Tidak Setuju	9	12.9	12.9	20.0
	Netral	45	64.3	64.3	84.3
	Setuju	10	14.3	14.3	98.6
	Sangat Setuju	1	1.4	1.4	100.0
	Total	70	100.0	100.0	

Variabel Y

Pertanyaan 1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	4	5.7	5.7	5.7
	Netral	49	70.0	70.0	75.7
	Setuju	11	15.7	15.7	91.4
	Sangat Setuju	6	8.6	8.6	100.0
	Total	70	100.0	100.0	

Pertanyaan 2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	4	5.7	5.7	5.7
	Netral	53	75.7	75.7	81.4
	Setuju	12	17.1	17.1	98.6
	Sangat Setuju	1	1.4	1.4	100.0
	Total	70	100.0	100.0	

Pertanyaan 3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	1	1.4	1.4	1.4
	Tidak Setuju	3	4.3	4.3	5.7
	Netral	51	72.9	72.9	78.6
	Setuju	14	20.0	20.0	98.6
	Sangat Setuju	1	1.4	1.4	100.0
	Total	70	100.0	100.0	

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	1	1.4	1.4	1.4
	Tidak Setuju	5	7.1	7.1	8.6
	Netral	50	71.4	71.4	80.0
	Setuju	13	18.6	18.6	98.6
	Sangat Setuju	1	1.4	1.4	100.0
	Total	70	100.0	100.0	

Pertanyaan 5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	4	5.7	5.7	5.7
	Netral	48	68.6	68.6	74.3
	Setuju	16	22.9	22.9	97.1
	Sangat Setuju	2	2.9	2.9	100.0
	Total	70	100.0	100.0	

Pertanyaan 6

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	1	1.4	1.4	1.4
	Tidak Setuju	4	5.7	5.7	7.1
	Netral	47	67.1	67.1	74.3
	Setuju	16	22.9	22.9	97.1
	Sangat Setuju	2	2.9	2.9	100.0
	Total	70	100.0	100.0	

Pertanyaan 7

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	3	4.3	4.3	4.3
	Netral	53	75.7	75.7	80.0
	Setuju	13	18.6	18.6	98.6
	Sangat Setuju	1	1.4	1.4	100.0
	Total	70	100.0	100.0	

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	5	7.1	7.1	7.1
	Netral	48	68.6	68.6	75.7
	Setuju	14	20.0	20.0	95.7
	Sangat Setuju	3	4.3	4.3	100.0
	Total	70	100.0	100.0	

Pertanyaan 9

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	1	1.4	1.4	1.4
	Netral	52	74.3	74.3	75.7
	Setuju	14	20.0	20.0	95.7
	Sangat Setuju	3	4.3	4.3	100.0
	Total	70	100.0	100.0	

Pertanyaan 10

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	6	8.6	8.6	8.6
	Netral	54	77.1	77.1	85.7
	Setuju	8	11.4	11.4	97.1
	Sangat Setuju	2	2.9	2.9	100.0
	Total	70	100.0	100.0	

Pertanyaan 11

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	4	5.7	5.7	5.7
	Netral	48	68.6	68.6	74.3
	Setuju	14	20.0	20.0	94.3
	Sangat Setuju	4	5.7	5.7	100.0
	Total	70	100.0	100.0	

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	1	1.4	1.4	1.4
	Tidak Setuju	2	2.9	2.9	4.3
	Netral	48	68.6	68.6	72.9
	Setuju	17	24.3	24.3	97.1
	Sangat Setuju	2	2.9	2.9	100.0
	Total	70	100.0	100.0	

Pertanyaan 13

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	1	1.4	1.4	1.4
	Tidak Setuju	4	5.7	5.7	7.1
	Netral	52	74.3	74.3	81.4
	Setuju	11	15.7	15.7	97.1
	Sangat Setuju	2	2.9	2.9	100.0
	Total	70	100.0	100.0	

