

ANALISIS DAMPAK GAME ONLINE PADA INTERAKSI SOSIAL SISWA/I DI MAS PLUS ALIYAH AL-ULUM MEDAN

Halimahtu Rahmi
Universitas Islam Sumatera Utara
halimahtu.rahmi@gmail.com

Abstrak: Game online merupakan game yang diakses secara online oleh banyak pemain dengan menggunakan jaringan internet. Game online adalah permainan yang biasanya dimainkan melalui jaringan internet dan sejenisnya, selalu menggunakan teknologi terkini seperti modem dan koneksi kabel. Game online sangat digemari disegala kalangan salah satunya kalangan remaja. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif yang dimana data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi dan dianalisis dengan menggunakan metode analisis deskriptif kuantitatif yang akan dikelola menggunakan pengelolaan data statistik dengan menggunakan aplikasi Statistical Package For The Social Sciences (SPSS). Dengan metode analisis data ini peneliti berusaha agar dapat menggambarkan secara jelas dan menganalisis agar memperoleh hasil yang diinginkan dan mengetahui ada tidaknya pengaruh di dalam variabel yang dipakai dalam penelitian ini. Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji kualitas data, statistik deskriptif, uji asumsi klasik, analisis regresi linier sederhana dan uji hipotesis. Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari penelitian ini adalah ada beberapa murid yang mendapatkan dampak positif dan dampak negatifnya, contohnya seperti dampak positif yang mana dapat memberikan pemahaman dalam bahasa inggris sehingga dapat belajar sambil bermain, dapat juga melepaskan stress saat belajar, dapat uang jajan tambahan karena bisa dijadikan sebagai freelance, dapat juga kenalan online dari berbagai kota ataupun internasional, dan dapat mengikuti turnamen e-sport. Adapun dampak negatifnya yang mana membuat mereka lupa waktu dan menunda-nunda pekerjaan, dapat membuatnya kurangnya minat dan pemahaman saat belajar, dan dapat merusak jam tidur dikarenakan terlalu fokus saat bermain. Pada interaksi sosial siswa dapat disimpulkan mereka menjadi akrab saat didalam kelas dikarenakan mereka akan bermain bersama saat waktunya istirahat, ada juga yang biasa saja saat berinteraksi dikarenakan tidak terlalu seringnya bermain game online saat dikelas. Dan dapat membuat mereka menjadi mudah berbaur satu sama lain dikarenakan topik pembahasan mereka adalah seputar game online, seperti bagaimana strategi yang mereka pakai dalam bermain game online.

Kata Kunci: Game Online. Dan Interaksi Sosial.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan “usaha sadar juga terencana yang dimana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan untuk dirinya dan masyarakat sekitar”. Pendidikan juga meliputi pengajaran seperti keahlian khusus, atau juga sesuatu yang tidak dapat dilihat tetapi lebih mendalam yaitu pemberian pengetahuan dan kebijaksanaan.¹ Seperti dalam QS. Shad: 29

كُتِبَ أَنْزَلْنَاهُ إِلَيْكَ مُبْرَكًا لَّيَذَّبَرُوا أَيْتَهُ وَيَلْتَدَكَّرُ أُولُوا الْأَلْبَابِ

Artinya: “Ini adalah kitab yang Kami turunkan kepadamu dengan berkah supaya mereka memperhatikan ayat-ayatnya dan supaya mendapat pelajaran orang-orang yang mempunyai fikiran”

Seperti juga yang didalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, yang mana tentang sistem pendidikan nasional yaitu:

¹ Pristiwanti. D., B. Badariah, S. Hidayat dan R. S. Dewi. 2022. Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4(6): hlm: 7915.

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan juga proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”¹

Tujuan pendidikan agama islam yaitu untuk menciptakan dan menuntun siswa agar lebih bertakwa kepada Allah SWT, agar menjadikan nya manusia yang taat kepada Allah SWT selalu menjalankan ibadahnya dan selalu menjauhi larangannya, juga agar membina akhlakul karimah dari peserta didik dan selalu menekankan pembinaan kepribadian muslim. Adapun tujuan lainnya adalah agar peserta didik dapat mengenal agama islam dan Tuhannya dengan baik, dan juga menjadikan agama islam sebagai pondasi dalam kehidupan yang dijalani peserta didik, dan diharapkan peserta didik dapat menerapkan dalam kehidupannya sehari-hari. Contohnya seperti menjalankan perintah Allah SWT dan menjauhi larangan Allah SWT.²

Perkembangan Teknologi Informasi (TI) merupakan suatu hasil yang tampak jelas dari berkembangnya pengetahuan manusia yang dapat memberikan perubahan pada pola-pola kehidupan manusia saat ini. Teknologi Informasi (TI) memberikan beberapa kemudahan dalam dunia pekerjaan, komunikasi, tugas sekolah, jual-beli barang dan lain sebagainya sehingga menuntut manusia untuk menggunakan TI.

Gadget merupakan salah satu alat komunikasi yang mempunyai banyak fungsi dengan menggunakan fitur yang berbeda. Gadget dianggap lebih lengkap dari pada alat komunikasi elektronik lainnya karena fungsi dan sifatnya yang berbeda. Saat ini banyak gadget yang sudah tersebar luas diseluruh wilayah dunia. Perkembangannya sangat luas karena bisa mengakses berbagai informasi yang dibutuhkan. Dengan adanya gadget masyarakat sangat dimudahkan dalam melakukan berbagai macam aktivitas yang dahulu sulit dilakukan. Namun pada posisi lain gadget mempunyai pengaruh besar terhadap orang disekitarnya, karena ketika seseorang sedang sibuk dengan gadget maka seseorang akan lupa terhadap waktu yang telah menjadi konsep dalam hidupnya. Sekarang ini hampir semua kalangan terutama remaja menggunakan gadget dalam kegiatan yang mereka lakukan setiap harinya. Hampir setiap remaja yang menggunakan gadget menghabiskan waktu mereka dalam sehari untuk menggunakan gadget sehingga hal ini mempengaruhi perilaku mereka di dalam keluarga. Kegiatan yang biasanya dilakukan adalah dengan berbincang dengan keluarga sekarang diisi dengan bermain gadget.³

