



UIN SUSKA RIAU

**PENGARUH DAMPAK KECANDUAN GAME ONLINE  
TERHADAP INTERAKSI SOSIAL SISWA  
DI KELAS XI SMA NEGERI 3  
TAPUNG HULU**

© Hak cipta milik UIN Suska

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



an dan menyebutkan sumber:

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



UIN SUSKA RIAU

OLEH

**SERLY FARERA**

**NIM. 11910623952**

UIN SUSKA RIAU

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU**

**PEKANBARU**

**1445 H/2024 M**



UIN SUSKA RIAU

**PENGARUH DAMPAK KECANDUAN *GAME ONLINE*  
TERHADAP INTERAKSI SOSIAL SISWA  
DI KELAS XI SMA NEGERI 3  
TAPUNG HULU**

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi Sebagian persyaratan mencapai gelar Sarjana S1  
Pada Program Pendidikan Ekonomi



**UIN SUSKA RIAU**

Oleh

**SERLY FARERA**

**NIM. 11910623952**

**UIN SUSKA RIAU**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU**

**PEKANBARU**

**1445 H/2024 M**

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Sharif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul *Pengaruh Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Siswa Di Kelas XI SMA Negeri 3 Tapung Hulu*, yang ditulis oleh Serly Farera NIM. 11910623952 dapat diterima dan disetujui untuk diajukan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

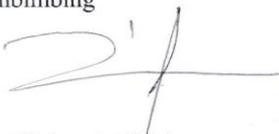
Pekanbaru, 18 Jumadil Awal 1445  
2 Desember 2023

Menyetujui,

Ketua Jurusan Pendidikan Ekonomi

  
Ansharullah, S.P., M.Ec  
NIP. 19790707 200801 1 017

Pembimbing

  
Zetri Rahmat, M.Pd  
NIP. 19910712 201903 1 017

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *Pengaruh Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Siswa Di Kelas XI SMA Negeri 1 Tapung Hulu* yang ditulis oleh Serly Farera dengan NIM. 11910623952 yang telah diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 21 Desember 2023. Skripsi ini diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada jurusan Pendidikan Ekonomi.

Pekanbaru, 2 Jumadil Akhir 1445 H  
21 Desember 2023 M

Mengesahkan  
Sidang Munaqasyah

Penguji I

Ansharullah, SP.,M.Ec.

Penguji II

Naskah, M.Pd.E.

Penguji III

Hendra Riofita, MM.

Penguji IV

Darni SP,MBA.

Dekan  
Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan



Dr. H. Kadar, M.Ag.  
NIP. 19650521 199402 1 001

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Serly Farera  
Nim : 11910623952  
Tempat/Tanggal Lahir : Danau Lancang, 09 Maret 2001  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Ekonomi  
Judul Skripsi : Pengaruh dampak Kecanduan Game Online terhadap Interaksi Sosial Siswa di kelas XI SMA Negeri 3 Tapung Hulu

Menyatakan bahwa dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Penulis skripsi dengan judul sebagaimana tersebut diatas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri
2. Semua kutipan pada karya tulis saya sudah disebutkan sumbernya
3. Oleh karena itu skripsi ini, saya nyatakan bebas dari plagiat
4. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan skripsi saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 24 November 2023

Yang membuat pernyataan



Serly Farera  
11910623952

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamualaikum Wr.Wb

Alhamdulillah segala puji dan rasa syukur yang peneliti ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kesehatannya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam tidak lupa penulis kirimkan kepada junjungan alam Nabi Muhammad SAW *Allahummasholli' alasayyidina Muhammad wa'alla'allisayyidina Muhammad* yang telah membawa manusia dari alam jahiliyah kepada alam yang penuh ilmu pengetahuan.

Maha Suci Allah SWT karena izin, Rahmat serta hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengaruh Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Tapung Hulu”** Merupakan hasil karya ilmiah yang ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada program studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang tidak terhingga kepada keluarga tercinta dan teristimewah untuk kedua orang tua penulis yaitu **Ibunda Eva Yulianti** dan **Ayahanda Irianto** yang telah memberikan penulis doa, dukungan semangat, materi dan kasih sayang yang tak terhingga, beserta seluruh keluarga besar penulis. Oleh sebab itu, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis, perkenankanlah penulis



menyampaikan terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Hairunnas, M.Ag., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Prof. Dr. Hj. Helmiati, M.Ag., selaku wakil Rektor I, Bapak Dr. H. Mas'ud Zein, M.Pd., selaku wakil Rektor II, Bapak Prof. Edi Marwan, S.Pt., M.Sc., Ph.D selaku wakil Rektor III Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Bapak Dr. H. Kadar, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Bapak Dr. H. Zarkasih, M.Ag., selaku Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Ibu Prof. Dr. Zubaidah Amir, MZ S.Pd., M.Pd selaku Wakil Dekan II Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Ibu Dr. Amirah Diniaty, M.Pd., M.Pd.Kons selaku Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
3. Bapak Ansharullah, S.Pd., M.Ec selaku ketua Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
4. Ibu Yulia Novita, S.Pd., M.Par selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
5. Bapak Zetri Rahmat, M.Pd selaku dosen penasehat akademis sekaligus dosen pembimbing yang selalu penuh kesabaran tanpa mengenal lelah, selalu bersedia meluangkan diri di waktu terpadatnya, memberikan saran, bimbingan serta arahan hingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen yang telah memberikan bekal ilmu yang tak ternilai harganya selama mengikuti perkuliahan di Jurusan Pendidikan Ekonomi.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengemukakan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

7. Bapak Muhammad Hariri Mustofa, M.Pd selaku Kepala Sekolah SMAN 3 Tapung Hulu beserta seluruh majelis guru yang telah memberikan kesempatan dan bantuan yang sangat diperlukan oleh peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.

Ibu Artika Dwianti, S.Pd selaku guru pamong di SMAN 3 Tapung Hulu yang telah membantu peneliti untuk melakukan penelitian terhadap kelas yang diteliti.

Adik tersayang yaitu Egi Prasetyo dan Muhammad Aqil Baizan yang telah memberikan semangat, serta dukungan kepada peneliti

10. Pamanku Wiwin Prasatio yang telah memberikan semangat dan meluangkan diri dalam menemani peneliti pada pengumpulan data dalam penelitian sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

11. Terimakasih kepada diri sendiri karena telah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini. Mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan diluar keadaan dan tak pernah menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini, peneliti mampu menyelesaikan dengan sebaik dan semaksimal mungkin, ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri sendiri.

12. Sahabat seperjuangan seperbimbingan Wahyu Erfalisa yang telah berjuang bersama hingga sekarang dan tidak bosan memberikan dukungan, semangat, perhatian, dan juga saran serta selalu ada menemani peneliti disetiap keadaan dalam menyelesaikan skripsi ini

13. Sahabatku Dilma Rizky, Aulia Rahma, Dewi Rahmawati, Dahniati, Zulfa Nurmini dan kepada tim GERABAH (Endang,Esti,Fitri,Uli,Ima,Ami) yang telah selalu memberikan peneliti semangat dan ada saat susah maupun senang dari awal perkuliahan sampai sekarang

14. Seluruh teman-teman Angkatan 2019 khususnya kelas D Manajemen yang

tidak bisa Namanya disebutkan satu persatu, terimakasih telah memberikan warna-warni masa perkuliahan dan telah mengajarkan arti pertemanan, semoga sukses selalu dan berjumpa dikehidupan yang lebih baik.

5. Teman-teman Kuliah Kerja Nyata (KKN) Desa Parit 1 Api Api dan teman-teman PPL SMK PGRI Pekanbaru terimakasih sudah menjadi keluarga baru untuk peneliti yang telah memberikan pengalaman yang berkesan bagi peneliti, dukungan dan do'a sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

6. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu-persatu yang telah memberikan semangat dan bantuannya baik secara moril maupun materil dari awal penyusunan sampai selesainya skripsi ini.

Kepada mereka semua peneliti ucapkan terimakasih yang tak terhingga, semoga Allah SWT membalas semua kebaikan kalian lebih dari yang diberikan. Jauh dari pada itu, peneliti menyadari penulis skripsi ini jauh dari kesempurnaan, sehingga segala bentuk kritik dan saran sangat diharapkan dan nantinya akan diterima dengan senang hati. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti dan juga para pembacanya.

Pekanbaru, November 2023  
Penulis

**SERLY FARERA**  
**NIM. 11910623952**

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## PER SEMBAHAN

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”  
(Q.S Al-Baqarah :286)

### ~Yang Utama Dari Segalanya~

Persembahkan sujud syukur kepada Allah SWT, Naungan rahmat dan Hidayah-Mu telah meliputi diriku, sehingga dengan bekal ilmu pengetahuan yang telah engkau anugerahkan kepadaku dan atas izin-Mu akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam teruntuk baginda Rasulullah SAW teladan utama bagi manusia dan rahmat bagi seluruh alam. Seiring dengan itu, atas izin-Nya jugalah terselesaikan skripsi ini.

### ~Ibunda dan Ayahanda Tercinta~

Ku persembahkan sebuah karya kecil ini sebagai bentuk tanda terimakasih dan rasa hormat kepada Ibunda Eva Yulianti dan Ayahanda Irianto, yang tiada henti memberikan semangat, doa, dukungan, nasihat, kasih sayang dan pengorbanan yang tak tergantikan hingga ananda selalu kuat menghadapi rintangan dan lika liku dalam menyelesaikan karya kecil ini akhirnya terselesaikan. Terima kasih Ibu.....Terimakasih Ayah

*“Pernah ada sesuatu rasanya berat sekali, ternyata bisa dilewati juga,  
Pernah ada sesuatu yang rasanya sangat hancur dan tak akan ada jalan lagi,  
ternyata semua baik-baik saja,  
Kita Cuma perlu bertahan dan melaluinya. Bisa jadi yang buruk hanya dipikiran  
saja”  
(Boy Chandra)*

## ABSTRAK

### **Pengaruh Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Siswa di kelas XI SMA Negeri 3 Tapung Hulu**

Serly Farera, (2023):

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dampak kecanduan *game online* terhadap interaksi sosial siswa di SMA Negeri 3 Tapung Hulu. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa IPS yang belajar ekonomi yang berjumlah 194 dengan sampel sebanyak 131 orang. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS sedangkan objeknya adalah pengaruh dampak kecanduan *game online* terhadap interaksi sosial siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan dokumentasi sedangkan Teknik Analisis data yaitu analisis data kuantitatif, uji validitas, uji reliabilitas, perubahan data ordinal ke interval, uji linearitas sederhana, uji hipotesis, dan uji analisis koefisien determinasi (R square). Berdasarkan analisis data pada kecanduan game online dan interaksi sosial siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Tapung Hulu yang terbukti dari hasil tersebut menunjukkan bahwa  $r$  hitung lebih besar apabila dibandingkan dengan  $r$  tabel pada taraf signifikan 5% dan 1% dimana  $r_{hitung} > r_{tabel}$  ( $0,1716 < 0,645 > 0,2243$ ) artinya  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Adapun persentase pengaruh kecanduan game online terhadap interaksi sosial siswa adalah sebesar 41,5% sedangkan sisanya sebesar 58,5% dipengaruhi atau dijelaskan oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh dampak kecanduan game online terhadap interaksi sosial siswa di SMA Negeri 3 Tapung Hulu.

**Kata Kunci : Dampak Kecanduan, Game Online, Interaksi Sosial**

## ABSTRACT

**ely Farera, (2023): The Influence of Online Game Addiction toward Student Social Interactions at the Eleventh Grade of State Senior High School 3 Tapung Hulu**

This research aimed at finding out the influence of online game addiction toward student social interactions at the eleventh grade of State Senior High School 3 Tapung Hulu. It was quantitative research. 194 Social Science students learning economics were the population of this research, and 131 students were the samples. The subjects of this research were the eleventh-grade students of Social Science, and the object was the influence of online game addiction toward student social interactions. Questionnaire and documentation were the techniques of collecting data. The techniques of analyzing data were quantitative data analysis, validity test, reliability test, converting ordinal data to interval, simple linearity test, hypothesis test, and determination coefficient analysis test ( $R^2$ ). Based on data analysis of online game addiction toward student social interactions at State Senior High School 3 Tapung Hulu,  $r_{\text{observed}}$  was higher than  $r_{\text{table}}$  at 5% and 1% significant levels ( $0.1716 < 0.645 > 0.2243$ ). It meant that  $H_a$  was accepted and  $H_0$  was rejected. The influence percentage of online game addiction toward student social interactions was 41.5%, and the rest 58.5% was influenced or explained by other variables that were not mentioned in this research. So, it could be concluded that there was an influence of online game addiction toward student social interactions at State Senior High School 3 Tapung Hulu.