Pertanyaan 14

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	2	2.9	2.9	2.9
	Tidak Setuju	7	10.0	10.0	12.9
	Netral	48	68.6	68.6	81.4
	Setuju	13	18.6	18.6	100.0
	Total	70	100.0	100.0	

Pertanyaan 15

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	4	5.7	5.7	5.7
	Netral	49	70.0	70.0	75.7
	Setuju	15	21.4	21.4	97.1
	Sangat Setuju	2	2.9	2.9	100.0
	Total	70	100.0	100.0	

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	5	7.1	7.1	7.1
	Netral	47	67.1	67.1	74.3
	Setuju	13	18.6	18.6	92.9
	Sangat Setuju	5	7.1	7.1	100.0
	Total	70	100.0	100.0	

Pertanyaan 17

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	4	5.7	5.7	5.7
	Netral	48	68.6	68.6	74.3
	Setuju	15	21.4	21.4	95.7
	Sangat Setuju	3	4.3	4.3	100.0
	Total	70	100.0	100.0	

Pertanyaan 18

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	4	5.7	5.7	5.7
	Netral	47	67.1	67.1	72.9
	Setuju	12	17.1	17.1	90.0
	Sangat Setuju	7	10.0	10.0	100.0
	Total	70	100.0	100.0	

Pertanyaan 19

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	4	5.7	5.7	5.7
	Netral	46	65.7	65.7	71.4
	Setuju	16	22.9	22.9	94.3
	Sangat Setuju	4	5.7	5.7	100.0
	Total	70	100.0	100.0	

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	4	5.7	5.7	5.7
	Netral	45	64.3	64.3	70.0
	Setuju	14	20.0	20.0	90.0
	Sangat Setuju	7	10.0	10.0	100.0
	Total	70	100.0	100.0	

Pertanyaan 21

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	5	7.1	7.1	7.1
	Netral	46	65.7	65.7	72.9
	Setuju	17	24.3	24.3	97.1
	Sangat Setuju	2	2.9	2.9	100.0
	Total	70	100.0	100.0	

Pertanyaan 22

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	5	7.1	7.1	7.1
	Netral	48	68.6	68.6	75.7
	Setuju	12	17.1	17.1	92.9
	Sangat Setuju	5	7.1	7.1	100.0
	Total	70	100.0	100.0	

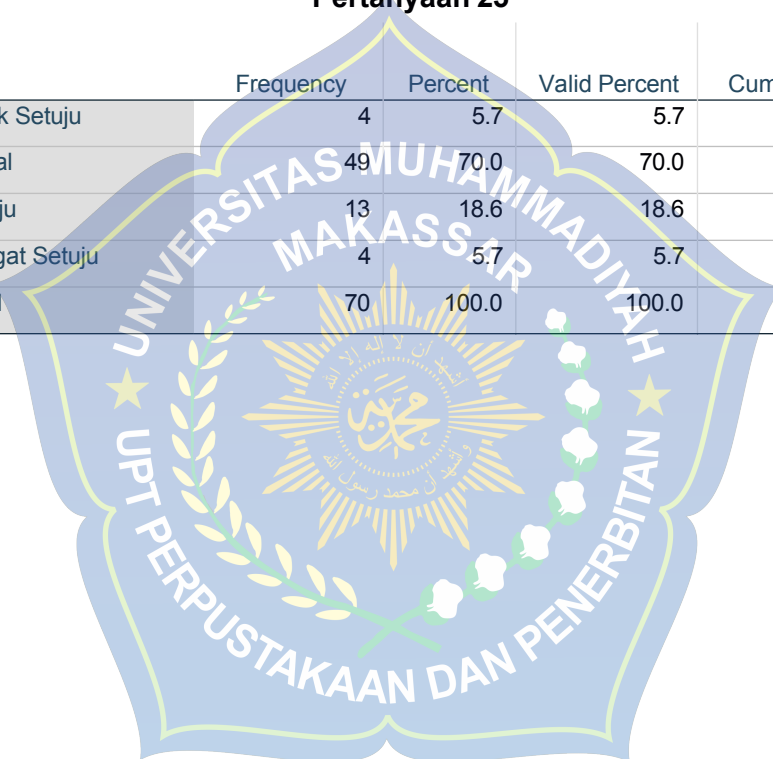
Pertanyaan 23

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	2	2.9	2.9	2.9
	Netral	49	70.0	70.0	72.9
	Setuju	14	20.0	20.0	92.9
	Sangat Setuju	5	7.1	7.1	100.0
	Total	70	100.0	100.0	