Game online merupakan suatu permainan yang dimainkan oleh banyak orang dari berbagai penjuru dunia di waktu yang sama dan terhubung melalui jaringan internet.⁴ Pengertian Game adalah sebuah kegiatan untuk mencari kesenangan yang terikat oleh peraturan sehingga harus ada yang menang dan ada yang kalah. Game diartikan juga sebuah kompetisi fisik atau mental, menurut aturan tertentu, untuk kesenangan hati, rekreasi, atau untuk memenangkan sebuah hadiah. Game online adalah permainan yang dimainkan secara bersamaan secara real time walaupun dimainkan ditempat terpisah. Permainan ini harus dalam suatu jaringan internet atau Local Area Network (LAN). Game online adalah aplikasi masa kini yang sangat mudah diakses melalui berbagai macam media salah satunya adalah gadget. Game ini juga memiliki berbagai macam seperti, genre seperti action, Role Playing Game (RPG), Multiplayer Online Battle Arena

¹ Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 *Sistem Pendidikan Nasional*. 8 Juli 2003.

² Azzahra. L., dan D. Irawan. 2023. Pentingnya Mengenalkan Al-qur'an Sejak Dini Melalui Pendidikan Agama Islam. *Pengertian: Jurnal Pendidikan Indonesia (PJPI)* 1(1): hlm: 17.

³ Fitriana., A. Ahmad dan Fitria. 2020. Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga. *Psikoislamedia Jurnal Psikologi* 5(2): hlm: 183.

⁴ Harun. F., dan Arsyad, L. 2020. Dampak Game online Dan Implikasinya Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di Mi Al Anshar Kecamatan Hulonthalangi. *Educator (Directory of Elementary Education Journal)* 1(2): hlm: 26–37.

(MOBA), ataupun Sport.Game online dapat dikelompokkan berdasarkan genre yaitu MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game), MMORTS (Massively Multiplayer Online Real Time Strategy), MMOFPS (Massively Multiplayer Online First Person Shooter), dan lain sebagainya.¹

Pemain game online biasanya didominasi dari kalangan pelajar, mulai dari SD, SMP, SMA, mahasiswa, bahkan orang dewasa pun. Pelajar yang sering memainkan suatu game online akan menyebabkan mereka menjadi ketagihan atau kecanduan. Ketagihan dalam memainkan game online akan memberikan dampak negatif, dampak negatif yang ditimbulkan dari bermain game online adalah pada aspek kesehatan, psikologis, akademik, hubungan sosial, dan keuangan.² Bahkan game online juga membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan anak maupun jiwa seseorang. Walaupun siswa dapat bersosialisasi dalam game online dengan pemain lainnya. Namun, game online kerap membuat pemainnya melupakan kehidupan sosial dalam kehidupan sebenarnya. Memperhatikan fenomena game online beserta dampak-dampaknya yang saat ini sangat marak di Indonesia.

Bermain game online tersebut yang membuat saya tertarik untuk melakukan penelitian di Mas Plus Aliyah Al-Ulum Medan karena banyak siswa/i yang suka bermain game online. Diwaktu yang senggang mereka bermain game online secara bersamaan atau istilahnya adalah mabar.

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian pada penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yang mana metode kuantitatif adalah metode yang mengambil data dalam jumlah yang banyak bisa puluhan, ratusan, bahkan mungkin ribuan, hal ini dikarenakan populasi responden penelitian kuantitatif sangat luas, dimana peneliti melakukan penelitian ini secara langsung di MAS Plus Aliyah Al-Ulum Medan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

a. Sejarah Berdirinya MAS Plus Aliyah Al-Ulum

Madrasah Aliyah Plus berdiri pada bulan Juli tahun 2007. Madrasah ini merupakan lanjutan dari Madrasah Aliyah Al-Ulum yang sudah pernah ada pada 1969 sampai dengan tahun 1992. Madrasah Aliyah yang ada pada tahun 1969 sampai dengan 1992 tersebut berupa Madrasah Diniyah yang kurikulumnya keseluruhan kurikulum Madrasah sistem Pembelajaran berbahasa Arab. Walaupun muridnya pada waktu itu tidak banyak tetapi mereka berhasil menyelesaikan pendidikannya sampai jenjang Sarjana bahkan ada yang sudah menjadi seorang Profesor seperti bapak Prof. Dr. Nawir Yuslem, MA, dosen Pascasarjana di UIN Sumatera Utara. Beliau juga saat ini menjabat sebagai Pembina Yayasan Jihadul Ilmi yang mengelola Perguruan Islam Al- Ulum, terletak di Jl. Amaliun Gg. Johar No. 21-22, Kota Matsum IV, Sumatera Utara 20215 dan Jl. Puri No. 154/346, Kota Matsum II, Kec. Medan Area, Kota Medan, Sumatera Utara 20215.

Pada tahun 1992 Madrasah Aliyah Al-Ulum sempat ditutup dikarenakan adanya peraturan SKB 3 Menteri dimana Madrasah Aliyah Al-Ulum harus didaftarkan di bawah naungan Kementerian Agama (pada masa itu disebut dengan Departemen Agama), tetapi karena

¹ Fadila. E., S. N. Robbiyanto dan Y. T. Handayani. 2022. Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja. *Jurnal: Ilimah Kedokteran Dan Kesehatan* 1(2): hlm: 18-19.