**Keywords: Addiction Impact, Online Game, Social Interactions**

- © Hak cipta milik UIN Suska Riau
- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





## DAFTAR ISI

<b>PERSETUJUAN</b> .....	i
<b>PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>PERNYATAAN</b> .....	iii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iv
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	viii
<b>ABSTRAK</b> .....	ix
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Defenisi Istilah .....	6
C. Permasalahan .....	7
D. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian .....	8
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b>	
A. Kerangka Teoritis .....	10
B. Penelitian Relevan.....	36
C. Konsep Operasional .....	39
D. Asumsi Dasar dan Hipotesis .....	43
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>	
A. Jenis dan Desain Penelitian .....	44
B. Waktu dan Tempat Penelitian .....	44
C. Subjek dan Objek Penelitian .....	45
D. Populasi dan Sampel .....	45
E. Teknik Pengumpulan Data .....	47
F. Teknik Analisis Data .....	48
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Deskripsi Lokasi Penelitian .....	56
B. Analisis Data Penelitian .....	82
C. Pembahasan .....	90



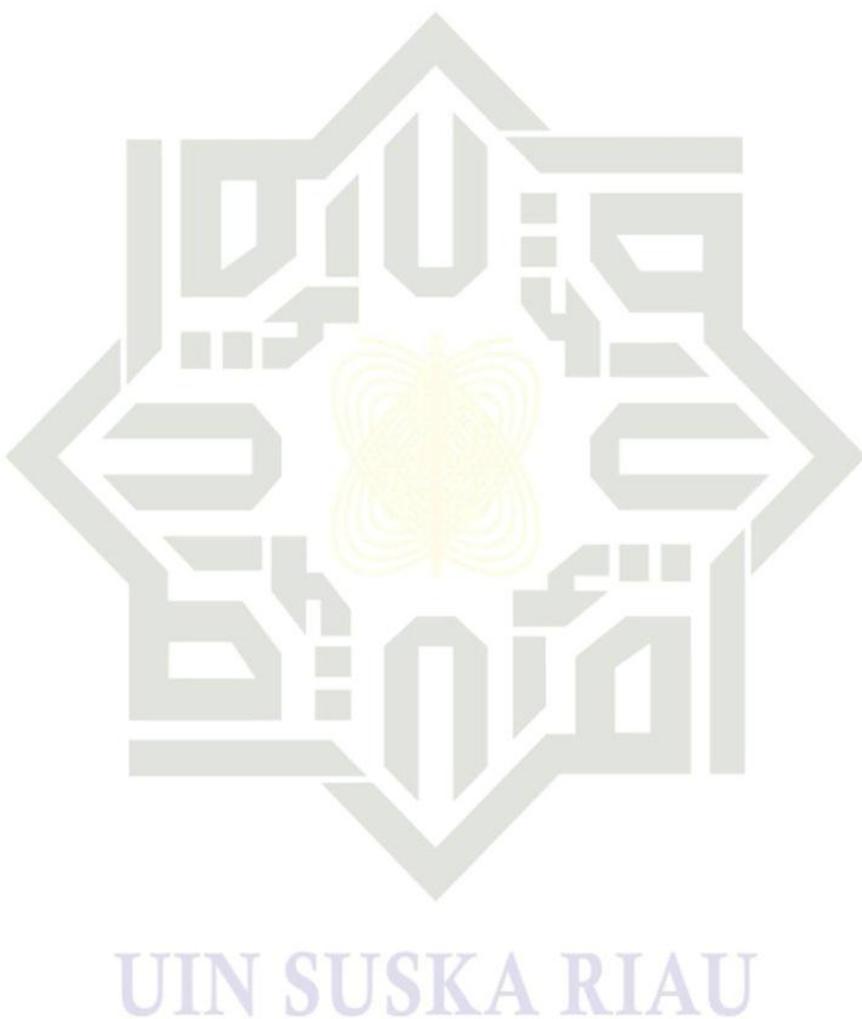
UIN SUSKA RIAU

## BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan .....	93
B. Saran .....	93
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	95
<b>LAMPIRAN</b> .....	98

Hak cipta dimiliki UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya atau hasil penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 a. Pengujiannya hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengujiannya tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.  
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**DAFTAR TABEL**

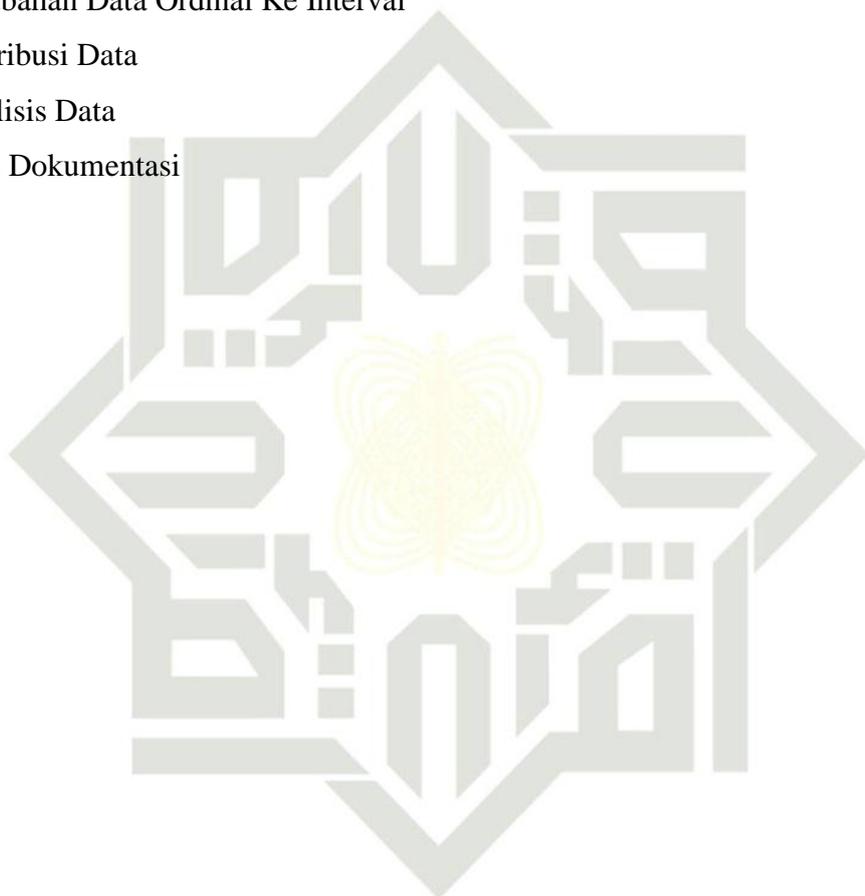
Tabel III.1	Uji validitas instrumen penelitian (Pertanyaan terkait kecanduan game online) .....	50
Tabel III.2	Uji validitas instrumen penelitian (Kuisisioner Interaksi Sosial Siswa) .....	51
Tabel III.3	Menguji keandalan Kuesioner Kecanduan Online dan Game Interaksi Sosial Siswa .....	53
Tabel III.4	Pedoman untuk seseorang memberi Menerjemahkan Koefisien korelasi .....	55
Tabel IV.1	Nama Pendidik SMAN 3 Tapung Hulu .....	56
Tabel IV.2	Jumlah Siswa/I SMAN 3 Tapung Hulu .....	57
Tabel IV.3	Jumlah Peserta Didik Berdasarkan Usia .....	57
Tabel IV.4	Jumlah Siswa Berdasarkan Agama.....	58
Tabel IV.5	Jumlah Siswa Berdasarkan Tingkat Pendidikan .....	58
Tabel IV.6	Sarana dan Prasarana SMAN 3 Tapung Hulu .....	59
Tabel IV.7	Saya Merasa Terdorong Untuk Bermain <i>Game Online</i> .....	59
Tabel IV.8	Saya Memiliki Rasa Ingin Bermain <i>Game Online</i> .....	60
Tabel IV.9	Saya Gelisah Saat Jauh Dari <i>Game Online</i> .....	60
Tabel IV.10	Ketika Melihat Level Game Temannya Sudah Tinggi Saya Akan Terdorong Untuk Terus Bermain Untuk Mencapai Level Tertinggi .....	61
Tabel IV.11	Saya Mampu Menjauhkan Diri Dari <i>Game Online</i> .....	61
Tabel IV.12	Saya Mampu Menjauhkan Diri Dari Internet Yang Menjadi Penghubung Bermain <i>Game Online</i> .....	62
Tabel IV.13	Saya Mampu Mengurungkan Keinginannya Untuk Bermain <i>Game Online</i> .....	62
Tabel IV.14	Saya Mampu Menjauhkan Diri Dari Smartphone Tempat Bermain <i>Game Online</i> Ketika Jam Pelajaran Dimulai .....	63
Tabel IV.15	Saya Mampu Memanajemen Waktu Yang Tepat Untuk Bermain Game.....	63



Mencegah Adanya Persaingan.....	77
abel IV.35 Saya Ingin Mendapatkan Skor Tertinggi Dari Pada Siswa Lain .....	77
abel IV.36 Saya Menghargai Pendapat Yang Berbeda Beda Saat Diskusi Kelompok .....	78
abel IV.37 Saya Berusaha Untuk Memanajemen Sebuah Pertikaian ....	79
abel IV.38 Saya Menghargai Teman Yang Berbeda Suku Maupun Keyakinan.....	82
abel IV.39 Saya Sangat Berhati Hati Dalam Berbicara Agar Tidak Menyinggung Perasaan Orang Lain .....	83
abel IV.40 Saya Menerima Dengan Baik Peraturan Yang Ada Di Sekolah .....	84
abel IV.41 Saya Berdiskusi Dengan Siswa Lainnya Dapat Menimbulkan Rasa Mengalah Dalam Pembagian Kelompok Dalam Kelas.....	85
abel IV.42 Saya Saling Mempengaruhi Siswa Dalam Hal Mampu Memberikan Relasi Baru Untuk Kegiatan Menarik.....	86
abel IV.43 Rekapitulasi Angket Y .....	88

## DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1 Angket Game Online
  2. Lampiran 2 Angket Interaksi Sosial
  3. Lampiran 3 Uji Coba Data
  4. Lampiran 4 Uji Validitas Angket Variabel Y (Interaksi Sosial Siswa)
  5. Lampiran 5 Perubahan Data Ordinal Ke Interval
  6. Lampiran 6 Distribusi Data
  7. Lampiran 7 Analisis Data
  8. Lampiran 8 Foto Dokumentasi
- Hak Cipta dan Milik UIN Suska Riau
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Kecanduan terhadap *game online* merupakan salah satu faktor penyebab rendahnya interaksi sosial remaja. Interaksi sosial sendiri sangat penting karena seorang individu tidak bisa hidup sendirinya dan memerlukan bantuan orang lain untuk memenuhi kebutuhannya. Salah satu kebutuhan dasar individu manusia menurut Maslow adalah kebutuhan sosial.<sup>1</sup> Untuk mengatasi hal tersebut perlunya perhatian dari guru dan juga orang tua. Sebaiknya guru bisa menciptakan proses pembelajaran yang kondusif sehingga siswa merasa senang dengan pembelajaran yang dihadapinya dan tidak cepat bosan dalam belajar sehingga tidak ada lagi siswa bermain game saat proses pembelajaran. Serta perhatian dan pengawasan orang tua juga sangat dibutuhkan ketika anak-anak memiliki kesempatan dalam bermain *game online* dirumah.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan peneliti di SMA Negeri 3 Tapung Hulu terlihat beberapa siswa yang masih kedatangan bermain *game online* dalam kelas saat proses pembelajaran dimulai. Siswa yang bermain *game online* ini cenderung akan selalu memilih untuk duduk di kursi bagian belakang. Siswa juga acuh terhadap lingkungan sekitar, baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Siswa mudah berbahasa yang tidak sopan terhadap temannya seperti menghina dan menjelekkkan temannya. Selain itu siswa juga

---

Subakti, K. (2017). Dampak game online terhadap remaja. *Jurnal Penyembuhan* , 1(1).

lebih senang bergaul dengan sesama pemain *game online* sehingga mereka dapat membentuk sebuah kelompok yang asik bermain game dengan sesamanya.

Nuzuli menyatakan bahwa faktor yang berperan dalam mempengaruhi interaksi sosial siswa, yaitu *self control* dalam diri siswa, sehingga siswa kurang mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain *game online* secara berlebihan, selain itu juga lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain *game online*.<sup>2</sup> Hal ini sejalan dengan pendapat masya dan candra yang mengatakan bahwa siswa dengan kontrol diri rendah berpotensi mengalami kecanduan *game online* dibanding siswa yang memiliki kontrol diri tinggi, ketika kontrol diri individu rendah maka kecanduan *game online* akan tinggi begitupun sebaliknya. Individu yang kecanduan *game online* sulit untuk mencegah, mengatur batas waktu bermain *game online*, dan mengatur intensitas bermain *game online*.<sup>3</sup> Pante dan Maherni mengatakan bahwa bermain *game online* cenderung membuat pemain tertarik untuk berlama-lama di depan gadget sehingga melupakan semua aktifitas seperti belajar, makan, tidur dan bermain. Seorang yang bermain *game online* semakin lama akan semakin sedikit menggunakan waktu untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain di lingkungannya.<sup>4</sup> Berdasarkan teori dan jurnal tersebut menjelaskan kurangnya

<sup>2</sup> Ahmad Khairul Nuzuli dkk, *Gangguan Komunikasi pada Mahasiswa Pecandu Game Online Mobile Legend*, Jurnal PIKMA , Volume 5, No 2, Maret 2023, hlm 261-271

<sup>3</sup> Lukman, Fradilla Firdaus, *Pengaruh kontrol diri terhadap kecanduan game online pada pemain PUBG*, Journal Of Art, Humanity&Social Studies, Vol 1, No 6, 2021

<sup>4</sup> Ardinintias, SW (2017). Peran guru dalam mengatasi kecanduan game online.

KOPASTA: *Program Studi Penelitian Bimbingan Konseling* , 4(1).



interaksi sosial dapat dipengaruhi oleh faktor dari luar seperti kecanduan *game online*. Ketika siswa bermain *game online* ia akan lebih memilih untuk sehabian menuntaskan level *game online* nya, dari pada berinteraksi dengan teman sekitarnya.<sup>5</sup> Namun, tidak semua siswa yang bermain *game online* itu kecanduan. Aloysius menyatakan bahwa *game online* bisa menjadi sarana bermain dan hiburan bagi pengguna dan juga bisa menjadi dampak positif seperti peningkatan kebutuhan bermain *game online* juga dapat berdampak pada meningkatnya uang saku jika bisa menjadi *gamers* internasional akan tetapi penggunaan *game online* secara berlebihan dan terus menerus dapat mengakibatkan kecanduan penggunanya yang dapat berdampak negatif bagi kehidupan dan perkembangan sosial anak. Khususnya pelajar yang memiliki jiwa bebas dan lebih menyukai permainan *game online* dibandingkan belajar dan bersosialisasi dengan lingkungannya.<sup>6</sup>

Berdasarkan gejala dan fenomena yang terjadi di atas, menunjukkan bahwa waktu yang semestinya para remaja umumnya dipergunakan untuk bermain dengan teman sebaya atau belajar telah digunakan demi bisa duduk berlama-lama dan berjam-jam hanya untuk bermain *game*. Padahal mengacu pada pendapat Nuzuli dan Masya Candra sebelumnya, bahwa kurangnya interaksi sosial ketika bermain *game online* salah satunya dipengaruhi oleh kontrol diri siswa yang rendah tersebut. Pernyataan tersebut didukung oleh Banyak remaja yang gemar bermain mengalami penurunan prestasi, mengalami masalah dengan kepribadiannya, menderita penyakit, dan yang

<sup>5</sup> Adams & Rollings. 2017. *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa*. Jurnal. Hlm 25

<sup>6</sup> Aloysius Bagas,dkk “Dampak *game online* terhadap interaksi sosial”. Ejournal.ust.ac.id/Jurnal Means/ vol.4 No.1 (Januari-Juni 2019),72



lebih berbahaya dari kecanduan *game online* timbulnya pelaku agresif sebagai luapan emosi dalam kegagalan dalam melawan atau musuh di *game online* tersebut, mudah marah terhadap orang sekitar, dan mood kurang bagus.<sup>7</sup>

Dari temuan-temuan di atas, diketahui bahwa pengaruh *kecanduan game online* terhadap interaksi sosial belum bisa disimpulkan. Oleh karena itu perlu dilakukan penelitian ulang agar mendapatkan hasil yang diinginkan peneliti menggunakan indikator gabungan. Jika Hardiansyah menggunakan indikator kecanduan *game online*, diantaranya *compulsion* (dorongan untuk melakukan secara terus menerus), *withdrawal* (penarikan diri), *tolerance* (toleransi), *interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan).<sup>8</sup> Sedangkan Yuda menggunakan 4 indikator *game online*, diantaranya tempat bermain *game online*, waktu dalam bermain *game online*, jenis *game online*, kecenderungan mengerjakan tugas dari pada bermain *game online*.<sup>9</sup> Pada penelitian ini penulis menerapkan indikator *game online* gabungan yang digunakan oleh Hardiansyah dan Yuda, di antaranya waktu yang digunakan dalam bermain *game online*, dorongan untuk terus bermain *game online*, tempat bermain *game online*, *withdrawal* (penarikan diri), *interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan). Kemudian untuk indikator interaksi sosial, Dahlan menggunakan 6 indikator interaksi sosial, diantaranya yaitu imitasi dorongan untuk meniru orang lain, sugesti ialah pengaruh psikis, identifikasi