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	3	4.3	4.3	4.3
	Netral	48	68.6	68.6	72.9
	Setuju	12	17.1	17.1	90.0
	Sangat Setuju	7	10.0	10.0	100.0
	Total	70	100.0	100.0	

Pertanyaan 25

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	4	5.7	5.7	5.7
	Netral	49	70.0	70.0	75.7
	Setuju	13	18.6	18.6	94.3
	Sangat Setuju	4	5.7	5.7	100.0
	Total	70	100.0	100.0	



Lampiran 6. Hasil SPSS Validitas dan Reliabilitas

[illegible]

	N	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	
X 5	Pears on Correl ation	.600"	.807"	.733"	.822"	1	.846"	.676"	.646"	.783"	.651"	.586"	.675"	.729"	.470"	.812"	.676"	.696"	.768"	.639"	.703"	.598"	.615"	.676"	.721"	.659"	.842"
	Sig. (2-tailed)	0.000	0.000	0.000	0.000		0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	
	N	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70
X 6	Pears on Correl ation	.682"	.848"	.794"	.750"	.846"	1	.759"	.701"	.808"	.755"	.699"	.761"	.757"	.586"	.805"	.779"	.675"	.792"	.685"	.747"	.749"	.747"	.809"	.779"	.799"	.913"
	Sig. (2-tailed)	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000		0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	
	N	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70
X 7	Pears on Correl ation	.682"	.758"	.656"	.747"	.676"	.759"	1	.673"	.611"	.693"	.815"	.821"	.842"	.621"	.647"	.810"	.626"	.579"	.592"	.639"	.573"	.657"	.750"	.758"	.636"	.843"
	Sig. (2-tailed)	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000		0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	
	N	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70
X 8	Pears on Correl ation	.460"	.591"	.757"	.682"	.646"	.701"	.673"	1	.598"	.626"	.731"	.564"	.751"	.537"	.771"	.642"	.629"	.601"	.548"	.485"	.591"	.585"	.665"	.599"	.677"	.771"
	Sig. (2-tailed)	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000		0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	
	N	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70
X 9	Pears on Correl ation	.586"	.726"	.579"	.734"	.783"	.808"	.611"	.598"	1	.607"	.665"	.652"	.628"	.438"	.666"	.785"	.402"	.489"	.372"	.479"	.684"	.463"	.621"	.602"	.662"	.748"

[illegible]

X 14	Pears on Correl ation	.49 7"	.58 2"	.66 6"	.72 5"	.47 0"	.58 6"	.62 1"	.53 7"	.43 8"	.64 3"	.72 3"	.65 4"	.70 7"	1	.67 9"	.62 4"	.63 6"	.63 2"	.59 8"	.60 9"	.67 6"	.70 4"	.70 8"	.74 6"	.68 0"	.769 "
	Sig. (2- tailed)	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00		0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.00 0	
	N	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70
X 15	Pears on Correl ation	.59 6"	.74 8"	.83 2"	.80 3"	.81 2"	.80 5"	.64 7"	.77 1"	.66 6"	.77 6"	.70 4"	.71 4"	.86 9"	.67 9"	1	.68 1"	.77 4"	.78 6"	.68 7"	.70 0"	.65 5"	.74 8"	.76 0"	.80 6"	.74 8"	.897 "
	Sig. (2- tailed)	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00		0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.00 0	
	N	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70
X 16	Pears on Correl ation	.82 2"	.74 2"	.60 8"	.79 6"	.67 6"	.77 9"	.81 0"	.64 2"	.78 5"	.55 5"	.83 1"	.79 6"	.70 3"	.62 4"	.68 1"	1	.65 9"	.58 3"	.62 0"	.66 9"	.81 4"	.69 4"	.65 7"	.63 3"	.76 9"	.857 "
	Sig. (2- tailed)	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00		0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.00 0	
	N	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70
X 17	Pears on Correl ation	.60 0"	.67 8"	.69 6"	.70 3"	.69 6"	.67 5"	.62 6"	.62 9"	.40 2"	.62 0"	.56 6"	.60 2"	.66 3"	.63 6"	.77 4"	.65 9"	1	.82 4"	.91 0"	.79 6"	.58 7"	.76 9"	.63 1"	.66 1"	.67 6"	.816 "
	Sig. (2- tailed)	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 01	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00		0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.00 0	
	N	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70
X 18	Pears on Correl ation	.51 1"	.62 7"	.68 7"	.67 3"	.76 8"	.79 2"	.57 9"	.60 1"	.48 9"	.67 7"	.45 4"	.61 8"	.65 6"	.63 2"	.78 6"	.58 3"	.82 4"	1	.89 2"	.90 1"	.64 8"	.84 8"	.72 7"	.79 2"	.73 6"	.835 "