² Habibi. N. M., R. T. Hariastuti dan Rusijono. 2022. Dampak Negatif Online Game Terhadap Remaja. *Jurnal Bikotetik* 6(1) hlm: 4.

siswanya sedikit maka tidak memiliki persyaratan untuk didaftarkan di Departemen Agama. Setelah beberapa tahun Perguruan Islam Al-Ulum tidak ada Madrasah Aliyah, maka atas usulan para alumni Madrasah Aliyah Al-Ulum, dibukalah kembali Madrasah Aliyah di lingkungan Al-Ulum yang diberi nama MAS Plus Al-Ulum. Diberi nama tersebut dikarenakan kurikulum lokal, yaitu mata pelajaran yang dipelajari pada Madrasah Aliyah Diniyah tempo hari sebagian dipejalari pada Madrasah Aliyah Plus Al-Ulum seperti Nahwu Shorof, Tafsir, Ushul Fiqih, Muhadharah, dll. Pada tahun pertama MAS Plus Al-Ulum dibuka siswanya berjumlah 17 orang. Alhamdulillah berkat izin Allah dan kepercayaan masyarakat beserta dukungan Yayasan Jihadul Ilmi, saat ini MAS Plus Al-Ulum sudah berkembang dengan Akreditasi A (Unggul) dengan jumlah siswa 461 orang.

b. Visi dan Misi MAS Plus Aliyah Al-Ulum

Visi Madrasah

“Menjadi Madrasah Aliyah yang terbaik di Sumatera Utara pada Tahun 2040.”

Misi Madrasah

1. Menyelenggarakan pendidikan yang berorientasi pada mutu lulusan yang berkualitas, dan kompetitif pada bidang keilmuan dan akhlak.
2. Melaksanakan pembelajaran yang seimbang antara kognitif, afektif, dan psikomotorik.
3. Membangun sinergi madrasah dengan orang tua siswa, alumni, masyarakat dan pemerintah.

c. Tujuan Madrasah

Terbentuknya pribadi muslim yang berkualitas, berakhlakul karimah, cerdas, kreatif, serta berguna bagi masyarakat, agama, bangsa, dan negara. Memiliki dasar pengetahuan yang kokoh untuk melanjutkan Pendidikan ke Perguruan Tinggi.

d. Letak Geografis MAS Plus Aliyah Al-Ulum Medan

MAS Plus Al-Ulum Medan ini terletak di Jl. Puri No.154 Medan, Kota Matsum IV, Kec. Medan Area, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara. MAS Plus Al-Ulum ini berada di tengah pemukiman warga. MAS Plus Al-Ulum ini ditinjau dari letak sekolahnya berada dipinggir jalan Puri. Secara geografis MAS Plus Al-Ulum Medan berada di lintang 3,4213 dan bujur 98,599 dan pemukiman warga di sekitar sekolah.

e. Profil MAS Plus Aliyah Al-Ulum Medan

Nama Sekolah	MAS PLUS AL ULUM MEDAN
NPSN	60728324
Alamat	
Kode Pos	Jalan Puri No. 154
Desa/Kelurahan	Kota Matsum II
Kecamatan/Kota	Medan Area
Kabupaten/Kota	Kota Medan
Provinsi	Sumatera Utara
Status Sekolah	Swasta
Jenjang Pendidikan	MA (Madrasah Aliyah)
Naungan	Kementrian Agama

Luas Tanah	323 m ²
Akreditasi	A
No. SK Akreditasi	1452/BAN-SM/SK/2019
Tanggal SK Akreditasi	12-2-2019

Sumber Data: File Struktur Organisasi MAS Al-Ulum Yang Diperoleh Dari Kantor TU

f. Data Guru dan Tenaga Kependidikan MAS Plus Aliyah Al-Ulum Medan

NO.	NAMA	NUPTK/PEG.ID	JABATAN
1.	Nurlida Sari, MA	6947-7476-5030-0082	Ka. Mad
2.	Nurainun, S.Pd	7544-7576-5930-0022	Pks Kurikulum
3.	Putria Mawaddah, S.Sos	10259185193001	Pks Kesiswaan
4.	Ahmad Syukri, S.Pd.I	4540-7566-5811-0042	Guru
5.	Drs. H. Sugeng, S.Pd.I	4461-7396-4020-0022	Guru
6.	Muriana, M.Pd	2740-7566-5830-0042	Guru
7.	Rahmad Nasrun, MA	2461-7496-5020-0022	Guru
8.	Soro, S.Pd	1252-7546-6020-0003	Guru
9.	Budi Andri, S.Si	0351-7486-5020-0013	Guru
10.	Onny Lumongga Sitanggang. SE	5240-7526-5430-0073	Guru
11.	Wilda Basri, S.Pd	6433-7486-5030-0372	Guru
12.	Putri Udur Panjaitan, M.Pd	1554-7656-6630-0082	Guru
13.	Husni, S.Pd.I.,M.Pd.I	-	Guru
14.	Muhamad Yusuf, S.Pd.I.Ic.,M.H	10259185189001	Guru
15.	Rahbiya Sumi, S.Pd.I	10259185186001	Bk
16.	Wanhar Apriyadi, S.Pd	2155-7706-7113-0083	Guru
17.	Muhammad Sahidan Abdi Lubis, S.Pd.I	10259185191003	Guru
18.	Sayra Nuraflah Diana, S.Pd	10259185196001	Guru
19.	Suci Tri Utari, S.Pd	10259185194002	Guru
20.	Apriliana, M.Psi	10259185192001	Bk
21.	M. Zulham Hidayah S, S.Pd.I.,M.Pd	-	Guru
22.	Darvini Rezeki Lubis, S.Pd	4639-7536-5530-0032	Guru
23.	Kurniawan, SS	1347-7506-5220-0023	Guru
24.	M. Adrian Rafly, S.Sos	-	Guru
25.	Juliati Hutapea, S.Pd	3539751654300013	Guru
26.	Tho'at Stiadhy, S.Pd.,M.Pd	5149772673130193	Guru
27.	Wahyu Candra, S.Sos	-	Guru
28.	Marwan Riadi, M.Pd	-	Guru
29.	Badriyyah Jamil Tanjung, S.Pd., M.Li	0942050155094	Guru
30.	Parlagutan, S.Pd	6255769670130213	Guru