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
© Hak Cipta milik UIN Suska Riau  
Statistik Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Samuel Henry, "Panduan Praktis membuat *game 3D*", (Yogyakarta, Graha Ilmu, 2005), hlm 2

Hardiansyah Masya. *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016*, Jurnal Bimbingan Konseling, Vol.03 No.1, 2016, hlm 158

Yuda Nugraha, dkk. *Pengaruh game online terhadap motivasi belajar PAI*, Jurnal Pendidikan Islam, E-ISSN 2723-1593 P-ISSN 2715-2804



dorongan untuk menjadi identik atau sama dengan orang lain, simpati merasa tertarik pada orang lain, empati, motivasi pengaruh yang diberikan seseorang kepada orang lain.<sup>10</sup> Sedangkan putu bagus menggunakan 8 indikator interaksi sosial, diantaranya percakapan, saling pengertian, kerja sama, keterbukaan, empati, memberikan dukungan, rasa positif, adanya kesamaan dengan orang lain. Pada penelitian ini peneliti menggunakan indikator gabungan interaksi sosial yang digunakan oleh Dahlia dan Putu Bagus, diantaranya imitasi merupakan dorongan untuk meniru orang lain, identifikasi kecenderungan atau keinginan dalam diri untuk menjadi sama dengan orang lain, sugesti pemberian pengaruh pandangan seseorang kepada orang lain, kerjasama, persaingan dan pertentangan. Adapun alasan peneliti menggunakan indikator interaksi sosial tersebut yaitu berdasarkan pada pendapat sarwono yang menyatakan bahwa indikator tersebut sangat tepat digunakan.<sup>12</sup> Untuk mengantisipasi menurunnya kualitas dan kuantitas interaksi sosial yang disebabkan maraknya *game online* terutama dikalangan remaja, diperlukan adanya peran dari berbagai pihak, adanya peran dari berbagai pihak, seperti, orang tua, guru dan masyarakat lingkungan sekitar.<sup>13</sup>

Penelitian ini dilaksanakan dengan harapan dapat menyelesaikan masalah dampak *Game online* terhadap interaksi sosial anak. Menurut Prof. Dr. Soerjono Soekanto, interaksi sosial merupakan kunci semua kehidupan sosial. Maka jika tidak adanya komunikasi ataupun interaksi antar satu

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dahlia, "Game online dan Interaksi sosial", ejournal.uji, Vol.2 No.2 November 2015  
 Putu Bagus Juni Arta Negara dkk, "Determinasi disiplin belajar dan Interaksi sosial terhadap pemahaman konsep IPS Siswa kelas V" International Journal of Educational Policies" 2019, hlm 90

Novriadi, E (2019). *Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan Pencegahan*. Buletin Psikologis, 27(2), 148-158

Dahlia, "Game online dan Interaksi sosial", ejournal.uj, Vol.2 No.2 November 2015



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
 © Maklupmik UN Suska Riau  
 Site Islamic University of Sultan Syaif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sama lain maka tidak mungkin ada kehidupan bersama. Kalau jika hanya fisik yang saling berhadapan antara satu sama lain, tidak dapat menghasilkan suatu bentuk kelompok sosial yang dapat saling berinteraksi. Maka dari itu kita dapat menyimpulkan bahwa interaksi merupakan dasar dari suatu bentuk proses sosial karena tanpa adanya interaksi sosial, maka kegiatan-kegiatan antar satu individu dengan yang lain tidak dapat disebut interaksi.<sup>14</sup> Penelitian ini diharapkan juga dapat memberikan gambaran mengenai interaksi sosial pada remaja kecanduan *game online*, dan dapat mencegah mereka terlarut dalam kecanduan, juga dapat memberikan informasi kepada masyarakat tentang perilaku anak pecandu *game online*. Sehingga tidak ada lagi anak yang kurang interaksi karena *game online* dan tidak ada lagi anak yang bermain *game online* saat jam pelajaran dimulai.

Berdasarkan pamparan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ulang dengan judul **“Pengaruh dampak kecanduan *Game Oline* terhadap Interaksi Sosial Siswa di kelas XI SMA Negeri 3 Tapung Hulu”**

### B. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalah pahaman dan kekeliruan dalam memahami judul penelitian ini, maka penulis perlu menjelaskan istilah yang digunakan supaya tidak menimbulkan penafsiran yang beragam.

#### 1. **Game Online**

*Game online* dalam penelitian ini adalah permainan yang menggunakan jaringan internet yang dimainkan oleh beberapa orang atau kelompok siswa di jurusan IPS kelas XI SMA Negeri 3 Tapung Hulu, di

---

Soekanto, sarjono “Sosiologi Suatu Pengantar” Jakarta Raja Grafindo Persada, 2015,



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mana pada permainannya terdapat tantangan-tantangan yang membuat siswa kecanduan dan ketagihan untuk bermain terus menerus sehingga pola interaksinya terganggu.<sup>15</sup>

## 2. Interaksi Sosial

Interaksi sosial dalam penelitian ini adalah hubungan atau komunikasi yang dilakukan oleh dua orang siswa atau lebih yang terdapat pada jurusan IPS kelas XI SMA Negeri 3 Tapung Hulu dengan tujuan saling mempengaruhi satu dengan yang lainnya untuk mencapai tujuannya. Hal ini dapat diartikan bahwa dalam interaksi sosial terdapat hubungan antara individu dan kelompok, yang merupakan hubungan yang dilakukan oleh manusia untuk bertindak terhadap sesuatu atas dasar makna yang dimiliki oleh manusia.<sup>16</sup>

## 2. Permasalahan

### 1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, bahwa masih terlihat beberapa siswa yang masih kedatangan bermain game online dalam kelas saat proses pembelajaran dimulai. Siswa yang bermain game online ini cenderung akan selalu memilih untuk duduk di kursi bagian belakang. Siswa juga acuh terhadap lingkungan sekitar, baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Siswa mudah berbahasa yang tidak sopan terhadap temannya seperti menghina dan menjelekkkan temannya.

Rika Agustina Amanda, "Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja Di Samarinda". Ejournal komunikasi No. 3, Vol. 4, (2016)

Putri Hanna Pebriana "Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini" Jurnal Obsesi Prodi PG-PAUD FIK UPTT, Vol 1 Issue 1 2017. Hlm.4-5



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Selain itu siswa juga lebih senang bergaul dengan sesama pemain game online sehingga mereka dapat membentuk sebuah kelompok yang asik bermain game dengan sesamanya.

## 2. Batasan Masalah

Pembatasan masalah ini bertujuan untuk memperjelas dan mempersempit pokok masalah yang dibahas, sehingga hasil yang diinginkan dapat tercapai sesuai yang diharapkan. Dalam penelitian ini permasalahan dibatasi atau hanya berfokus pada : Pengaruh dampak kecanduan *Game online* terhadap Interaksi sosial siswa di kelas XI SMA Negeri 3 Tapung Hulu

## 3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah yang dapat dirumuskan dari penelitian ini yaitu: Apakah ada Pengaruh yang Signifikan antara Dampak Kecanduan *Game Online* terhadap Interaksi Sosial Siswa di kelas XI SMA Negeri 3 Tapung Hulu.

## D. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

### 1. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh yang signifikan antara bermain *game online* terhadap interaksi sosial siswa di kelas XI SMA Negeri 3 Tapung Hulu.



## 2. Manfaat Penelitian

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Adapun secara detail manfaat yang diharapkan dari penelitian ini antara lain manfaat praktis :

Bagi guru

Penelitian ini memberikan bahan masukan bagi guru-guru agar lebih menciptakan proses pembelajaran yang kondusif sehingga siswa merasa senang dengan pembelajaran yang dihadapinya dan tidak cepat bosan dalam belajar sehingga tidak ada lagi siswa bermain game saat proses pembelajaran.

#### a. Bagi program studi pendidikan ekonomi

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan bacaan dan sumber referensi sebagai bahan informasi dan menambah wawasan bagi mahasiswa pendidikan ekonomi untuk melakukan penelitian selanjutnya dalam bidang yang sama.

Bagi peneliti

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan bagi peneliti, serta dapat menambah pengetahuan peneliti mengenai kecanduan game online.

UIN SUSKA RIAU

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Kajian Teori

##### 1. Kecanduan *Game Online*

###### Pengertian kecanduan *game online*

Kecanduan *game online* merupakan perilaku seseorang yang ingin terus bermain game online yang menghabiskan banyak waktu serta dimungkinkan individu yang bersangkutan tidak mampu mengontrol atau mengendalikannya. pola perilaku bermain seseorang, baik permainan online maupun offline. Kecanduan *game online* juga merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*. Seperti yang disebutkan Young yang menyatakan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *computer game addiction* (berlebihan dalam bermain game).<sup>17</sup> Sedangkan King dan Delfabro mengartikan kecanduan *game online* sebagai salah satu bentuk adiksi yang disebabkan oleh adanya pemikiran secara terus menerus sehingga menimbulkan perilaku *excessive* dimana pemain menunjukkan motivasi tinggi dalam bermain dan pemain dapat menghabiskan waktu untuk bermain.<sup>18</sup>

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

---

Ni Putu Arika, Dkk. Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Smp Negeri 1 Kuta. Psikologi Udayana, No. 2, Vol. 2, 2015 hal 164  
Trisnani, Rischa Pramudia dan Silvia Yula W (2018). *Stop Kecanduan Game online*. (Madiun Jawa Timur, 2018), hlm 4-5



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

## b. Ciri-ciri kecanduan *game online*

Adapun anak yang kecanduan *game online* memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Merasa terikat dengan *game online* (memikirkan mengenai aktivitas online pada saat sedang offline atau mengharapkan sesi online berikutnya)
- 2) Memainkan *game online* dengan lama waktu lebih dari 14 jam perminggu dan hanya memainkan satu jenis/ tipe *game* saja. Bahkan lebih dari satu bulan masih tetap fokus memainkan atau menggeluti *game* yang sama serta masih terus bermain meskipun sudah tidak menikmati lagi
- 3) Merasa kebutuhan bermain *game online* dengan jumlah waktu yang terus meningkat untuk mencapai sebuah kegembiraan yang diharapkan.
- 4) Merasa gelisah, murung, depresi dan lekas marah Ketika mencoba untuk mengurangi atau menghentikan bermain *game online*.<sup>19</sup>

## 2. Faktor-faktor kecanduan *game online*

Immanuel mengatakan bahwa beberapa faktor yang mempengaruhi seseorang bermain *game online* dapat dilihat dari dalam yang disebut dengan internal dan dari luar individu tersebut atau disebut dengan eksternal menyebabkan adiksi remaja terhadap *game online*.

### Faktor internal

<sup>19</sup> Nisrinafatin, "pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa". Edukasi Nonformal, 2015-2016, 2715-2634

- a. Keinginan yang kuat dari remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam permainan *game online* tersebut, karena *game online* dirancang sedemikian rupa agar *gamer* semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi.
  - b. Bosan, rasa bosan yang dirasakan oleh remaja ketika berada dirumah atau sekolah, ketidak mampuan mengatur prioritas untuk mengajarkan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya adiksi terhadap *game online* ini.
  - c. kontrol diri , faktor eksternal selanjutnya yaitu kurangnya kontrol diri dalam diri remaja, sehingga remaja ini kurang mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain *game online* secara berlebihan.
- 2) Faktor Eksternal
- a. Lingkungan, yang pertama yaitu lingkungan yang kurang terkontrol karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain *game online*.
  - b. Hubungan Sosial, ini disebabkan karena kurang memiliki kompetensi sosial yang baik sehingga remaja memilih alternatif bermain *game online* sebagai aktivitas yang menyenangkan.
  - c. Harapan, harapan ini merupakan bentuk dari harapan orang tua yang melambung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus-kursus atau les-les, sehingga kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan bermain dengan keluarga ini menjadi terlupakan.

Faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan *internet* atau *game*



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

*online* menurut Young antara lain:

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Ciri khas (*salience*), ciri khas ini biasanya dikaitkan dengan pikiran-pikiran yang berlebihan secara mencolok terhadap bermain *game*. Memikirkan bahkan ketika *offline* atau berfantasi mengenai bermain *game* saat harus konsentrasi dengan hal lain misalnya tugas atau pekerjaan lainnya, bahkan bermain *game* akan menjadi prioritas utama pemain.

Penggunaan yang berlebihan (*excessive use*), pada saat bermain *game online* terlalu banyak biasanya dikaitkan dengan hilangnya pengertian tentang penggunaan waktu atau pengabaian kebutuhan-kebutuhan dasar dalam kehidupannya misalnya makan, tidur, bahkan mandi. Individu biasanya menyembunyikan waktu *online* dari keluarga atau orang terdekat.

c. Pengabaian pekerjaan (*neglect to work*), saat individu mengabaikan pekerjaannya karena aktivitas *game online*, produktivitas dan kinerja menurun karena bermain *game*. Tugas dan pekerjaan diabaikan karena pemain lebih memprioritaskan *game*.

Antipasi (*anticipation*), bermain *game online* digunakan sebagai sarana untuk melarikan diri atau mengabaikan sementara masalah yang terjadi dalam kehidupan nyata pemain. Karena kebiasaan ini, pemain akan terbiasa melarikan diri dari permasalahan melalui *game online* dan lama kelamaan akan menjadi kebiasaan dan mendominasi pikiran dan bahkan perilakunya. Bermain *game* digunakan sebagai strategi *coping*



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dari masalah yaitu sarana untuk melarikan diri atau mengabaikan permasalahan yang terjadi di kehidupan nyata, lama kelamaan aktivitas internet menjadi aktivitas yang paling penting dalam hidup sehingga mendominasi pikiran, perasaan dan perilakunya.

Mengabaikan akan kehidupan sosial (*neglect to social life*), pemain akan mengabaikan kehidupan sosialnya dan mengorbankan kegiatan sosial untuk bermain *game*. Kegiatan bermain *game* yang dilakukan secara terus menerus akan mengurangi waktu sosialnya.

f. Ketidakmampuan mengontrol diri (*lack of control*), ketidakmampuan mengontrol diri akan menimbulkan banyaknya waktu yang digunakan untuk bermain *game online* baik dalam intensitas maupun durasi. Penggunaan waktu yang tidak terkontrol akan berakibat buruk pada kesehatan.

Berdasarkan penjelasan di atas disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* menurut Immanuel ada dua, yaitu internal dan eksternal. Faktor Internal meliputi keinginan yang kuat diri dari remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam bermain *game online*, rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada di rumah atau di sekolah, ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas yang penting, kurangnya *self control* dalam diri, dan kurang memiliki hubungan sosial yang baik.