[illegible]

X 23	Pears on Correl ation	.49 1"	.72 2"	.72 6"	.69 4"	.67 6"	.80 9"	.75 0"	.66 5"	.62 1"	.77 2"	.73 9"	.75 5"	.85 4"	.70 8"	.76 0"	.65 7"	.63 1"	.72 7"	.61 7"	.64 1"	.64 6"	.79 9"	1	.84 5"	.77 3"	.863 "
	Sig. (2- tailed)	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00		0.0 00	0.0 00	0.00 0	
	N	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70
X 24	Pears on Correl ation	.52 0"	.73 9"	.67 5"	.76 8"	.72 1"	.77 9"	.75 8"	.59 9"	.60 2"	.89 3"	.70 6"	.81 2"	.83 7"	.74 6"	.80 6"	.63 3"	.66 1"	.79 2"	.71 6"	.77 2"	.60 0"	.79 0"	.84 5"	1	.69 4"	.882 "
	Sig. (2- tailed)	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00		0.0 00	0.00 0	
	N	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70
X 25	Pears on Correl ation	.62 6"	.78 4"	.82 2"	.76 8"	.65 9"	.79 9"	.63 6"	.67 7"	.66 2"	.58 7"	.76 1"	.74 7"	.74 5"	.68 0"	.74 8"	.76 9"	.67 6"	.73 6"	.63 8"	.64 4"	.92 1"	.81 1"	.77 3"	.69 4"	1	.877 "
	Sig. (2- tailed)	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00		0.00 0	
	N	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70
Tot al_ X	Pears on Correl ation	.73 4"	.87 8"	.84 0"	.89 8"	.84 2"	.91 3"	.84 3"	.77 1"	.74 8"	.80 5"	.83 9"	.87 4"	.88 9"	.76 9"	.89 7"	.85 7"	.81 6"	.83 5"	.78 3"	.81 0"	.81 1"	.85 9"	.86 3"	.88 2"	.87 7"	1
	Sig. (2- tailed)	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	0.0 00	
	N	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

[illegible][illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

Y 25	Pearson Correlation	.268*	.370**	.0128	.0151	.532**	.331**	.619**	.401**	.692**	.423**	.468**	.426**	.396**	.0194	.510**	.536**	.498**	.601**	.681**	.671**	.693**	.483**	.540**	.794**	1	.654**
	Sig. (2-tailed)	.0025	.0002	.0289	.0213	.0000	.0005	.0000	.0001	.0000	.0000	.0000	.0000	.0001	.0107	.0000	.0000	.0000	.0000	.0000	.0000	.0000	.0000	.0000	.0000		.0000
	N	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70
Total_Y	Pearson Correlation	.818**	.647**	.671**	.634**	.726**	.808**	.705**	.798**	.793**	.711**	.898**	.855**	.655**	.409**	.837**	.804**	.794**	.851**	.848**	.809**	.814**	.846**	.891**	.754**	.654**	1
	Sig. (2-tailed)	.0000	.0000	.0000	.0000	.0000	.0000	.0000	.0000	.0000	.0000	.0000	.0000	.0000	.0000	.0000	.0000	.0000	.0000	.0000	.0000	.0000	.0000	.0000	.0000	.0000	
	N	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).