31.	Fuad Hasan Harahap, S.Pd	1039775676130063	Guru
32.	Yussirwan Hasibuan, S.Pd	-	Guru
33.	Hetty Elfina, M.Pd	0107019001	Guru
34.	Nur Aisyah, S.Pd	213865666210103	Guru
35.	Erka Pulungan, S.Pd.I	-	Guru
36.	Chalidazia Ananda Nasution, S.Pd	-	Guru
37.	Afrida Yanti, S.Pd	-	Guru
38.	Diana Silva, S.Pd	-	Guru
39.	Tengku Nilayanda	8237758659300053	Guru
40.	Nur Muhammad Ridho Almadani	-	BK
41.	Dhitta Hafizah, A.Md	10259185191002	TU
42.	Hamdan. SE	10259185194001	TU
43.	Andri Saputra SK, S.Si	10259185198001	TU
44.	Tasya Savira, S.Tr.Bns	-	Petugas Uang SPP
45.	Yusi Afrida. SE	10259185167001	P. PERPUS
46.	drg. Isna Rizkia	-	P. Klinik Gigi
47.	Syahdi Putra	-	P. KEB
48.	Herman Syaputra	-	P.Kamar Mandi

Sumber Data: File Struktur Organisasi Mas Al-Ulum Yang Diperoleh Dari Kantor Tu

g. Data Jumlah Siswa MAS Plus Aliyah Al-Ulum Medan

Kelas	Banyaknya Murid	Jumlah Lokal
X-1	32	1
X-2	31	1
X-3	32	1
X-4	31	1
X-5	31	1
XI IPA 1	36	1
XI IPA 2	36	1
XI IPS 1	29	1
XI IPS 2	32	1
XI IA	32	1
XII IPA 1	36	1
XII IPA 2	35	1
XII IPS 1	35	1
XII IPS 2	33	1
JUMLAH	461	14

Sumber: Data Jumlah Siswa MAS Al-Ulum Medan TP. 2024/2025

h. Sarana dan Prasarana MAS Al-Ulum Medan

MAS Al-Ulum telah memiliki sarana dan prasarana yang cukup memadai. Data dapat dilihat dalam tabel berikut:

No.	Sarana dan Prasarana	Jumlah
1.	Kantor Sekolah	1 Unit
2.	Ruang Kepala Sekolah	1 Unit
3.	Ruang tata usaha	1 Unit
4.	Ruang guru	1 Unit
5.	Ruang kelas	12 Unit
6.	Laboratorium Komputer	1 Unit
7.	Laboratorium IPA	1 Unit
8.	Perpustakaan	1 Unit
9.	Musholla	1 Unit
10.	Ruang UKS dan OSIS	1 Unit
11.	Ruang BK	1 Unit
12.	Kamar Mandi	12 Unit
13.	Lapangan Futsal/ Upacara	1 Unit
14.	Koperasi Sekolah	1 Unit
15.	Kantin	1 Unit

i. Stuktur Organisasi MAS Plus Aliyah Al-Ulum Medan



2. Paparan Hasil Penelitian

1. Deskripsi Variabel

Variabel X dalam penelitian ini adalah pengaruh *game online*. dan variabel Y yaitu interaksi sosial siswa dan untuk mengetahui pengaruh tersebut peneliti melakukan survei dengan mengambil data melalui angket dengan jumlah poin angket 40 item yang sudah tergabung antara variabel X dan variabel Y pada siswa/i yang jumlah siswanya sebanyak 461 orang siswa/i.

2. Deskripsi Data Angket

Berdasarkan data yang di peroleh dari hasil pembagian angket pada 40 orang siswa akan di berikan pilihan seperti SS, S dan TS. Adapun data yang di peroleh dari setiap poin-poin angket dapat di lihat pada tabel berikut:

No.	SS	S	TS
1.	26	9	5
2.	31	2	7
3.	16	22	2
4.	34	4	2
5.	16	11	13
6.	7	7	26
7.	6	20	14
8.	16	16	8
9.	16	15	9
10.	20	10	10

Sumber: Data Angket Game Online

No.	SS	S	TS
1.	16	17	7
2.	16	20	4
3.	13	23	4
4.	21	14	5
5.	17	16	7
6.	4	12	24
7.	14	18	8
8.	11	20	9
9.	18	19	3
10.	15	15	10

Sumber: Data Angket Interaksi Sosial

Setelah itu menentukan analisis korelasional yang di mana pada penelitian ini peneliti menggunakan rumus statistik regresi linier sederhana dan teknik ini digunakan untuk mengetahui besarnya hubungan variabel X dan variabel Y dengan persamaan linier yang di sebutkan.