### 3. Kecanduan *game online* pada remaja

Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis kecanduan



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

yang disebabkan oleh teknologi *internet* atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*. *Internet* dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *Computer game addiction* (berlebihan dalam bermain game). *Game online* merupakan bagian dari *internet* yang sering dikunjungi dan sangat digemari dan bisa menyebabkan kecanduan jika memiliki intensitas waktu bermain yang sangat tinggi. Remaja cenderung bermain *game online* karena baginya bermain *game online* merupakan hal yang menarik.

Dalam permainan *game online* terdapat skor tertinggi yang dicantumkan, karena sifat dasar manusia yang selalu ingin menjadi pemenang dan bangga bila semakin mahir akan sesuatu termasuk sebuah permainan. Dalam *game online* apabila point bertambah, maka objek yang akan dimainkan akan semakin hebat, membuat remaja terus mengejar skor tertinggi sehingga intensitas dalam bermain *game online* pada remaja menjadi berlebihan yang mengakibatkan kecanduan *game online*.<sup>20</sup>

Kardefelt-Winther menjelaskan bahwa pada awalnya kecanduan hanya berkaitan dengan zat adiktif (contohnya alkohol, tembakau, dan obat-obatan terlarang) yang masuk melewati darah dan menuju ke otak dan dapat merubah komposisi kimia otak. Namun, saat ini konsep kecanduan telah berkembang. Istilah kecanduan berkembang seiring dengan perkembangan kehidupan masyarakat, sehingga istilah kecanduan tidak hanya melekat pada obat-obatan tetapi dapat juga melekat pada kegiatan atau suatu hal tertentu yang dapat membuat seseorang

---

Trisnani, Risca Pramudia dan Silvia Yula W, *Op. Cit.* hlm 19-25





- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ketergantungan, baik secara fisik atau psikologis.<sup>21</sup>

Kecanduan *game online* dapat memberikan dampak buruk terhadap remaja. Sehingga diperlukan upaya agar remaja dapat terhindar dari kecanduan *game online*. Telah banyak penelitian yang 150 Buletin Psikologi dilakukan tentang kecanduan *game online*. Namun dari banyaknya penelitian tersebut, masih sedikit sekali penelitian yang lebih fokus terhadap upaya pencegahan kecanduan *game online*.<sup>22</sup>

#### 4. Indikator Kecanduan *Game Online*

Pada indikator *game online* ada 5 komponen yang menunjukkan seseorang kecanduan *game online*, yaitu:

##### a. Waktu yang digunakan dalam bermain *game online*

Waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini merupakan bermain *game online*. Dan kebanyakan pemain *game online* tidak akan berhenti hingga merasa puas. Waktu yang digunakan untuk bermain ini adalah waktu di sekolah ataupun usai sekolah yang seharusnya digunakan untuk beristirahat di rumah.

##### Dorongan untuk terus bermain *game online*

Merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan sesuatu hal secara terus menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus menerus bermain *game online*.

##### Tempat bermain *game online*

Tempat bermain *game online* adalah tempat yang biasa digunakan

Eryzal Novrialdy, "Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya." Buletin Psikologi, No. 2, Vol.27 (2019) Hal 150  
*Ibid*, hlm 146

oleh para siswa menghabiskan waktunya untuk bermain *game online*. Terdapat beberapa tempat yang dijadikan sebagai tempat bermain *game online* seperti warnet, rumah, bahkan di sekolah pun masih banyak ditemukan siswa sedang bermain *game online*.

*Withdrawal* (penarikan diri) merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Seseorang yang kecanduan *game online* merasa tidak mampu untuk menarik atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan *game online*.

*Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan) Merupakan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu *game online* cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya terfokus pada *game online* saja. Begitu pula dengan masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang, tidak menjadi kebersihan badan dan polamakan yang tidak teratur.<sup>23</sup>

Jadi dapat disimpulkan apabila kelima aspek di atas pada diri seseorang atau siswa, maka siswa tersebut sudah termasuk kecanduan pada *game online*.

## 5. Dampak Negative dan Dampak Positif *Game Online*

Dampak positif

---

Hardiansyah Masya. *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016*, Jurnal Bimbingan Konseling, Vol.03 No.1, 2016, hlm 158





**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Ada beberapa dampak positif dari *game online* antara lain sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan kemampuan konsentrasi,
- 2) Meningkatkan kemampuan membaca dan sangat tidak beralasan bahwa *game online* merupakan jenis permainan yang menurunkan tingkat minat baca pada siswa.<sup>24</sup>

#### Dampak Negatif *Game Online*

- 1) Membuat kecanduan berlebihan dan lupa segala hal

*Game online* membuat kecanduan karena dalam *game* dituntut untuk melakukan banyak hal agar tidak tertinggal dengan orang lain. Dengan semua tuntutan tersebut, bermain di depan *game online* biasanya lebih menyita waktu para *gamers*. Tanpa terasa, mereka akan bermain *game online* selama berjam-jam, sulit beranjak dari monitor sehingga lupa makan, minum, tidur, apalagi olahraga.

- 2) Menurunkan kebugaran tubuh

Dengan duduk diam di depan monitor selama berjam-jam bahkan sepanjang hari saat bermain *game online*, otomatis *gamer* tidak menggerakkan tubuhnya sehingga kekurangan aktivitas apalagi olahraga.

- 3) Menurunkan motivasi belajar/membuat malas

*Game online* membuat para *gamers* hanya fokus terhadap

---

Andri Arif Kustiawan dan Andy, “Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan”. (Media Grafika: Jawa Timur 2018) hlm 11-13

*game* yang dimainkan dan menjadi malas melakukan hal lain yang jelas kurang menarik dibanding *game online* seperti bekerja, belajar, mengerjakan tugas, bersih-bersih rumah, dll.

4) Sulit berkonsentrasi dalam pelajaran/pekerjaan

Terlalu fokus dan ketergantungan terhadap *game online* juga dapat menyebabkan pikiran *gamer* menjadi selalu memikirkan tentang *game*, ingin bermain *game*, dan ingin segera kembali berhadapan dengan monitor untuk bermain *game* bersama teman-temannya.

5) Merusak mata dan juga saraf

Orang yang terpapar radiasi monitor secara berlebihan dan terus-menerus bisa menyebabkan performa lensa mata melemah dan berpotensi mengalami *miopi*, *hipermotripsi*, atau bahkan *silinder*. Oleh karena itu, tidak heran jika banyak *gamers* yang memakai kaca mata.

6) Berkurangnya sosialisasi

*Gamer* yang terlalu asik dengan *game online* akan merasa tidak membutuhkan orang lain disekitarnya dan cukup nyaman dengan hanya ada dirinya dan *game online*. Kurangnya sosialisasi karena mereka hanya berinteraksi dengan sesama pemain *game online* saja.

7) Sulit berekspresi dan berinteraksi

Karena terbiasa dengan interaksi satu arah dengan *game*



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Hassan Riau

*online* dapat menyebabkan kesulitan untuk mengekspresikan diri dalam komunikasi dua arah di dunia nyata.

- 8) Berpotensi menimbulkan stress jika mengalami kekalahan terus-menerus.

Jika pengguna *game online* sudah berlebihan dan menyebabkan ketergantungan, maka emosi kita akan bergantung pada *game online* tersebut. Ketika mengalami kekalahan terus-menerus, *gamer* akan berpotensi tinggi kehilangan kontrol emosi (kesal, marah-marah), tertekan, bahkan hingga stress.<sup>25</sup>

## 6. Interaksi Sosial

### a. Pengertian Interaksi Sosial

Pengertian tentang interaksi sosial sangat bermanfaat didalam mempelajari berbagai bentuk permasalahan yang ada di masyarakat. Interaksi sosial berasal dari bahasa lain: *Con* atau *Cum* yang berarti bersama-sama, dan *tango* berarti menyentuh, jadi pengertian secara harfiah adalah bersama-sama menyentuh. Interaksi sosial adalah proses dimana antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, atau kelompok dengan kelompok berhubungan satu dengan yang lain.<sup>26</sup>

Adapun beberapa pengertian tentang interaksi sosial menurut para ahli dapat dikemukakan sebagai berikut:

Mustika Transmawati dan widya sartika. "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Remaja". Prosiding Seminar Nasional, Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang, 03 Mei 2019

Dwi Narwoko & Bagong Suyanto, "Sosiologi Teks Pengantar dan Terpan" (Jakarta: Prenada, 2014), hlm 20



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

- 1) Nasdian berpendapat bahwa interaksi sosial merupakan suatu intensitas sosial yang mengatur bagaimana masyarakat berperilaku dan berinteraksi satu dengan yang lainnya. Interaksi sosial merupakan basis untuk menciptakan hubungan sosial yang terpola yang disebut struktur sosial. Interaksi sosial dapat pula dilihat sebagai proses sosial dimana mengorientasikan dirinya pada orang lain dan bertindak sebagai respond terhadap apa yang dikatakan dan dilakukan orang lain.
- 2) Setiadi & Kolip mendefinisikan, bahwa interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan yang menyangkut perorangan, antara kelompok-kelompok, maupun antara perorangan dan kelompok.
- 3) Jacky mendefinisikan interaksi sosial sebagai bentuk tindakan yang terjadi antara dua atau lebih objek yang memiliki efek satu sama lain. Efek dua arah sangat penting dalam berinteraksi. Interaksi sosial memerlukan orientasi bersama. Memata-matai orang lain bukan merupakan bentuk interaksi sosial, karena orang yang dimata-matai tidak menyadarinya. Interaksi sosial juga diposisikan sama dengan proses sosial.
- 4) Soekanto menyatakan bahwa interaksi sosial merupakan proses sosial karena interaksi sosial merupakan syarat utama terjadinya aktivitas-aktivitas sosial.<sup>27</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial dinamakan juga dengan proses sosial yang

---

Lalu Moh.Fahri & Lalu A.Hery Qusyairi, "Interaksi Sosial dalam Proses Pembelajaran", Jurnal Studi Keislaman dan Ilmu Pendidikan, Volume 7, Nomor 1, Mei 2019:149-166, hlm



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

berarti terdapat hubungan timbal balik antara dua orang atau lebih, dan masing-masing orang yang terlibat di dalamnya yang memainkan peran secara aktif. Dalam interaksi juga lebih dari sekedar terjadi hubungan antara pihak-pihak yang terlibat melainkan terjadi saling mempengaruhi.

### Ciri- ciri interaksi sosial

Proses interaksi sosial dalam masyarakat memiliki ciri sebagai berikut:

- 1) Adanya dua orang pelaku atau lebih
- 2) Adanya hubungan timbal balik antar perilaku
- 3) Diawali dengan adanya kontak sosial, baik secara langsung
- 4) Mempunyai maksud dan tujuan yang jelas<sup>28</sup>

### c. Macam-Macam Interaksi Sosial

- a. Dilihat dari sudut subjeknya, ada tiga macam interaksi sosial, yaitu:
  - 1) Interaksi antara orang perorangan
  - 2) Interaksi antara orang dengan kelompoknya, dan sebaliknya
  - 3) Interaksi antar kelompok
- b. Dilihat dari segi caranya, ada dua macam interaksi sosial yaitu:
  - 1) Interaksi langsung (*direct interaction*), yaitu interaksi fisik, seperti berkelahi, dan sebagainya.
  - 2) Interaksi simbolik (*symbolic interaction*), yaitu interaksi dengan mempergunakan Bahasa (lisan atau tulisan) dan

<sup>28</sup> Asrul Muslim "Interaksi Sosial dalam Masyarakat Multienis" Jurnal Diskurus Islam, Nomor 3, Desember 2013, hlm 485

simbol-simbol lain (isyarat), dan lain sebagainya.

c. Menurut bentuknya, Selo Soemardjan membagi interaksi menjadi empat, yaitu:

- 1) Kerjasama (*cooperation*)
- 2) Persaingan (*competition*)
- 3) Pertikaian (*conflict*)<sup>29</sup>

#### d. Syarat terjadinya Interaksi Sosial

Interaksi sosial merupakan hubungan sosial yang dinamis, menyangkut hubungan antar individu, antar kelompok maupun antar individu dengan kelompok ada dua syarat terjadinya interaksi sosial.

1. Adanya kontak sosial (*social contact*), yang dapat berlangsung dalam tiga bentuk, yaitu antara individu, antara individu dengan kelompok, antara kelompok. Selain itu, suatu kontak dapat pula bersifat langsung maupun tidak langsung.

Adanya komunikasi, yaitu seseorang memberi arti pada perilaku orang lain, perasaan-perasaan apa yang ingin disampaikan orang tersebut. Orang yang bersangkutan kemudian memberi reaksi terhadap perasaan yang ingin disampaikan oleh tersebut.<sup>30</sup>

Kata kontak berasal dari bahasa latin *con* atau *cum* artinya adalah bersama-sama dan tango yang artinya menyentuh. Arti secara harfiah adalah bersama-sama menyentuh. Burhan Bungin menyebutkan kontak sosial dapat terjadi dalam 5 bentuk, yaitu:

<sup>29</sup> Ary H Gunawan “ Sosiologi Pendidikan” Jakarta 2010.hlm 32

<sup>30</sup> Nashrillah “Peran Interaksi Dalam Komunikasi Menurut Islam” Jurnal Warta Edisi 52,

April 2011, ISSN: 1829-7463, hlm 7





- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

a. Dalam bentuk proses sosialisasi yang berlangsung antara pribadi orang perorang. Proses sosialisasi ini memungkinkan seseorang mempelajari norma-norma yang terjadi di masyarakatnya. Proses ini terjadi melalui proses onjektivitas, yaitu interaksi sosial yang terjadi dalam dunia intersubjektif yang dilembagakan atau mengalami proses institusionalisasi.

Antara orang per orang dengan suatu kelompok masyarakat atau sebaliknya.

Antar kelompok masyarakat dengan kelompok masyarakat lainnya dalam sebuah komunitas.

d. Antara orang per orang dengan masyarakat global dunia internasional.

e. Antar orang per orang, kelompok, masyarakat dan dunia global, kontak dimana kontak sosial terjadi secara simultan diantara mereka.

Terjadinya suatu kontak tidaklah semata-mata tergantung dari tindakan, tetapi juga tanggapan terhadap tindakan tersebut. Kontak sosial yang bersifat positif mengarah pada suatu kerja sama, sedangkan yang bersifat negatif mengarah pada suatu pertentangan atau bahkan sama sekali tidak menghasilkan suatu interaksi sosial.

Suatu kontak dapat bersifat primer atau skunder. Kontak primer terjadi apabila yang mengadakan hubungan langsung bertemu berhadapan muka. Kontak skunder memerlukan suatu perantara dan sekunder dapat dilakukan secara langsung. Hubungan-hubungan yang tersebut dapat



pertimbangan rasional. Contoh: berbagai macam upacara atau tradisi yang dimaksudkan untuk melestarikan kebudayaan leluhur.