Reliability Statistics

Reliability Statistics



DF = n-2	0,1	0,05	0,02	0,01	0,001
	r 0,005	r 0,05	r 0,025	r 0,01	r 0,001
39	0,2605	0,3081	0,3621	0,3978	0,4950
40	0,2573	0,3044	0,3578	0,3932	0,4896
41	0,2542	0,3008	0,3536	0,3887	0,4843
42	0,2512	0,2973	0,3496	0,3843	0,4791
43	0,2483	0,2940	0,3457	0,3801	0,4742
44	0,2455	0,2907	0,3420	0,3761	0,4694
45	0,2429	0,2876	0,3384	0,3721	0,4647
46	0,2403	0,2845	0,3348	0,3683	0,4601
47	0,2377	0,2816	0,3314	0,3646	0,4557
48	0,2353	0,2787	0,3281	0,3610	0,4514
49	0,2329	0,2759	0,3249	0,3575	0,4473
50	0,2306	0,2732	0,3218	0,3542	0,4432
51	0,2284	0,2706	0,3188	0,3509	0,4393
52	0,2262	0,2681	0,3158	0,3477	0,4354
53	0,2241	0,2656	0,3129	0,3445	0,4317
54	0,2221	0,2632	0,3102	0,3415	0,4280
55	0,2201	0,2609	0,3074	0,3385	0,4244
56	0,2181	0,2586	0,3048	0,3357	0,4210
57	0,2162	0,2564	0,3022	0,3328	0,4176
58	0,2144	0,2542	0,2997	0,3301	0,4143
59	0,2126	0,2521	0,2972	0,3274	0,4110
60	0,2108	0,2500	0,2948	0,3248	0,4079
61	0,2091	0,2480	0,2925	0,3223	0,4048
62	0,2075	0,2461	0,2902	0,3198	0,4018
63	0,2058	0,2441	0,2880	0,3173	0,3988
64	0,2042	0,2423	0,2858	0,3150	0,3959
65	0,2027	0,2404	0,2837	0,3126	0,3931
66	0,2012	0,2387	0,2816	0,3104	0,3903
67	0,1997	0,2369	0,2796	0,3081	0,3876
68	0,1982	0,2352	0,2776	0,3060	0,3850
69	0,1968	0,2335	0,2756	0,3038	0,3823
70	0,1954	0,2319	0,2737	0,3017	0,3798
71	0,1940	0,2303	0,2718	0,2997	0,3773
72	0,1927	0,2287	0,2700	0,2977	0,3748
73	0,1914	0,2272	0,2682	0,2957	0,3724
74	0,1901	0,2257	0,2664	0,2938	0,3701
75	0,1888	0,2242	0,2647	0,2919	0,3678
76	0,1876	0,2227	0,2630	0,2900	0,3655
77	0,1864	0,2213	0,2613	0,2882	0,3633
78	0,1852	0,2199	0,2597	0,2864	0,3611
79	0,1841	0,2185	0,2581	0,2847	0,3589

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

Unstandardized

Residual

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.

Coefficients ^a										
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		t		Sig.		Correlations
Model		B	Std. Error	Beta						Zero-order
1	(Constant)	90.990	6.426			14.161		.000		
	Kecanduan Game Online (X)	5.144	4.586	4.198		5.670		.001	-.198	-.198
										Collinearity Statistics
										Tolerance
										VIF
										1.000
										1.000

a. Dependent Variable: Hasil Belajar Siswa (Y)

Coefficients ^a					
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	
Model		B	Std. Error	Beta	t
1	(Constant)	10.924	4.050		2.697
	Kecanduan Game Online (X)	-.025	.054	-.055	-.456
					Sig.
					.009
					.650

a. Dependent Variable: ABS_RES

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	R Square Change	Change Statistics			Sig. F Change	Durbin-Watson
						F Change	df1	df2		
1	.598 ^a	.539	.525	11.933	.039	2.788	1	68	.100	1.471

a. Predictors: (Constant), Kecanduan Game Online (X)

b. Dependent Variable: Hasil Belajar Siswa (Y)



Lampiran 9. Dokumentasi Penelitian



Foto pertama menunjukkan peneliti berdiri di depan gerbang masuk UPT SMAN 18 Gowa sebagai lokasi penelitian.