3. Pengujian Hipotesis Penelitian

Analisis uji hipotesis digunakan untuk menguji kebenaran hipotesis yang diajukan yaitu, terdapat dampak *game online* terhadap interaksi sosial siswa, pada penelitian ini analisis data yang digunakan yaitu dengan korelasi *product-moment*

Dimana X sebagai variabel *game online* dan Y sebagai variable interaksi sosial siswa, jika nilai probabilitas $< 5\%$ maka hubungan kedua variable signifikan. Sebaliknya jika nilai probabilitas $> 5\%$ maka menunjukkan tidak ada hubungan antara kedua variabel. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada taraf signifikan 5% maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

4. Hasil Penelitian

a. Uji Validitas

Uji validitas adalah uji yang digunakan untuk menunjukkan sejauh mana alat ukur yang digunakan dalam suatu mengukur apa yang diukur,¹ atau suatu alat yang digunakan untuk mengukur atau menguji instrument (angket) yang dipakai untuk mengetahui kelayakan setiap butir soal pernyataan yang diajukan sehingga suatu variabel dapat dikatakan valid. Pada penelitian ini, peneliti membagikan soal pertanyaan berupa nagket dalam bentuk *google form* kepada seluruh siswa/i kepada seluruh responden (sampel) sebanyak 40 siswa, yang bertujuan untuk mengetahui validitas setiap item pernyataan dalam penelitian ini, t tabel dengan taraf signifikansi

¹ Sanaky. M. M., Saleh. L. M, Titaley. H. D. 2021. Analisis Faktor-Faktor Penyebab Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama Man 1 Tulehu Maluku Tengah. *Jurnal Simetrik*. 11(1): hlm: 433

5% atau $\alpha = 0,05$, t tabel dapat dicari dengan rumus $df = n - k$ sehingga $df = 40 - 2 = 38$. Nilai t tabel dengan $df = 38$ adalah 0.312. Hal ini dapat dilihat pada kolom rhitung dan rtabel yang dimana apabila $rhitung > rtabel$ maka pernyataan tersebut dinyatakan valid. Dengan nilai rhitung alpha 5% atau 0,05, maka didapatkan nilai rtabel sebesar 0,312.

No.	rtabel	rhitung	Keterangan
1.	0,31	0,499588	Valid
2.	0,31	0,543583	Valid
3.	0,31	0,444412	Valid
4.	0,31	0,505155	Valid
5.	0,31	0,438232	Valid
6.	0,31	0,417408	Valid
7.	0,31	0,447724	Valid
8.	0,31	0,428802	Valid
9.	0,31	0,566882	Valid
10.	0,31	0,491536	Valid

No.	rtabel	rhitung	Keterangan
1.	0,31	0,602213	Valid
2.	0,31	0,58971	Valid
3.	0,31	0,447083	Valid
4.	0,31	0,490888	Valid
5.	0,31	0,454188	Valid
6.	0,31	0,450618	Valid
7.	0,31	0,476928	Valid
8.	0,31	0,540411	Valid
9.	0,31	0,587189	Valid
10.	0,31	0,536865	Valid

Sumber: Hasil Pengolahan Data Menggunakan Microsoft Excel dan SPSS.25

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas suatu test merujuk pada derajat stabilitas, konsistensi, daya prediksi, dan akurasi. Pengukuran yang memiliki reliabilitas yang tinggi adalah pengukuran yang dapat menghasilkan data yang reliabel.¹ Untuk mengukur reliabilitas soal menggunakan rumus, yaitu: rumus **alpha-cronbach** dengan bantuan Microsoft excel dan spss 25, adapun kriteria dalam uji reliable yaitu:

1. Jika $\alpha > 0.90$ maka reliabilitas sempurna
2. Jika α antara 0.70-0.90 maka reliabilitas tinggi
4. Jika α 0.50-0.70 maka reliabilitas moderat
5. Jika $\alpha < 0.50$ maka reliabilitas rendah

Berdasarkan uji coba instrument yang dilakukan kepada 40 responden diperoleh hasil pengujian reliabilitas untuk masing-masing variable yang dipaparkan bentuk table sebagai berikut:

	Cronbach's Alpha	N of item
Game Online	.618	10
Interaksi sosial Siswa	.694	10

Sumber: Hasil Pengolahan Data Menggunakan SPSS.25

Koefisien Cronbach's Alpha *game online* .618 sementara koefisien dalam tabel pada taraf signifikan 0,6 dengan demikian koefisien Cronbach's Alpha lebih besar dari koefisien table maka instrument dinyatakan reliable. Koefisien Cronbach's Alpha interaksi sosial siswa .694

¹ Sanaky. M. M., L. M. Saleh dan H. D. Titaley. 2021. Analisis Faktor-Faktor Penyebab Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama Man 1 Tulehu Maluku Tengah. *Jurnal Simetrik*. 11(1): hlm: 433

sementara koefisien dalam table pada taraf signifikan 0,6 dengan demikian koefisien Cronbach's Alpha lebih besar dari koefisien table maka instrument dinyatakan reliable.

5. Wawancara

Dalam wawancara peneliti hanya mewawancarai perwakilan dari 4 murid di kelas XII MIPA 2 dan ini adalah hasil wawancara menurut mereka. Yang pertama adalah Rian Syahputra menurutnya dampak positif dan negatif *game online* dapat dibedakan menjadi 2 yaitu dampak negatif atau dampak positif, seperti dalam wawancara berikut ini adalah “menurut saya *game online* ini memiliki dampak positif dan negatif di dalam kehidupan saya sehari-hari yaitu: Dampak positif: *game online* memberikan pemahaman dalam berbahasa inggris, sehingga dapat belajar sambil bermain dengan cara yang sangat menyenangkan. Dampak negatif: *game online* ini membuat saya lupa waktu dan meninggalkan pekerjaan atau tugas yang seharusnya dikerjakan pada saat itu juga, sehingga secara tidak langsung pekerjaan atau tugas itu semakin ditunda-tunda maka semakin banyak”. Sementara dampaknya terhadap interaksi sosial siswa adalah “pengaruh *game online* terhadap interaksi saya didalam kelas tidak terlalu berpengaruh, dikarenakan saya tidak terlalu candu dalam bermain *game online*”.

Lalu murid selanjutnya bernama M. Rifqi Amrullah dampak positif dan negatif *game online* adalah “ada dampak positif dan negatif nya, dampak positif nya bisa melepaskan stress dan sedikit mengerti bahasa Inggris, dampak negatifnya kalau kalah kadang-kadang suka kesal atau marah” sementara dampaknya terhadap interaksi sosial siswa adalah “biasa saja sih kak, karena kan selalu main bareng”.