Tindakan ofektif, yaitu tindakan-tindakan yang dilakukan oleh seorang atau kelompok orang berdasarkan perasaan atau emosi.<sup>33</sup>

### Bentuk-Bentuk Interaksi Sosial

Menurut Garungan, bahwa sesuai dengan bentuk-bentuk pelaksanaannya terdapat jenis interaksi sosial yaitu. Guna dalam menjelaskan bentuk interaksi sosial tersebut akan diuraikan sebagai berikut:

#### 1) Interaksi Antar Status

Interaksi antar status adalah hubungan antar dua pihak dalam individu yang berbeda dalam satu lingkungan yang bersifat formal sehingga masing-masing. Misalnya hubungan antara guru dengan siswa atau dosen dengan mahasiswa, dan anak dengan orang tua atau dengan keluarganya yang berbeda status.

#### Interaksi Antar Kepentingan

Interaksi antara kepentingan merupakan hubungan antara pihak individu yang berorientasi terhadap kepentingan dari masing-masing pihak. Dalam hubungan ini, masing-masing pihak saling memberikan solidaritasnya untuk mendukung terciptanya suatu sikap yang harmonis sehingga komunikasi tersebut dapat tercapai dengan baik.

#### Interaksi Antar Keluarga



UIN SUSKA RIAU

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Interaksi antar keluarga merupakan suatu hubungan yang terjadi antar pihak yang mempunyai hubungan darah. Pada hubungan ini solidaritas antara anggota yang relative lebih tinggi dan bentuk hubungannya lebih bersifat informal.

#### Interaksi Antar Persahabatan

Interaksi antar persahabatan ini merupakan hubungan antara dua orang atau lebih dimana masing-masing individu sangat mendambakan adanya komunikasi yang saling menguntungkan untuk menjalin suatu hubungan yang sedemikian dekat atau kekerabatan.<sup>34</sup>

Adapula interaksi sosial dibedakan menjadi dua bentuk, yaitu asosiatif dan disosiatif.

#### 1) Asosiatif

Interaksi sosial bersifat asosiatif akan mengarah pada bentuk penyatuan, interaksi sosial ini terdiri atas beberapa hal berikut.

##### a. Kerja Sama (*cooperation*)

Kerjasama terbentuk karena masyarakat menyadari bahwa mereka mempunyai kepentingan-kepentingan yang sama sehingga sepakat untuk bekerjasama dalam mencapai tujuan bersama. Berdasarkan pelaksanaannya terdapat empat bentuk Kerjasama, yaitu *bargaining* (tawar-menawar), *cooptation* (kooptasi), koalisi dan *joint-venture* (usaha patungan).

##### b. Akomodasi

---

Putri Hanna Pebriana, *Op. Cit*, hlm 7



Akomodasi merupakan suatu proses penyesuaian antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, atau kelompok dengan kelompok guna mengurangi, mencegah atau mengatasi ketegangan dan kekacauan. Proses akomodasi dibedakan menjadi beberapa bentuk antara lain:

1. *Coercion* yaitu suatu bentuk akomodasi yang prosesnya dilaksanakan karena adanya paksaan.
2. Kompromi yaitu, suatu bentuk akomodasi dimana pihak-pihak yang terlibat masing-masing mengurangi tuntutananya agar dicapai suatu penyelesaian terhadap suatu konflik yang ada.
3. Mediasi yaitu, cara menyelesaikan konflik dengan jalan meminta bantuan pihak ketiga yang netral.
4. *Arbitration* yaitu, cara mencapai compromise dengan cara meminta bantuan pihak ketiga yang dipilih oleh kedua belah pihak atau oleh badan yang berkedudukan lebih dari pihak-pihak yang bertikai.
5. *Adjudication* atau peradilan yaitu, suatu bentuk penyelesaian konflik melalui pengadilan.
6. *Stalemate* yaitu, suatu keadaan dimana pihak-pihak yang bertentangan memiliki kekuatan yang seimbang dan berhenti melakukan pertentangan pada suatu titik karena kedua belah pihak sudah tidak mungkin lagi maju atau mundur.
7. Toleransi yaitu, suatu bentuk akomodasi tanpa adanya



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

persetujuan formal.

8. *Consiliation* yaitu, usaha untuk mempertemukan keinginan pihak-pihak yang berselisih bagi tercapainya suatu persetujuan bersama.

c. Asimilasi

Proses asimilasi menunjukkan pada proses yang ditandai adanya usaha mengurangi perbedaan yang terdapat diantara beberapa orang atau kelompok dalam masyarakat serta usaha menyamakan sikap, mental, dan tindakan demi mencapai tujuan bersama. Asimilasi timbul bila ada kelompok masyarakat dengan latar belakang kebudayaan yang berbeda saling bergaul secara intensif dalam jangka waktu yang lama, sehingga lambat laun kebudayaan asli mereka akan berubah sifat dan wujudnya membentuk kebudayaan baru sebagai kebudayaan campuran.

d. Akulturasi

Proses sosial yang timbul, apabila suatu kelompok masyarakat manusia dengan suatu kebudayaan tertentu dihadapkan dengan unsur-unsur dari suatu kebudayaan tertentu dihadapkan dengan unsur-unsur dari suatu kebudayaan asing sedemikian rupa sehingga lambat laun unsur-unsur kebudayaan asing sedemikian rupa sehingga lambat laun unsur-unsur kebudayaan asing itu diterima dan diolah kedalam kebudayaan itu sendiri.

Disosiatif



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Interaksi sosial ini mengarahkan pada bentuk pemisahan dan berbagi dalam tiga bentuk sebagai berikut:

a. Persaingan/ Kompetensi

Persaingan/kompetensi adalah suatu perjuangan yang dilakukan perorangan atau kelompok sosial tertentu, agar memperoleh kemenangan atau hasil secara kompetitif, tanpa menimbulkan ancaman atau benturan fisik dipihak lawannya.

b. Kontravensi

Kontravensi adalah bentuk proses sosial yang berada diantara persaingan dan pertentangan atau konflik. Wujud kontravensi antara lain sikap tidak senang, baik secara tersembunyi maupun secara terang-terangan seperti perbuatan menghalangi, menghasut, menfitnah, berkhianat, provokasi, dan intimidasi yang ditunjukan terhadap perorangan atau kelompok atau terhadap unsur-unsur kebudayaan golongan tertentu. Sikap tersebut dapat berubah menjadi kebencian akan tetapi tidak sampai menjadi kebencian dan tidak sampai menjadi pertentangan atau konflik.

c. Konflik

Konflik adalah proses sosial antara perorangan atau sekelompok orang tertentu, akibat adanya perbedaan paham dan kepentingan yang sangat mendasar, sehingga menimbulkan adanya semacam gap atau jurang pemisah yang mengganjal interaksi sosial antar orang yang bertikai tersebut.<sup>35</sup>



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



50.

## Aspek Aspek Interaksi Sosial

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Aspek-aspek interaksi sosial menurut sarwono adalah :

#### 1. Komunikasi

Komunikasi adalah proses pengiriman berita dari seseorang kepada orang lain. Dalam kehidupan sehari-hari kita melihat komunikasi ini dalam berbagai bentuk misalnya percakapan antar dua orang pidato dari ketua ke anggota rapat, berita yang disiarkan oleh penyiar televisi atau radio, dan bahkan sekarang sudah ada komunikasi melalui handphone yang bisa dibawa kemana mana

#### 2. Sikap

Sikap ini merupakan mencerminkan rasa senang, tidak senang atau perasaan yang biasa-biasa saja dari seseorang terhadap sesuatu, sesuatu itu bisa benda, kejadian, situasi, orang-orang atau kelompok.

#### 3. Tingkah laku kelompok

Tingkah laku kelompok adalah Kumpulan individu secara bersama-sama atau dua orang atau lebih berkumpul di suatu tempat tertentu mereka akan menampilkan perilaku individu yang sama sekali berbeda dari pada ciri-ciri tingkah laku individu itu masing-masing

#### 4. Norma sosial

Norma sosial ini merupakan nilai-nilai yang berlaku dalam

satu kelompok yang membatasi tingkah laku individu dalam kelompok itu, yang membedakan norma sosial dengan produk sosial dan budaya, serta konsep-konsep psikologi lainnya ialah bahwa norma sosial terkandung sanksi sosial.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa sarwono aspek – aspek yang mempengaruhi adalah komunikasi, sikap, tingkah laku kelompok, norma sosial.<sup>36</sup>

#### h. Indikator Interaksi Sosial

Adapun syarat interaksi sosial yaitu adanya kontak sosial dan adanya komunikasi. Selanjutnya yang dijadikan indikator penelitian meliputi:

##### 1. Imitasi

Imitasi merupakan dorongan atau tindakan menirukan orang lain, mulai dari sikap, tingkah laku, penampilan, gaya hidup, dan lainnya. Untuk menirukan seseorang dibutuhkan beberapa syarat tertentu, yaitu memiliki minat terhadap sesuatu yang diimitasi, mengagumi berbagai hal yang ingin di imitasi, memberikan penghargaan sosial yang tinggi terhadap objek yang di imitasi, mengetahui secara mendalam terhadap objek yang di imitasi.

##### Faktor Identifikasi

Merupakan kecenderungan atau keinginan seseorang untuk menjadi sama bahkan identik dengan orang lain, identifikasi dapat membentuk



kepribadian seseorang.

#### Faktor Sugesti

Pada proses ini perasaan seseorang memegang peranan penting, namun dorongan utamanya adalah keinginan untuk dapat memahami pihak lain. Dalam proses simpati ini akan menghasilkan bentuk hubungan kerjasama dimana seseorang ingin mengerti oranglain lebih dalam sehingga dapat merasakan apa yang dirasakan dan bertingkah laku seolah-olah adalah orang tersebut. Simpati akan berkembang jika didalamnya terdapat kerjasama antar dua orang atau lebih yang dapat saling mengerti satu sama lain.

#### 4. Kerja Sama

Kerja sama adalah bentuk proses sosial, yang di dalamnya terdapat aktivitas tertentu untuk mencapai tujuan bersama dengan cara saling membantu dan cara saling memahami terhadap aktivitas masing-masing. Kerjasama timbul apabila semua pihak mempunyai pengetahuan dan pengendalian terhadap diri sendiri untuk memenuhi kepentingan tersebut melalui kerja sama. Adapun bentuk kerja sama yaitu:<sup>37</sup>

- a. Kerukunan yang mencakup gotong-royong dan tolong-menolong
- b. *Bergaining*, yaitu pelaksanaan perjanjian mengenai pertukaran barang-barang dan jasa-jasa antara dua organisasi atau lebih.

---

Herabudin “*Pengantar Sosiologi*” Bandung April 2015, hlm.214



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- c. Kooptasi (*cooptation*), yaitu proses penerimaan unsur baru dalam sebagai salah satu cara untuk menghindari terjadinya kegoncangan dalam stabilitas organisasi bersangkutan.
- d. Koalisi (*coalition*), yaitu kombinasi antara dua organisasi atau lebih yang mempunyai tujuan-tujuan yang sama.
- e. *Joint venture*, yaitu kerja sama dalam perusahaan proyek-proyek tertentu.

#### Persaingan dan Pertentangan

Persaingan terjadi karena interaksi tidak sesuai dengan maksud dari pihak pertama, yaitu pihak yang melakukan aksi, sehingga menimbulkan ketidakpahaman antara kepentingan para pihak yang melakukan interaksi, sehingga adapun fungsi persaingan sebagai berikut:

- a. Persaingan boleh dianggap sebagai alat pendistribusian yang tidak sempurna
- b. Persaingan dapat membentuk sikap tertentu bagi yang melakukan persaingan (*compettetors*)
- c. Persaingan dapat memberikan stimulasi atau ransangan kepada orang untuk melakukan prestasi yang baik.<sup>38</sup>

Pertentangan sosial merupakan konflik yang biasanya timbul akibat faktor sosial, contohnya seperti salah paham. Pertentangan sosial merupakan salah satu akibat dari adanya perbedaan dari norma yang menyimpang pada kehidupan masyarakat. Pertentangan sosial dapat terjadi didalam kehidupan sehari-hari.

---

Herabudin, *Op. Cit*, hlm.215



Faktor yang mempengaruhi terjadinya pertentangan sosial, antara lain:

- a. Rasa iri antara satu sama lain.
- b. Rasa tidak puas dengan perlakuan atau tindakan yang diterima dan diberikan oleh orang lain.
- c. Adu domba di antara masyarakat, kelompok, atau pemerintahan..<sup>39</sup>

### **Teori Pandangan Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial Siswa**

Dalam penelitian ini menggunakan *theory psikososial* sebagai teori dasar dalam penelitian ini. *Teori psikososial* menggambarkan perilaku atau kepribadian individu dan teori ini juga melihat bermain anak sebagai alat yang penting bagi pelepasan emosinya, benda-benda serta jumlah keterampilan sosial. Erikson menggambarkan *teori psikososial* sebagai perkembangan dari teori *psikoanalisis freud*, Erikson mengatakan bahwa tahap perkembangan individu selama hidupnya dipengaruhi oleh interaksi sosial yang menjadikan individu menjadi matang secara fisik dan psikologis. Menurut Erikson semakin berhasil individu mengatasi konflik, maka semakin sehat perkembangan individu tersebut. Dalam teori ini terdapat beberapa faktor diantaranya yaitu *Agreeableness* rendah, individu yang memiliki interaksi sosial yang buruk di dunia nyata, sehingga menyadari bahwa orang lain akan membuat jarak terhadap dirinya, tidak adanya kedekatan dan

---

Herabudin, *Op.Cit*, Hlm.216



kehangatan, sehingga memotivasi individu untuk mencari kontak sosial di lingkungan virtual atau dunia game dibandingkan dunia nyata sehingga membuat mereka berkecenderungan mengalami kecanduan *game online*. Dan terakhir Opennes rendah, individu ini cenderung konvensional, ia akan tetap asyik bermain *game online* apabila sudah nyaman. Hal inilah yang secara tidak sadar membuat individu tipe ini akan kecanduan *game online*.<sup>40</sup> Oleh sebab itu, *theory psikososial* dipandang tepat untuk dijadikan sebagai *grand theory* yang memayungi variable penelitian ini.

#### 2. Penelitian Relevan

Penelitian yang memiliki relevansi dengan penulis lakukan yaitu penelitian yang dilakukan oleh beberapa orang diantaranya:

1. Rolly Ardian Dwi Saputra, mahasiswa fakultas ushuluddin, adab dan dakwah IAIN Ponorogo, Adapun judul penelitiannya yaitu Interaksi Sosial Pada Remaja Kecanduan *Game Online* di desa Singosaren. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa interaksi sosial pada remaja kecanduan *Game Online* di desa Singosaren terbilang kurang baik, dapat dilihat interaksinya dengan keluarga maupun dengan lingkungan sekitar. Sedangkan hubungan sesama pemain semakin erat, dilihat rasa solidaritas mereka semakin tinggi. Adapun dampak negative dari remaja yang kecanduan *game online* dalam aspek interaksi sosial, diantaranya

---

Dewi,Nita Puspita,2014. Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online dengan Interaksi sosial pada remaja.*Jurnal Pendidikan. Vol.4 No 1*



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

renggangnya hubungan anak dengan orang tua, anak sulit untuk di atur dan di nasehati, anak sering menghabiskan waktu untuk bermain game.