Foto kedua memperlihatkan peneliti memberikan materi di dalam kelas kepada siswa-siswi SMAN 18 Gowa.



Foto ketiga menunjukkan peneliti melakukan wawancara dengan salah satu guru di ruang kelas.



Foto keempat memperlihatkan peneliti melakukan diskusi dengan kepala sekolah di ruang kerja kepala sekolah.



Foto kelima menunjukkan peneliti mendampingi siswi yang sedang mengisi lembar kerja.



Foto keenam memperlihatkan peneliti tersenyum sambil mengamati siswi yang menulis.



Foto ketujuh menunjukkan peneliti membimbing siswa laki-laki yang sedang mengerjakan tugas di kelas.

Lampiran 10. Persuratan

 **MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH**
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp. 866972 Fax (0411) 866580 Makassar 90221 e-mail: lp3m@pusmuh.ac.id

Nomor : 6754/05/C.4-VIII/IV/1446/2025
Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal
Hal : Permohonan Izin Penelitian

21 April 2025 M
23 Syawal 1446

Kepada Yth,
Bapak Gubernur Prov. Sul-Sel
Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal & PTSP Provinsi Sulawesi Selatan
di -
Makassar

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 2639/FAI/05/A.2-II/IV/1446/2025 tanggal 21 April 2025, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : NURISLAMIAH M.
No. Stambuk : 10519 1122521
Fakultas : Fakultas Agama Islam
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Pekerjaan : Mahasiswa

Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul:

"DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI AKADEMIK SISWA SMAN 18 KABUPATEN GOWA"

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 23 April 2025 s/d 23 Juni 2025.

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.
Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu khaeran

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Ketua BP3M,

Dr. Muh. Arief Muhsin, M.Pd.
NBM 1127761



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Jl. Bougenville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936
Website : <http://simap-new.sulselprov.go.id> Email : ptsp@sulselprov.go.id
Makassar 90231

Nomor : **8767/S.01/PTSP/2025**

Lampiran : -

Perihal : **Izin penelitian**

Kepada Yth.

Kepala Dinas Pendidikan Prov.
Sulawesi Selatan

di-

Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 6754/05/C.4-VIII/IV/1446/2025 tanggal 21 April 2025 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

N a m a : **NURISLAMIAH M**
Nomor Pokok : **105191112521**
Program Studi : **pendidikan agama islam**
Pekerjaan/Lembaga : **Mahasiswa (S1)**
Alamat : **Jl. Slt Alauddin No 259, Makassar**

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka menyusun SKRIPSI, dengan judul :

" PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM SMAN 18 KAB. GOWA "

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **05 Mei s/d 05 Juni 2025**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami **menyetujui** kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
Pada Tanggal 04 Mei 2025

**KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU
SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN**



ASRUL SANI, S.H., M.Si.

Pangkat : **PEMBINA TINGKAT I**

Nip : **19750321 200312 1 008**

Tembusan Yth

1. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar;
2. *Pertinggal.*

BAB I Nurislamiah M 105191112521

ORIGINALITY REPORT

BA	9%	9%	4%	6%
ORIG				
5				
	SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

SIM	1	ejournal.unma.ac.id	3%
PRIN		Internet Source	
	2	pajar.ejournal.unri.ac.id	2%
		Internet Source	
	3	journal.universitaspahlawan.ac.id	2%
		Internet Source	
	4	repository.radenintan.ac.id	2%
		Internet Source	