Murid selanjutnya bernama Muhammad Reza Alfarabi dampak positif dan dampak negatif *game online* adalah “dari *game online* ini saya dapat 2 dampak yaitu positif dan negatif sih kak, untuk dampak positifnya kak saya bisa dapat uang jajan tambahan, kenalan teman *online* dari berbagai kota, bisa juga dijadiin kerjaan *freelance*, sedangkan dampak negatif kayanya kak dari segi belajar saya jadi kurang minat begitu, sering juga saat guru menjelaskan jadi kurang mengerti, perubahan sifat yang lumayan buruk, dan satu lagi merusak jam tidur saya buat kesehatan”.

Sementara dampaknya terhadap interaksi sosial siswa adalah “sifat saya yang mana biasanya terlalu pendiam sekarang jadi sedikit mulai mudah bergaul dengan teman dengan menggunakan bahasa-bahasa gaul, jadinya lebih mudah buat masuk ke jokes temen kalo lagi bercanda, termasuk kata-kata toxic sih kak”

Dan murid selanjutnya adalah Muhammad Rizky Ramadhan dampak positif dan dampak negatif *game online* adalah “*game online* memberikan saya sedikit dampak negatif kak, contohnya seperti rasa malas saat ingin mengulang pelajaran saat malam hari, terkadang juga pernah membuat saya tidak siap tugas sekolah dikarenakan pada malam hari saya kecanduan bermain *game online*”. sementara dampaknya terhadap interaksi sosial siswa adalah “kalau didalam kelas tidak dapat memberikan pengaruh apa-apa terhadap interaksi saya malahan saya lebih akrab terhadap teman yang lainnya”.

1. Uji Asumsi (Normalitas, Linieritas, Homogenitas)

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dalam penelitian ini yaitu dengan melihat uji kolmogrov-sminov dengan hasil dapat dilihat pada tabel berikut ini:

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		40
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.54253237

Most Extreme Differences	Absolute	.134
	Positive	.095
	Negative	-.134
Test Statistic		.134
Asymp. Sig. (2-tailed)		.069 ^c
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		

Sumber: Hasil Pengolahan Data Dengan Spss Dan Microsoft Excel

Dasar pengambilan keputusan:

1. Jika nilai Signifikansi $> 0,05$ maka nilai residual berdistribusi normal.
2. Jika nilai Signifikansi $< 0,05$ maka nilai residual tidak berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil uji normalitas melalui program SPSS dapat diketahui nilai signifikansi $0,069 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

2. Uji Linieritas

Uji linieritas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variable atau lebih yang diuji mempunyai hubungan yang linier atau tidak secara signifikan. Uji ini biasanya digunakan sebagai persyaratan dalam analisis korelasi atau regresi linier.

ANOVA Table						
			Sum of Squares	df	Mean Square	F Sig.
Agresivitas Religiusitas *	Between Groups	(Combined)	367.117	4	26.223	.3081
		Linear	90.468		90.468	.0629
		Deviation from Linearity	276.649	3	21.281	.5006
	Within Groups		212.783	5	8.511	
	Total		579.900	9		

Sumber: Hasil Pengolahan Data Dengan Spss.25

Dasar pengambilan keputusan:

1. Jika linier signifikansi linear $> 0,05$, maka terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas dengan variabel terikat.
2. Jika nilai signifikansi linear $< 0,05$, maka tidak terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas dengan variabel terikat.

Berdasarkan hasil uji linieritas melalui program SPSS dapat diketahui nilai signifikansi $0,065 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa hubungan antara dua variable adalah linier.

3. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah beberapa varian populasi adalah sama atau tidak. Uji ini dilakukan sebagai prasyarat dalam analisis independent sample t test dan Anova.

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
HASIL	Based on Mean	.137	1	78	.713
	Based on Median	.098	1	78	.755
	Based on Median and with adjusted df	.098	1	77.335	.755
	Based on trimmed mean	.154	1	78	.696

Sumber: Hasil Pengolahan Data Dengan Spss.25

Dasar pengambilan keputusan:

1. Jika nilai Signifikansi $> 0,05$, maka distribusi data homogen
2. Jika nilai Signifikansi $< 0,05$, maka distribusi data tidak homogen

Berdasarkan hasil uji linieritas diketahui nilai signifikansi $0,713 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa hubungan antara dua variable adalah homogen.

4. Teknik Analisis Data

1. Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif memberikan gambaran data yang dilihat dari jumlah sampel, nilai minimum, maksimum, nilai rata – rata (*mean*), dan standar deviasi dari semua variabel dalam penelitian. Hasil dari statistik deskriptif dari penelitian ini dapat ditunjukkan dalam tabel berikut.

Descriptive Statistics					
		Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Game Online	0	12	28	17.72	3.602
Interaksi sosial Siswa	0	13	29	18.45	3.856
Valid N (listwise)	0				

Sumber: Hasil Pengolahan Data Dengan Spss.25

Berdasarkan tabel diatas dapat dijelaskan secara rinci mengenai hal – hal yang berkaitan tentang variabel *game online* dan interaksi sosial siswa, yaitu:

1. Variabel *game online* mempunyai nilai rata-rata 17.72. Nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa variabel *game online* yang diambil sebagai sampel adalah baik. Nilai minimum adalah 12 dan nilai maximum adalah 28. Sedangkan nilai standar deviasi adalah 3.602, yakni menjauhi angka 0 sehingga dapat dikatakan bahwa penyebaran data adalah cukup beragam.
 2. Variabel interaksi sosial siswa mempunyai nilai rata-rata 18.45. Nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa variabel interaksi sosial siswa yang diambil sebagai sampel adalah baik. Nilai minimum adalah 13 dan nilai maximum adalah 29. Sedangkan nilai standar deviasi adalah 3.856, yakni menjauhi angka 0 sehingga dapat dikatakan bahwa penyebaran data adalah cukup beragam.
2. Uji Asumsi Klasik
- a. Uji Multikolinearitas