Perbedaanya yaitu, penelitian yang dilakukan pada jurnal milik Rolly Ardian Dwi Saputra ini menggunakan metode kualitatif, sedangkan penelitian yang dilakukan penulis menggunakan metode kuantitatif. Persamaan peneltiaan ini adalah sama membahas tentang *Game Online* terhadap Interaksi Sosial.<sup>41</sup>

2. Bety Mustikasari,dkk, Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Bety Mustikasari,dkk pada pembahasan mengenai Analisis Kebiasaan Bermain *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia SD terdapat dampak dari bermain *game online* yang dapat mengakibatkan mata menjadi minus, pemborosan, melupakan waktu untuk beribadah, dan menghabiskan waktu selama berjam-jam untuk menuntaskan misi *game* yang sedang dimainkan. Permainan *game online* mempunyai daya tarik tersendiri untuk anak usia SD. Terdapat anak usia SD yang benar-benar hidup sosial bermasyarakat, sebaliknya ada anak usia SD yang terlena dengan kehidupan dunia, acuh dalam menjalankannya sehingga melakukan kegiatan-kegiatan yang merugikan untuk dirinya. Kegiatan bermain *game online* dapat mendorong penggemarnya menjadi seorang pecandu *game online*. Pemain *game online* dapat tidak sadar dan terjebak dalam rutinitas semu yang menghanyutkan di setiap harinya, dan pada akhirnya tenggelam dalam permainan *game online* yang mengasyikkan.

<sup>41</sup>Rolly Ardian Dwi Saputra “*Interaksi Sosial pada Remaja Kecanduan Game Online di desa Singasaren*” Jurnal IAIN Ponorogo , Vol. 2 No. 2 (2021).



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hubungan anak usia SD ketika bermain *game online* dengan teman, orang tua, dan lingkungan masyarakat dapat menjadi jauh dan berkurang. Keterampilan sosial juga berkurang sehingga akan sulit untuk berhubungan dengan orang lain.<sup>42</sup>

Persamaan dengan penelitian yang dilakukan Bety Mustikasari, dkk yaitu sama-sama meneliti tentang interaksi sosial karena kecanduan *game online*, sedangkan perbedaannya yaitu pada metode penelitian yang digunakan, penulis menggunakan metode kuantitatif sedangkan penelitian yang dilakukan Bety Mustikasari menggunakan metode kualitatif.

3. Retalia, mahasiswa fakultas keguruan dan ilmu Pendidikan Universitas Satya Wacan, judul penelitiannya yaitu Dampak intensitas penggunaan smartphone terhadap interaksi sosial. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa intensitas penggunaan smartphone adalah adanya dampak hubungan dan dampak intensitas penggunaan smartphone terhadap interaksi sosial seseorang mengalami kecanduan internet akan menghabiskan waktu berjam-jam bahkan berhari-hari hanya untuk dapat mengakses internet sehingga menyebabkan terjadinya isolasi sosial.<sup>43</sup>

Perbedaan yang didapatkan dengan penelitian yang penulis lakukan yaitu, penelitian yang dilakukan pada jurnal milik Retalia menggunakan metode kualitatif, sedangkan penelitian yang dilakukan penulis menggunakan metode kuantitatif, dan juga perbedaannya pada objek

<sup>42</sup> Bety Mustikasari "Analisis kebiasaan bermain Game Online terhadap Interaksi sosial Anak usia SD di Desa Prawoto" Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar, Vol. VI, No. 2: Juli-Desember 2020

<sup>43</sup> Retalia "Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial" Volume. 2, Nomor. 2 Tahun 2020, ISSN: 2715-4446.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.  
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kajian, pada penelitian penulis membahas tentang pengaruh dampak game online terhadap interaksi sosial anak, sedangkan pada penelitian retalia membahas tentang dampak intensitas penggunaan smartphone terhadap interaksi sosial. Sedangkan persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan penulis adalah sama membahas tentang interaksi sosial.

### c. Konsep Operasional

Konsep operasional merupakan konsep yang dibuat untuk menjabarkan dan memberi batasan-batasan terhadap konsep teoritis kedalam bentuk konkrit agar mudah dipahami dan sebagai acuan dilapangan. Konsep operasional ini diperlukan agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam penelitian ini. Didalam judul penelitian ini terdapat dua variable, variable X yaitu Game Online dan kedua variable Y yaitu interaksi sosial. Dengan masing-masing indikator dioperasionalkan sebagai berikut:

#### 1. Indikator Game Online

Indikator *Game Online* antara lain adalah:

Waktu yang digunakan dalam bermain *game online*

- 1) Siswa akan terdorong untuk bermain game secara terus menerus, sehingga mereka lupa waktu dan lupa dengan lingkungan sekitar
- 2) Siswa memiliki rasa ingin bermain *game online* secara terus menerus, Ketika mereka sedang belajar mereka hanya akan kepikiran dengan gamenya trus, mereka tidak sabar ingin memainkan gamenya tersebut.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

- 3) Siswa harus mampu membagi waktunya antara belajar dengan bermain *game online*

Dorongan untuk terus bermain *game online*

- 1) Siswa gelisah saat jauh dari *game online*
- 2) Siswa terdorong bermain *game online* ketika Pelajaran berlangsung
- 3) Ketika melihat level temannya sudah tinggi siswa akan terdorong untuk terus bermain untuk mencapai level tinggi tersebut

Tempat bermain *game online*

- 1) Siswa harus mampu menyesuaikan diri dimana tempat bermain *game online* seharusnya, jika tidak siswa tidak akan peduli dengan lingkungan sekitar dan hanya berfokus pada *game* yang dimainkannya.

d. *Withdrawal* (penarikan diri)

- 2) Siswa harus mampu menjauhkan diri dari *game online* ketika saat belajar di sekolah ataupun di rumah
- 3) Siswa harus mampu harus mengurangi waktu bermain internet karena internet merupakan penghubung bermain *game online*.
- 4) Siswa harus mampu mengontrol keinginannya untuk bermain *game online*
- 5) Siswa harus mampu berhenti bermain *game online* karena disetiap tingkat dari *game online* yang dimainkannya memiliki daya tarik yang berbeda-beda

*Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

interpersonal dan kesehatan)

- 1) Jika siswa tidak mampu mengontrol keinginannya untuk bermain *game online*, maka ini bisa mengakibatkan kesehatan siswa menjadi terganggu
- 2) Siswa harus mampu menjaga kebersihannya karena siswa terlalu fokus bermain *game online*
- 3) Siswa harus mampu menjaga kesehatannya karena siswa bermain game secara terus menerus yang mengakibatkan pola makannya menjadi tidak teratur
- 4) Siswa harus mampu merubah fasif dalam berkomunikasi karena siswa hanya terfokus pada *game online* saja.

## 2. Interaksi Sosial

Indikator interaksi sosial antara lain adalah:

### a. Imitasi

- 1) Mengenali dan meniru yang disukai lawan bicara
- 2) Jika interaksi berjalan dengan baik dengan teman atau lingkungan sekitar sehingga kita bisa dengan mudah memberi motivasi dan nasehat kepada orang untuk melakukan prestasi yang baik, karena mereka dengan mudah mendengarkan dan memahami kita

Faktor Identifikasi

- 1) Melihat keseluruhan lawan bicara dan menirunya dengan baik
- 2) sosial dapat menghilangkan pihak yang menjadi lawannya, karena interaksi yang berjalan baik maka komunikasi akan terjalin dengan

baik lagi.

#### Faktor Sugesti

- 1) Siswa mudah terpengaruh oleh orang lain Ketika di tantang untuk bermain game
- 2) Dengan interaksi sosial yang lancar dapat membuka pola pikir seseorang untuk bertukar pikiran dalam bekerja sama.

#### Kerja Sama

- 1 Interaksi sosial dapat membantu seseorang untuk lebih dekat dengan masyarakat dan bisa membuahkan hasil kerja sama.
- 2 Interaksi sosial dapat membantu memudahkan pekerjaan seseorang, karena jika interaksinya bagus dengan lingkungan sekitar maka orang tidak akan segan untuk membantunya.

#### Persaingan dan Pertentangan

- 1 Persaingan bisa terjadi karena interaksi yang dilakukan pada pihak pertama tidak jelas sehingga pihak kedua tidak paham maka ini bisa mengakibatkan perselisihan dan persaingan.
- 2 Interaksi sosial dapat menimbulkan sikap pertentangan atau pertikaian. Karena komunikasi yang kurang bagus maka bisa memicu selisih paham di dalamnya. Dan itu interaksi sosial dapat membuat seseorang memiliki pola berfikir untuk melaksanakan pertentangan atau pertikaian.
- 3 Tetapi interaksi sosial juga mampu menyelesaikan pertentangan



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

atau pertikaian yang terjadi, jika tidak ada komunikasi di antaranya bagaimana permasalahan bisa terselesaikan.

## D. Asumsi Dasar dan Hipotesis

### 1. Asumsi Dasar

Asumsi dasar pada penelitian ini adalah dampak dari kecanduan *game online* sangat mempengaruhi interaksi sosial siswa terutama di Kelas XI SMA Negeri 3 Tapung Hulu.

### 2. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan antara dampak dari kecanduan *game online* terhadap interaksi sosial siswa di kelas XI SMA Negeri 3 Tapung Hulu

Ho : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara dampak dari kecanduan *game online* terhadap interaksi sosial siswa di kelas XI SMA Negeri 3 Tapung Hulu



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dimana penelitian menggunakan metode untuk mengetahui pengaruh yang signifikan antara pengaruh dampak dari *game online* terhadap interaksi sosial siswa. Penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan data konkret, data penelitian berupa angka-angka yang akan diukur menggunakan statistik sebagai alat uji perhitungan, berkaitan dengan masalah yang diteliti untuk menghasilkan suatu kesimpulan.<sup>108</sup> Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis regresi linear sederhana untuk mengetahui pengaruh yang signifikan antara pengaruh dampak dari *game online* terhadap interaksi sosial anak pada mata pelajaran ekonomi dikelas XI SMA Negeri 3 Tapung Hulu.

#### B. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dimulai sejak awal penelitian dari Februari-Juni 2024 dan akan dilaksanakan di SMA Negeri 3 Tapung Hulu, di Jalan Pendidikan No. 5 Suka Ramai , Kec. Tapung Hulu, kabupaten Kampar, Riau 28464. Pemilihan lokasi penelitian ini didasari dengan alasan bahwa persoalan-persoalan yang dikaji oleh peneliti terdapat di lokasi tersebut.



### C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 3 Tapung Hulu, sedangkan objek penelitian ini adalah pengaruh dari dampak *game online* terhadap interaksi sosial anak pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS di SMA Negeri 3 Tapung Hulu.

### D. Populasi dan Sampel Penelitian

#### 1. Populasi Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 3 Tapung Hulu yang mempelajari materi ekonomi yaitu seluruh kelas XI IPS yang berjumlah 194 siswa. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh penelitian untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

#### 2. Sampel Penelitian

Sugiyono menyebutkan bahwa sampel merupakan bagian dari populasi itu.<sup>109</sup> Jadi dapat disimpulkan bahwa sampel yang diambil merupakan bagian dari objek yang diteliti yang dianggap mewakili seluruh populasi.

Berdasarkan dari angka populasi yang dipaparkan, jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini ditentukan dengan teknik random sampling, dimana sampel akan diambil secara acak dari kelas yang telah dijadikan sebagai populasi. Untuk menentukan jumlah sampel masing-

---

<sup>109</sup> Sugiyono, *Op. Cit.*, hlm 125



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

masing kelas dalam penelitian ini rumus Isaan dan Michael sebagai berikut:

$$s = \frac{A^2 . N . P . Q}{d^2 (N-1) A^2 . P Q}$$

Keterangan:

= ukuran sampel

= ukuran populasi

= Chi Kuadrat, dengan dk= 1, taraf kesalahan 1%, 5%, dan 10%

= 0,05

= Q = 0,5

Berdasarkan rumus Isaac dan Michael dengan derajat ketetapan 5% maka terdapat jumlah sampel sebagai berikut :

$$s = \frac{A^2 . N . P . Q}{d^2 (N-1) A^2 . P Q}$$

$$s = \frac{3,841 \times 194 \times 0,5 \times 0,5}{0,05^2 (194-1) + 3,841 \times 0,5 \times 0,5}$$

$$s = \frac{186,2885}{0,0025 (193) + 0,96025}$$

$$s = \frac{186,2885}{0,4825 + 0,96025}$$

$$s = \frac{186,2885}{1,44275}$$

$$s = 129,12043 / 130 \text{ (dibulatkan)}$$

Jadi, dapat disimpulkan dari hasil perhitungan di atas bahwa jumlah sampel yang terpilih adalah sebanyak 130 orang.<sup>110</sup>

<sup>110</sup>Edi Riadi “ Statistika Penelitian Analisis Manual dan IBM SPSS”,(Yogyakarta:ANDI) 2016, hlm. 41



2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

## E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan Langkah awal yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data tanpa mengetahui Teknik pengumpulan data, maka penelitian tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah Teknik pengumpulan data angket dan dokumentasi.

### 1. Angket

Angket (kuesioner) yaitu Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis pada responden untuk dijawabnya.<sup>111</sup> Angket yang diberikan baik tentang data dampak dari game online pada siswa dan terhadap interaksi sosial siswa di kelas XI SMA Negeri 3 Tapung Hulu.

Untuk memperoleh data atau keadaan subjek tentang dampak *game online* terhadap interaksi sosial siswa, maka peneliti menggunakan alat ukur yaitu Skala Likter. Dalam skala likter terdapat alternatif yang mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negative. Adapun alternatif jawaban beserta skor dari skala dampak *game online* dan interaksi sosial siswa adalah:

Selalu	(SL) diberikan skor 5
Sering	(SR) diberikan skor 4
Kadang-kadang	(KK) diberikan skor 3



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Jarang (JR) diberikan skor 2  
 Tidak pernah (TP) diberikan skor 1<sup>112</sup>

## 2. Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan dalam penelitian ini ialah untuk mendapatkan data tentang profil sekolah, baik data tentang siswa, maupun sejarah berdirinya SMA Negeri 3 Tapung Hulu.