Exc

Exc

Exclude quotes ☐ On

Exclude bibliography ☐ On

Exclude matches



BAB II Nurislamiah M 105191112521

ORIGINALITY REPORT

24%

SIMILARITY INDEX

24%

INTERNET SOURCES

11%

PUBLICATIONS

17%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES



pajar.ejournal.unri.ac.id

Internet Source

4%



ejournal.unesa.ac.id

Internet Source

4%



repository.umj.ac.id

Internet Source

1%



repositori.uma.ac.id

Internet Source

1%



eprints.uny.ac.id

Internet Source

1%



Submitted to UIN Raden Intan Lampung

Student Paper

1%



Submitted to Universitas Pamulang

Student Paper

1%



lib.unnes.ac.id

Internet Source

1%



archive.umsida.ac.id

Internet Source

1%



eprints.walisongo.ac.id

Internet Source

1%



Submitted to Forum Perpustakaan Perguruan
Tinggi Indonesia Jawa Timur III

Student Paper

1%

12	repository.uinsaizu.ac.id Internet Source	1 %
13	nenengunsara2.blogspot.com Internet Source	1 %
14	ejournal.bbg.ac.id Internet Source	1 %
5	media.neliti.com Internet Source	1 %
16	repository.unibos.ac.id Internet Source	1 %
17	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	1 %
18	123dok.com Internet Source	1 %
19	ejurnal.seminar-id.com Internet Source	1 %
20	journal.irpi.or.id Internet Source	1 %
21	ummaspul.e-journal.id Internet Source	1 %

Exclude quotes ☐ On

Exclude matches ☐ < 1%

Exclude bibliography ☐ On

BAB III Nurislamiah M 105191112521

ORIGINALITY REPORT

7 %	7 %	3 %	5 %
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

 ojs.publishing-widyagama.ac.id Internet Source	2%
 www.e3s-conferences.org Internet Source	2%
 etd.uinsyahada.ac.id Internet Source	2%
 repository.upbatam.ac.id Internet Source	2%

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches On



BAB IV Nurislamiah M 105191112521

ORIGINALITY REPORT

5%

SIMILARITY INDEX

6%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES



digilibadmin.unismuh.ac.id

Internet Source

5%

Exclude quotes

On

Exclude bibliography

On

Exclude matches

2%



BAB V Nurislamiah M 105191112521

ORIGINALITY REPORT

0%

SIMILARITY INDEX

0%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

Exclude quotes ☐

Exclude bibliography ☐

Exclude matches ☐



BIOGRAFI PENULIS



Nurislamiah M, lahir pada tanggal 28 Juni 2003 di Jatia, Maccini Dalle, Desa Moncongloe, Kabupaten Gowa. Ia merupakan putri kedua dari pasangan Muhtar dan Nurhayati. Sejak kecil, Nurislamiah dikenal sebagai pribadi yang rajin dan memiliki semangat belajar yang tinggi. Ia mengawali pendidikan dasar di SD Inpres Lata pada tahun 2009 hingga 2015. Setelah itu, melanjutkan pendidikan menengah pertama di SMP Negeri 2 Manuju, yang ia selesaikan pada tahun 2018. Tidak berhenti di situ, ia pun menuntaskan pendidikan menengah atasnya di SMA Negeri 18 Gowa, sebelum akhirnya diterima sebagai mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Makassar pada tahun 2021. Nurislamiah memilih

Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) di Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Makassar, untuk melanjutkan pendidikan tinggi. Sebagai seorang mahasiswa, ia aktif dalam berbagai kegiatan akademik dan sosial yang mendukung pengembangan diri dan pemahamannya di bidang pendidikan agama. Ia juga memiliki perhatian khusus terhadap perkembangan generasi muda, terutama dalam konteks pengaruh teknologi terhadap proses belajar mengajar. Ketertarikannya terhadap fenomena kecanduan game online, khususnya di kalangan siswa, mendorongnya untuk memilih topik skripsi yang berjudul ***Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam SMAN 18 Kabupaten Gowa.***