Coefficients ^a			
Model		Collinearity Statistics	
		Tolerance	VIF
	Game Online	1.00	1.000
		0	

a. Dependent Variable: Interaksi sosial Siswa

Sumber: Hasil Pengolahan Data Dengan Spss.25

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa nilai Tolerance untuk variabel interaksi sosial siswa sebesar 1,000. Hal ini diketahui nilai tolerance tersebut lebih besar dari 0,10. Untuk nilai VIF variabel *game online* sebesar 1,000. Hal ini diketahui bahwa nilai VIF tersebut lebih kecil dari 10,00. Berdasarkan dasar pengambilan keputusan dalam uji multikolinearitas dapat disimpulkan bahwa tidak terjadinya gejala multikolinearitas dalam model regresi.

b. Uji Heterokedastisitas

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-2.342	1.583		-1.479	.147
	<i>Game online</i>	.287	.088	.469	3.273	.008
a. Dependent Variable: ABS_RES						

Sumber: Hasil Pengolahan Data Dengan Spss.25

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa variabel independen yaitu *game online* dengan absolute residual lebih dari 0,05. Variabel *game online* memiliki nilai sig. 0,008 > 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa terjadi gejala heteroskedastisitas.

3. Regresi Linier Sederhana

Analisis regresi linier sederhana digunakan untuk melihat pengaruh dari variabel independen yaitu *Game Online* (X), terhadap variabel dependen yaitu Interaksi sosial Siswa (Y). Berikut adalah hasil analisis regresi linier berganda:

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	10.955	2.884		.798	.433
	<i>Game Online</i>	.423	.160	.395	2.650	.012
a. Dependent Variable: Interaksi sosial Siswa						

Sumber: Hasil Pengolahan Data Dengan Spss.25

Berdasarkan tabel diatas dapat disusun persamaan model regresi linier sederhana dan diinterpretasikan sebagai berikut:

$$Y = \alpha + \beta x + \varepsilon$$

$$Y = 10,955 + 0,423x$$

- Nilai konstanta sebesar 10.955 yang menunjukkan jika variabel *game online* memiliki nilai nol, maka interaksi sosial siswa akan meningkat sebesar 10.955.
- Koefisien regresi variabel *game online* (X) sebesar 0.423 artinya bahwa peningkatan *game online* dengan asumsi variabel bebas lain konstan akan menyebabkan peningkatan interaksi sosial siswa sebesar 0.423.

4. Uji Hipotesis

a. Uji Parsial t (Uji-t)

Uji parsial dalam penelitian ini menggunakan Uji t hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y. Sebelum melakukan Uji t harus mengetahui t tabel dengan taraf signifikansi 5% atau $\alpha = 0,05$, t-tabel dapat dicari dengan rumus $df = n - k$ sehingga $df = 40 - 2 = 38$. Nilai t tabel dengan $df = 38$ adalah 0.312. pengambilan keputusan uji t yaitu apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $sig. t \leq \alpha$ maka terdapat pengaruh antara variabel X dan variabel Y. Berikut adalah hasil uji parsial:

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
	(Constant)	10.955	2.884		.798	.001
	Game Online	.423	.160	.395	.265	.012

a. Dependent Variable: Interaksi sosial Siswa

Sumber: Hasil Pengolahan Data Dengan Sps.25

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui nilai t-hitung dari variabel *game online* (X) lebih besar dari pada nilai t-tabel ($2.650 > 0.312$) dengan tingkat signifikan dibawah 0,05 yaitu 0,012 atau ($0,012 > 0,05$) artinya game online secara persial berpengaruh terhadap interaksi sosial siswa.

b. Koefisien Korelasi

Koefisien korelasi bertujuan untuk mengetahui seberapa kuat ketertarikan antara variabel bebas dan variabel terikat dengan menggunakan koefisien korelasi.

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.395 ^a	.156	.134	3.589

a. Predictors: (Constant), x

Sumber: Hasil Pengolahan Data Dengan Sps.25

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai R mencerminkan tingkat korelasi antara variabel independen dan dependen. Nilai R yang tercatat adalah 0,395 atau 39,5%, mengindikasikan bahwa hubungan antara variabel X (*game online*) dan Y (interaksi sosial siswa) memiliki hubungan yang saling berpengaruh.

c. Koefisien Determinasi

Sedangkan untuk menilai seberapa besar kontribusi variabel X terhadap variabel Y, digunakan uji koefisien determinasi. Koefisien determinasi (R^2) mengindikasikan sejauh mana perubahan dalam variabel terikat (Y) dapat dipengaruhi oleh variabel (X).

Berdasarkan hasil uji koefisien determinasi atau *R square* adalah 0,156 atau 15,6%. Hal tersebut memiliki arti bahwa kemampuan variabel independen X dalam penelitian ini mempengaruhi variabel dependen Y sebesar 15,6% sedangkan sisanya sebesar 84,4% ($1 - 0,156$) dijelaskan oleh variabel lain selain variabel independen X dalam penelitian. Variabel lainnya adalah dampak positif dan dampak negatif dari *game online*, yang pertama adalah dampak positif yang mana dapat meningkatkan kemampuan bahasa asing, dapat dijadikan sebagai *freelance*, dan dapat mengikuti *e-sports* sementara itu dampak negatif *game online* ialah berkurangnya waktu belajar, dapat menghambat minat dan pemahaman saat belajar, dan dapat merusak jam tidur dikarenakan terlalu fokus saat bermain.

d. Pembahasan Hasil Temuan

Penelitian ini membahas Analisis Dampak *Game Online* Pada Interaksi Sosial Siswa/i Di Mas Plus Aliyah Al-Ulum Medan yang terdiri dari dua variabel, yakni variabel bebas (*Game Online*) dan variabel terikat (Interaksi Sosial Siswa).