### 1. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan cara mengelola data, menganalisis data, memilah-milah menjadi satuan yang dikelola, mensintesisnya, mencari dan menemukan pola dan hubungan-hubungan serta menemukan apa yang dapat diceritakan pada orang lain. Data dalam penelitian ini bersifat deskripsi analisis yakin menggambarkan secara tepat sifat-sifat suatu individu, kedalam atau gejala-gejala tertentu dan hubungan atau gejala tersebut.<sup>113</sup>

Proses analisis data dalam penelitian adalah menyimpulkan data dan verifikasi. Penelitian menarik kesimpulan berdasarkan data-data yang telah ada, kesimpulan ini dibuktikan dengan cara menafsirkan berdasarkan kategori yang ada sehingga dapat diketahui hubungan kecerdasan emosional dengan perilaku sukarela pada siswa.

### 1. Analisis Data Kuantitatif

Teknik analisis data adalah dengan menggunakan analisis

<sup>112</sup> Riduwan, "Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian", Bandung: Alfabeta, 2012, hlm 49  
<sup>113</sup> Koentjaraningrat, "Metode-Metode Penelitian Masyarakat" (Jakarta: Gramedia Pusaka Utama, Cet Ke II, 1991), hlm 29



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kuantitatif. Analisis yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variable  $X$  (Dampak *Game Online*) dengan variable  $Y$  (Interaksi Sosial). Teknik korelasi yang digunakan adalah dengan analisis regresi linier sederhana. Sebelum masuk rumus statistik, terlebih dahulu data yang diperoleh untuk masing-masing alternative jawaban dicari presentase jawabannya pada item pertanyaan masing-masing variable dengan rumus:

$$P = \frac{F \times 100\%}{N}$$

Keterangan:

$P$  : Angka presentase

$F$  : Frekuensi

$N$  : *Number of case* (jumlah frekuensi/ banyaknya individu)<sup>114</sup>

Data yang dikumpulkan kemudian direkapitulasikan dan diberi kriteria sebagai berikut:

81%-100% dikategorikan sangat baik

61%-80% dikategorikan baik

41%-61% dikategorikan kurang baik

0%-20% dikategorikan tidak baik.<sup>115</sup>

## 2. Uji Validitas

Semua instrument dikatakan valid apabila instrument tersebut mengukur apa yang semestinya diukur. Untuk melakukan uji validitas suatu instrument, harus mengkorelasikan antara skor soal yang dimaksud

<sup>114</sup> Anas Sudjono, "Pengantar Statistik Penelitian" Jakarta: Radjawali, 2014, hlm 43

<sup>115</sup> Ridwan, *Op. Cit*, hlm 15



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dengan skor total. Interpretasi dilakukan dengan cara membandingkan nilai  $t$  dengan distribusi (table  $t$ ) untuk  $\alpha = 0.005$  dan derajat kebebasan ( $dk = n - 2$ ) kaidah keputusannya sebagai berikut:

Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  berarti Valid

Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  berarti tidak Valid

Instrumen yang valid bila terdapat kesamaan data yang terkumpul dan data yang sesungguhnya terjadi. Jika data yang didapat valid maka itemnya instrument tersebut tidak valid maka diganti atau dibuang.

Angket dikatakan valid jika memiliki nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$  ( $N=30$ ,  $r_{tabel}$  taraf signifikan 5% sebesar 0,361) dan dikatakan reliabel jika memiliki nilai *cronbach alpha*  $> 0,60$ , Hasil pengujian validitas angket terangkum pada penjelasan sebagai berikut.

**TABEL III.1**  
**PENGUJIAN VALIDITAS INSTRUMEN PENELITIAN (ANGKET**  
**KECANDUAN GAME ONLINE )**

No Item	$r$ hitung	$r$ table	Kesimpulan	Ket
1	0,863	0,361	Valid	Digunakan
2	0,470	0,361	Valid	Digunakan
3	0,415	0,361	Valid	Digunakan
4	0,320	0,361	Tidak Valid	Dibuang
5	0,441	0,361	Valid	Digunakan
6	0,863	0,361	Valid	Digunakan
7	0,427	0,361	Valid	Digunakan
8	0,528	0,361	Valid	Digunakan
9	0,412	0,361	Valid	Digunakan
10	0,470	0,361	Valid	Digunakan
11	0,377	0,361	Valid	Digunakan
12	-0,120	0,361	Tidak Valid	Dibuang
13	0,386	0,361	Valid	Digunakan
14	0,558	0,361	Valid	Digunakan
15	0,545	0,361	Valid	Digunakan
16	0,863	0,361	Valid	Digunakan
17	0,863	0,361	Valid	Digunakan



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No Item	r hitung	r table	Kesimpulan	Ket
18	0,518	0,361	Valid	Digunakan
19	-0,317	0,361	Tidak Valid	Dibuang
20	0,470	0,361	Valid	Digunakan
21	0,412	0,361	Valid	Digunakan
22	0,854	0,361	Valid	Digunakan
23	0,863	0,361	Valid	Digunakan

Sumber: Data Olahan, 2024

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa dari 23 item pernyataan tentang kecanduan game online sehingga dimana terdapat 3 soal yang tidak valid dan ada 20 soal yang valid sehingga item yang memiliki nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , dapat digunakan sebagai item pernyataan dalam pengumpulan data tentang interaksi social siswa adalah sebanyak 20 item.

Hasil pengujian validitas angket interaksi social siswa terangkum pada penjelasan sebagai berikut:

**TABEL III.2**  
**PENGUJIAN VALIDITAS INSTRUMEN PENELITIAN (ANGKET INTERAKSI SOSIAL SISWA)**

No Item	r hitung	r table	Kesimpulan	Ket
1	0,487	0,361	Valid	Digunakan
2	0,714	0,361	Valid	Digunakan
3	0,308	0,361	Tidak Valid	Dibuang
4	0,614	0,361	Valid	Digunakan
5	0,596	0,361	Valid	Digunakan
6	0,437	0,361	Valid	Digunakan
7	0,643	0,361	Valid	Digunakan
8	0,314	0,361	Tidak Valid	Dibuang
9	0,659	0,361	Valid	Digunakan
10	0,373	0,361	Valid	Digunakan
11	0,582	0,361	Valid	Digunakan
12	0,498	0,361	Valid	Digunakan
13	0,324	0,361	Tidak Valid	Dibuang
14	0,677	0,361	Valid	Digunakan
15	0,559	0,361	Valid	Digunakan
16	0,484	0,361	Valid	Digunakan



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No Item	r <sub>hitung</sub>	r <sub>table</sub>	Kesimpulan	Ket
17	0,426	0,361	Valid	Digunakan
18	0,294	0,361	Tidak Valid	Dibuang
19	0,438	0,361	Valid	Digunakan
20	0,181	0,361	Tidak Valid	Dibuang

Sumber: Data Olahan, 2024

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa dari 20 item pernyataan tentang interaksi social siswa terdapat 5 item yang memiliki nilai  $r_{hitung} < r_{tabel}$ , sehingga satu item tersebut dinyatakan tidak valid. jadi seluruh item pernyataan yang dapat digunakan sebagai item pernyataan dalam pengumpulan data interaksi social siswa adalah sebanyak 15 item.

### 3. Uji Reabilitas

Uji Reliabilitas adalah tingkat kestabilan suatu alat pengukur dalam mengukur suatu gejala atau kejadian. Menurut Gunawan suatu alat ukur dikatakan reliabilitas atau dapat dipercaya, apabila alat ukur tersebut stabil sehingga dapat diandalkan (*dependability*) dan dapat digunakan untuk meramalkan (*Predictsbility*). Alat ukur tersebut akan memberikan hasil pengukuran yang tidak berubah-ubah dan akan memberikan hasil yang serupa apabila digunakan berkali-kali.<sup>116</sup> Menurut Mohd Majid Konting sebagaimana dikutip oleh Iskandar bahwa nilai reliabilitas Alpha Cronbach dengan ketentuan nilai  $\geq 0.60$ .<sup>117</sup> jika data yang didapatkan reliabel maka item nya instrument data tersebut tidak reliabel maka diganti atau dibuang.

Berdasarkan analisis uji coba angket yang telah dilakukan

<sup>116</sup> Gunawan Sudarmanto, "Analisis Regresi Linier Ganda Dengan SPSS", Yogyakarta: Graha Ilmu, 2005, Hlm.89

<sup>117</sup> Iskandar, "Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial, Kuantitatif dan Kualitatif", Jakarta: Gunung Persada



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

diperoleh hasil perhitungan reliabilitas sebagai berikut

**TABEL III.3**  
**PENGUJIAN RELIABILITAS INSTRUMEN ANKET**  
**KECANDUAN GAME ONLINE DAN INTERAKSI SOSIAL**  
**SISWA**

No	Angket	Jumlah Item	Cronbach's Alpha	Keterangan
1	Kecanduan Game Online	20	0,891	Reliabel
2	Interaksi Sosial Siswa	15	0,822	Reliabel

Sumber: Data Olahan, 2024

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa nilai koefisien alpha hitung angket kecanduan game online adalah sebesar 0,891-> 0,60 maka dapat disimpulkan bahwa instrumen atau alat ukur data tersebut bersifat reliabel. Hasil yang sama juga diperoleh pada angket interaksi social siswa dengan nilai koefisien alpha sebesar 0,822> 0,60. Jadi, instrumen (angket kecanduan game online dan interaksi social siswa) tersebut dapat digunakan untuk mengumpulkan data di lapangan.

#### 4. Perubahan Data Ordinal ke Interval

Sebelum masuk kerumus statistik, data yang diperoleh berupa data ordinal dari angket dirubah menjadi data interval dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$T_i = 50 + 10 \frac{Y_i - Y}{SD}$$

Keterangan :

- $T_i$  = Variabel Data Ordinal
- $Y$  = Mean (Rata-rata)



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

SD = Standar Deviasi.<sup>118</sup>

### 5. Uji Normalitas

Menurut Imam Ghozali uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel pengganggu atau residual memiliki distribusi normal, bila asumsi ini dilanggar maka uji statistik menjadi tidak valid untuk jumlah sampel kecil.<sup>119</sup>

Untuk mempermudah dalam melakukan perhitungan secara statistik, maka analisis yang dilakukan dalam penelitian ini akan digunakan dengan bantuan aplikasi komputer SPSS 21.0 *for windows*.

### 6. Uji Linearitas Sederhana

Untuk regresi linier sederhana dapat dihitung dengan rumus:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

- Y = Variabel devendent (Variabel terikat yang dipengaruhi)
- a = Konstanta interpersni
- b = Koefisien
- X = Variabel indevenden (Varibel bebas yang mempengaruhi)<sup>120</sup>

Hipotesis yang diuji adalah:

$H_a$  : Distribusi yang diteliti tidak mengikuti bentuk yang linear

$H_0$  : Distribusi yang diteliti mengikuti bentuk yang linear

Jika probabilitas > 0,05  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak

Jika probabilitas < 0,05  $H_a$  ditolak dan  $H_0$  diterima

<sup>118</sup> Hartono, *Op.Cit*, Hlm. 126

<sup>119</sup> Riduwan, *Op.Cit*, Hlm.18

<sup>120</sup> Sugiono, *Op.Cit*, Hlm. 262



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau  
 State Islamic University of Sultan-Yarif I Kasim Riau

Pengelolaan data tersebut dilakukan dengan bantuan aplikasi komputer *SPSS 21.0 for windows*.

## 7. Uji Hipotesis

Pengujian selanjutnya dengan menguji  $r$  (pengujian hipotesis), yaitu membandingkan  $r_t$  (tabel) untuk mengetahui taraf signifikan hipotesis tersebut yaitu apabila  $r_h$  (hitung) lebih besar dari  $r_t$  (tabel) maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak, dan sebaliknya apabila  $r_h$  (hitung) lebih kecil dari  $r_t$  (tabel), maka  $H_a$  ditolak dan  $H_o$  diterima.

Menurut Sugiyono untuk dapat memberikan penafsiran terhadap koefisien korelasi yang ditemukan tersebut besar atau kecil, maka dapat berpedoman pada ketentuan sebagai berikut:

**Tabel III.4**  
**Pedoman Untuk Memberikan Penafsiran**  
**Koefisien Korelasi**

Interval Koefisien	Tingkat Korelasi
0,00 - 0,199	Sangat rendah
0,20 - 0,399	Rendah
0,40 - 0,599	Sedang
0,60 - 0,799	Kuat
0,80 - 1,000	Sangat kuat <sup>121</sup>

## 8. Analisis Koefisien Determinasi (R square)

Nilai koefisien determinasi atau R square dimaknai sebagai sumbangan pengaruh yang diberikan variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y), nilai koefisien determinasi dapat dipakai untuk memprediksi sebesar besar kontribusi pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat dengan syarat hasil uji F dalam analisis regresi bernilai signifikan. Adapun rumusnya ialah  $(R^2 \times 100\%)$ .

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data pada dampak kecanduan game online dan interaksi sosial siswa yang telah disajikan pada Bab IV sebelumnya dapat diambil kesimpulan bahwa kecanduan game online memiliki persentase hasil angket sebesar 87,82% yang dikategorikan sangat tinggi karena berada pada interval 81% - 100%. dan interaksi sosial siswa memiliki persentase hasil angket sebesar 86,54% yang dikategorikan sangat baik karena berada pada interval 81% - 100%. Berdasarkan analisis data pada kecanduan game online dan interaksi social siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Tapung Hulu yang terbukti dari hasil tersebut menunjukkan bahwa  $r_{hitung}$  lebih besar apabila dibandingkan dengan  $r_{tabel}$  pada taraf signifikan 5% dan 1% dimana  $r_{hitung} > r_{tabel}$  ( $0,1723 < 0,657 > 0,2252$ ) artinya  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Adapun persentase pengaruh kecanduan game online terhadap interaksi social siswa adalah sebesar 43,1% sedangkan sisanya sebesar 56,9% dipengaruhi atau dijelaskan oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini

#### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan, penulis memberikan beberapa saran yang berkaitan dengan hasil penelitian ini sebagai berikut:

1. Disarankan kepada siswa agar mampu dalam berfikir rasional terhadap kecanduan game online. Dan diharapkan kepada siswa untuk tidak

membentuk kelompok pertemanan yang merugikan diri sendiri maupun lingkungan sekitar, dan seharusnya siswa lebih aktif dalam melakukan kegiatan-kegiatan positif.

2. Disarankan kepada guru lebih memberikan arahan dan perhatian kepada siswa nya agar lebih kreatif lagi dalam bertindak dengan tepat dan mengurangi kecanduan dalam bermain game online.

3. Disarankan bagi peneliti yang tertarik dengan kecanduan game online terhadap interaksi sosial, dapat mengkaji faktor-faktor lain yang belum masuk dalam penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penelitian ini tidak terlepas dari kelemahan dan kesalahan, untuk itu demi kesempurnaan skripsi ini diharapkan kritik dan sarannya yang bersifat membangun. Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.