Game online merupakan suatu permainan yang dimainkan oleh banyak orang dari berbagai penjuru dunia di waktu yang sama dan terhubung melalui jaringan internet. *Game online* adalah permainan video yang dapat dimainkan menggunakan jaringan internet, yang mana dapat diakses melalui komputer, dan yang paling umum adalah *gadget*. Dampak positif dan negatif *game online* pada interaksi siswa juga beragam yang pertama adalah dampak positif lebih akrab dengan

teman sekelas dan mudah pergaulan dengan teman yang lain, sementara itu dampak negatifnya ialah mengurangi waktu belajar dan mengurangi daya serap saat proses belajar.

Interaksi sosial adalah hubungan antara individu satu dengan yang lainnya dalam pemahaman ini akan dijelaskan pengertian interaksi sosial, bentuk interaksi sosial, jenis interaksi sosial, proses interaksi sosial, dan faktor yang mendasari terjadinya interaksi sosial.

Analisis data yang diterapkan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif yang mana untuk menguji antar variabel. Kemudian diukur sehingga data-data terdiri dari angka-angka dapat dianalisis menggunakan analisis regresi linear sederhana yaitu untuk mengukur pengaruh antara variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) dan proses perhitungan datanya menggunakan program Microsoft Excel dan program SPSS versi 25.

KESIMPULAN

Setelah peneliti mengadakan penelitian ini dari beberapa tabel diatas dapat disimpulkan bahwa:

1. Nilai t-hitung dari variabel game online (X) lebih besar dari pada nilai t-tabel ($2.650 > 0.312$) dengan tingkat signifikan dibawah 0,05 yaitu 0,012 atau ($0,012 < 0,05$). Ini menunjukan bahwa game online secara persial berpengaruh terhadap interaksi sosial siswa di Mas Plus Aliyah Al-Ulum Medan.
2. Nilai R mencerminkan tingkat korelasi antara variabel independen dan dependen. Nilai R yang tercatat adalah 0,395 atau 39,5%, mengindikasikan bahwa hubungan antara variabel X (game online) dan Y (interaksi sosial siswa) memiliki hubungan yang saling berpengaruh.
3. Berdasarkan hasil uji koefisien determinasi atau R square adalah 0,156 atau 15,6%. Hal tersebut memiliki arti bahwa kemampuan variabel independen X dalam penelitian ini mempengaruhi variabel dependen Y sebesar 15,6% sedangkan sisanya sebesar 84,4% ($1 - 0,156$) dijelaskan oleh variabel lain selain variabel independen X dalam penelitian. Variabel lainnya yaitu dampak positif dan dampak negatif dari game online, yang pertama adalah dampak positif yang mana dapat meningkatkan kemampuan bahasa asing, dapat dijadikan sebagai freelance, dan dapat mengikuti e-sports sementara itu dampak negatif game online ialah berkurangnya waktu belajar, dapat menghambat minat dan pemahaman saat belajar, dan dapat merusak jam tidur dikarenakan terlalu fokus saat bermain.

Saran

Dengan adanya penelitian yang dilakukan di Mas Plus Aliyah Al-Ulum Medan dimana peneliti menyelesaikan penelitiannya, membahas, dan mengambil kesimpulan hasil dari penelitian maka peneliti mengajukan saran yaitu sebagai berikut:

1. Kepada guru untuk lebih memperhatikan siswanya dalam proses mengajar agar siswa lebih fokus dalam proses belajar.
2. Kepada siswa/i Mas Plus Aliyah Al-Ulum Medan agar dapat menyesuaikan antara waktu dan bermain *game online* dan lebih selektif dalam mengakses *website* yang tersedia di internet dan arif dalam menyikapi kemajuan teknologi.
3. Kepada orang tua siswa/i mas plus Aliyah al-ulum medan agar lebih memperhatikan dan mengarahkan anak agar dapat mengatur waktu lebih baik lagi dan dapat mengontrol kegiatan anak baik dalam lingkungan bermain di luar sekolah dan lingkungan keluarga.
4. Kepada masyarakat sekitar agar lebih *aware* terhadap sekelompok anak sekolah/siswa yang sedang berkumpul sembari bermain *game online* agar diperingatkan akan waktu.

DAFTAR PUSTAKA

- Azzahra. L., dan D. Irawan. 2023. Pentingnya Mengenalkan Al-qur'an Sejak Dini Melalui Pendidikan Agama Islam. *Pengertian: Jurnal Pendidikan Indonesia (PJPI)* 1(1): hlm: 17.
- Fadila. E., S. N. Robbiyanto dan Y. T. Handayani. 2022. Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja. *Jurnal: Ilimah Kedokteran Dan Kesehatan* 1(2): hlm: 18-19.
- Fitriana., A. Ahmad dan Fitria. 2020. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga. *Psikoislamedia Jurnal Psikologi* 5(2): hlm: 183.
- Habibi. N. M., R. T. Hariastuti dan Rusijono. 2022. Dampak Negatif Online Game Terhadap Remaja. *Jurnal Bikotetik* 6(1) hlm: 4.
- Harun. F., dan Arsyad, L. 2020. Dampak Game online Dan Implikasinya Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di Mi Al Anshar Kecamatan Hulonthalangi. *Educator (Directory of Elementary Education Journal)* 1(2): hlm: 26–37.
- Pristiwanti. D., B. Badariah, S. Hidayat dan R. S. Dewi. 2022. Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4(6): hlm: 7915.
- Sanaky. M. M., Saleh. L. M, Titaley. H. D. 2021. Analisis Faktor-Faktor Penyebab Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama Man 1 Tulehu Maluku Tengah. *Jurnal Simetrik*. 11(1): hlm: 433
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional. 8 Juli 2003.