UIN SUSKA RIAU

© Hak Cipta Siskriku UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

UIN SUSKA RIAU



## DAFTAR PUSTAKA

1. Dams & Rollings. 2017. *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa*. Jurnal.
2. Almysius Bagas,dkk.2019 “*Dampak game online terhadap interaksi sosial*”.  
ejournal.ust.ac.id/Jurnal Means/ vol.4 No.1
3. Guningtyas, S. W. 2017. *Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online*.KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling,4(1).
4. Andri Anif Kustiawan dan Andy,2018 “ *Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*”.Media Grafika: Jawa Timur
5. Anas Sudjono, 2014,“*Pengantar Statistik Penelitian*” Jakarta: Radjawali
6. Ary H Gunawan, 2010“*Sosiologi Pendidikan*” Jakarta
7. Asrul Muslim, 2013 “*Interaksi Sosial dalam Masyarakat Multienis*” Jurnal Diskurus Islam, Volume 1,Nomor 3
8. Ety Mustikasari ,2020“*Analisis kebiasaan bermain Game Online terhadap Interaksi sosial Anak usia SD di Desa Prawoto*” Jurnal DIDIKA:Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar, Vol.VI, No.2
9. Bimo Walgito,2010, “*Pengantar Psikologi Sosial*”, Andi Ofset,72-74
10. Dahlia ,2015, “*Game online dan Interaksi sosial*”,ejurnal.uij, Vol.2 No.2
11. Dewi, Nita Puspita,2014. Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online dengan Interaksi sosial pada remaja.*Jurnal Pendidikan. Vol.4 No 1*
12. Dwi Nawoko & Bagong Suyanto,2014,“*Sosiologi Teks Pengantar dan Terpan*” Jakarta: Prenada
13. Edi Riadi , 2016 “ *Statistika Penelitian Analisis Manual dan IBM SPSS*”, Yogyakarta:ANDI
14. Eryzal Novrialdy, 2019,“*Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya.*” Buletin Psikologi, No. 2, Vol.27
15. Gunawan Sudarmanto, 2005 “*Analisis Regresi Linier Ganda Dengan SPSS*”, Yogyakarta: Graha Ilmu
16. Hardiansyah Masya. 2016,*Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016*, Jurnal Bimbingan Konseling , Vol.03 No.1



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
 1. Dilarang menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa menuliskan sumber.  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.  
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hafied Changara, 2004, *Pengantar Ilmu Komunikasi* (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 25

Skandar, “*Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial, Kuantitatif dan Kualitatif*”, Jakarta: Gaung Persada

Koentjaraningrat, 1991 “*Metode-Metode Penelitian Masyarakat*” (Jakarta: Gramedia Pusaka Utama, Cet Ke II)

Moh.Fahri & Lalu A.Hery Qusyairi, 2019, “*Interaksi Sosial dalam Proses Pembelajaran*”, *Jurnal Studi Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, Volume 7, 149-166

Mustika Transmawati dan widya sartika, 2019 “*Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Remaja*”. Prosiding Seminar Nasional, Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang.

Nashrillah, 2017, “*Peran Interaksi Dalam Komunikasi Menurut Islam*” *Jurnal Warta Edisi 52*, ISSN: 1829-7463

Putu Arika, Dkk. 2015. Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Smp Negeri 1 Kuta. *Psikologi Udayana*, No. 2, Vol. 2

Nisrinafatin, “*pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa*”. *Edukasi Nonformal 2715-2634*

Novriady, E. (2019). Kecanduan game online pada mata remaja: Dampak dan pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27 (2), 148-158

Putri Hanna Pebriana, 2017, “*Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini*” *Jurnal Obsesi Prodi PG-PAUD FK UPTT*, Vol 1 Issue 1.

Retalia, 2020, “*Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial*” *Volume.2, Nomor.2, ISSN: 2715-4446*

Riduwan, 2012, “*Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*”, Bandung: Alfabeta

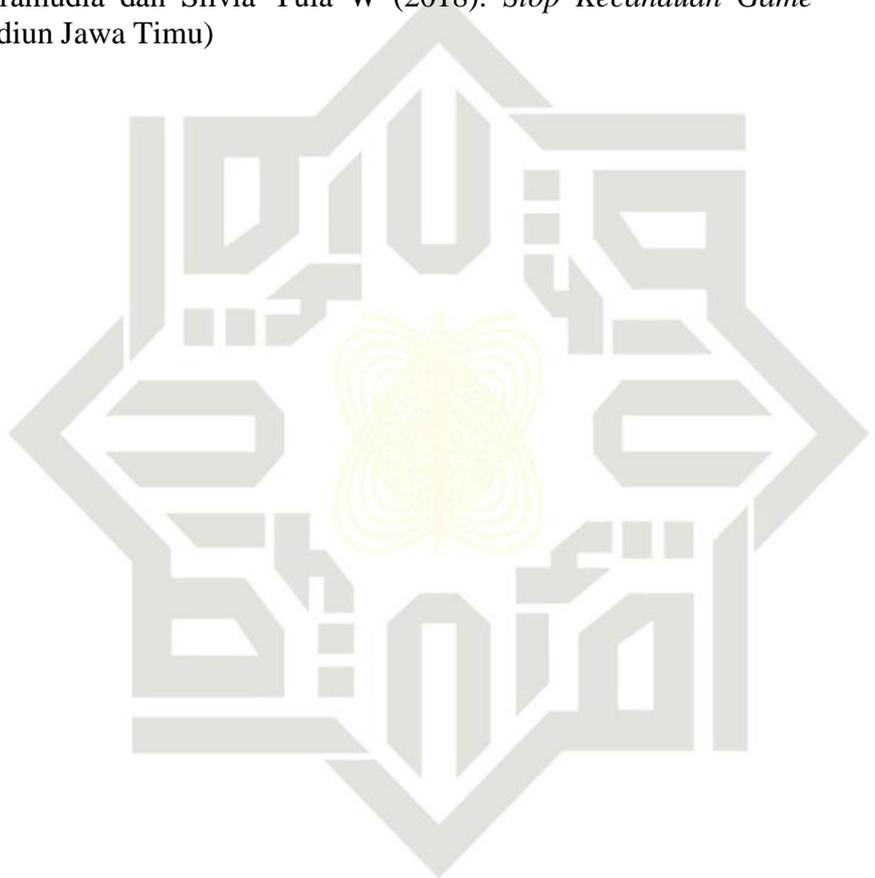
Rika Agustina Amanda, (2016) “*Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja Di Samarinda*”. *Ejurnal komunikasi No. 3, Vol.*

Rolly Ardian Dwi Saputra, 2021 “*Interaksi Sosial pada Remaja Kecanduan Game Online di desa Singosaren*” *Jurnal IAIN Ponorogo*, Vol. 2 No. 2

Salsabila Senja Safitri, (2020) “*Game Online dan Pengaruh Interaksi Sosial di kalangan Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta*”, *Jurnal Edumaspul*, Vol.4 No.2:364



- Samuel Henry, 2005, “*Panduan Praktis membuat game 3D*”, Yogyakarta, Graha Ilmu
- Subakti K. (2017). Pengaruh Game Online terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1).
- Wuliyono, 2016, “*Metode Kuantitatif, Kuantitatif dan R&D*” (Bandung: Alfabeta)
- Wuliansari Arikunto, 2010, “*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Statistik*”, (Jakarta: Rineka Cipta)
- Yunani: Rischa Pramudia dan Silvia Yula W (2018). *Stop Kecanduan Game online*. (Madiun Jawa Timur)





# LAMPIRAN

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## LAMPIRAN KUSIONER ANGKET

Lampiran 1 : Angket *game online*

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

No	Indikator	Skala Pengukuran				
		Selalu	Sering	Kadang-Kadang	Jarang	Tidak Pernah
<b>A. Kompulatif (dorongan untuk melakukan secara terus menerus ).</b>						
1.	Saya merasa terdorong untuk bermain <i>game online</i> .					
2.	Saya memiliki rasa ingin bermain <i>game online</i> .					
3.	Saya gelisah saat jauh dari <i>game online</i>					
4.	Saya terdorong ingin bermain <i>game online</i> ketika jam pelajaran sedang berlangsung					
5.	Ketika melihat level <i>game</i> temannya sudah tinggi saya akan terdorong untuk terus bermain untuk mencapai level tertinggi tersebut					
<b>B. Withdrawal (penarikan diri)</b>						
1.	Saya mampu menjauhkan diri dari <i>game online</i> .					
2.	Saya mampu menjauhkan diri dari internet yang menjadi penghubung bermain <i>game online</i> .					
3.	Saya mampu mengurungkan keinginannya untuk bermain <i>game online</i> .					
4.	Saya mampu menjauhkan diri dari smartphone tempat bermain <i>game online</i> ketika jam pelajaran di mulai					



2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

5.	Saya mampu manajemen waktu yang tepat untuk bermain game						
<b>C. Tolerance (toleransi)</b>							
1.	Saya mampu mengurangi waktunya untuk bermain <i>game online</i> .						
2.	Saya tertarik bermain game online karena memiliki daya tarik yang berbeda-beda.						
3.	Saya mampu membagi waktunya antara belajar dengan bermain						
4.	Saya mampu berhenti bermain kalau sudah lama bermain game online						
5.	Saya mampu menghentikan bermain game online ketika sudah waktunya tidur pada malam hari						
<b>D. Interpersonal and health-related problems ( masalah hubungan interpersonal dan Kesehatan)</b>							
1.	Kesehatan saya terganggu saat sering main game						
2.	Saya memiliki kebiasaan yang jorok						
3.	Saya mengalami pola makan yang terganggu karena kecanduan game online						
4.	Saya berubah menjadi pasif dalam berkomunikasi karena siswa hanya terfokus pada <i>game online</i> .						
5.	Saya mengalami insomnia saat lama bermain game online						
6.	Saya lebih banyak menghabiskan waktu						



2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

7.	untuk bermain game online dari pada bersama keluarga					
8.	Siswa lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain game online dari pada bersama teman					
8.	Siswa lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain game online dari pada beraktivitas diluar					

Tampilan : Angket Interaksi Sosial

No	Indikator	Skala Pengukuran				
		Selalu	Sering	Kadang-Kadang	Jarang	Tidak Pernah
<b>A.</b>	<b>Kerja Sama</b>					
1.	Saya saling membantu dengan siswa lainnya untuk menghasilkan kerja sama yang baik di kelas					
2.	Saya melakukan tugas piket dengan baik di kelas					
3.	Saya berinteraksi dan bertukar pikiran dalam kerja sama kelompok pembelajaran					
4.	Saya ikut serta gotoroyong guna untuk menjaga kerukunan dengan guru dan semua warga sekolah					
5.	Saya saling berinteraksi karena memerlukan bantuan orang lain					
<b>B.</b>	<b>Persaingan</b>					



2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

<p><b>Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang</b></p> <p>1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:</p> <p>a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.</p> <p>b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.</p>	1.	Saya bersaing saat diskusi kelas					
	2.	Saya berupaya melakukan yang terbaik di dalam kelas					
	3.	Saya berupaya mengungguli siswa lain di kelas					
	4.	Saya tidak membedakan antara siswa guna mencegah adanya persaingan					
	5.	Saya ingin mendapatkan skor tertinggi dari pada siswa lain					
	<b>C.</b>	<b>Pertentangan atau Pertikaian</b>					
	1.	Saya menghargai pendapat yang berbeda beda saat diskusi kelompok					
	2.	Saya berusaha untuk memanajemen sebuah pertikaian					
	3.	Saya menahan diri jika ada siswa yang berseberangan dengan saya					
	4.	Saya menghargai teman yang berbeda suku maupun keyakinan					
	5.	Saya sangat berhati hati dalam berbicara agar tidak menyinggung perasaan orang lain					
	6.	Saya menerima dengan baik peraturan yang ada di sekolah					
	<b>D.</b>	<b>Akomodasi</b>					
	1.	Saya berdiskusi dengan siswa lainnya dapat menimbulkan rasa mengalah dalam					



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	pembagian kelompok dalam kelas					
	Saya melakukan komunikasi dapat menghentikan konflik-konflik permasalahan siswa saat pembelajaran					
	Saya saling mempengaruhi siswa dalam hal mampu memberikan relasi baru untuk kegiatan yang menarik.					
	Saya saling berinteraksi sosial mampu menimbulkan situasi rasa saling kompromi dalam berdiskusi.					

**LAMPIRAN UJI GOBA DATA  
 UJI VALIDITAS ANKET VARIABEL X (KECANDUAN GAME ONLINE)**

		X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16	X17	X18	X19	X20	X21	X22	X23	TOTAL		
X1	Pearson Correlation	.836**	.405**	.680**	.524**	.843**	.815**	.830**	.812**	.757**	.815**		-.863**	.798**	.870**	.913**	.902**	.414**		-.865**	.131	.963**		1.000**		.863**	
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.889	.000	.490	.000	.000	.000	.000	
	N	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	30	30	30	30	30	
X2	Pearson Correlation	.836**	1.394**	.678**	.462**	.672**	.757**	.840**	.839**	.878**	.806**		-.858**	.763**	.846**	.831**	.841**	.368**		-.921**	.092	.151		.157		.470**	
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.395	.000	.629	.424	.407		.009		
	N	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	30	30	30	30	30	
X3	Pearson Correlation	.405**	.394**	1.374**	.390**	.329**	.345**	.289**	.266**	.272**	.266**		-.332**	.267**	.313**	.333**	.363**	.318**		.025	.303**	.027	.265		.333		.415**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000	.000	.001	.002	.002	.002	.000	.000	.002	.000	.000	.000	.000	.772	.000	.886	.158	.072		.022		
	N	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	30	30	30	30	30	
X4	Pearson Correlation	.680**	.678**	.374**	1.433**	.525**	.596**	.633**	.585**	.591**	.623**		-.633**	.519**	.621**	.644**	.619**	.395**		.083	.671**	.254	.102		.106		.320
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.347	.000	.176	.593	.579		.085		
	N	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	30	30	30	30	30	
X5	Pearson Correlation	.524**	.462**	.390**	.433**	1.416**	.380**	.356**	.353**	.375**	.378**		-.370**	.402**	.414**	.438**	.421**	.281**		.087	.408**	.061	.312		.355		.441**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.001	.321	.000	.750	.094	.054		.015		
	N	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	30	30	30	30	30	
X6	Pearson Correlation	.843**	.672**	.329**	.525**	.416**	1.802**	.745**	.719**	.673**	.702**		-.706**	.722**	.786**	.868**	.858**	.372**		-.731**	.131	.963**		1.000**		.863**	
	Sig. (2-tailed)												.670**						.127								

Hak cipta milik UI  
 Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
 a. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah  
 b. Pengutipan tidak boleh menimbulkan kerugian bagi pihak yang bersangkutan  
 Dilarang mengumumkannya

Sultan Syarif K  
 tik atau tinjauan suatu  
 uska Riau.

	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.148	.000	.490	.000	.000	.000
	N	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	30	30	30	30
X7	Pearson Correlation	.815**	.757**	.345**	.596**	.380**	.802**	1.761**	.799**	.708**	.782**	.780**	-.792**	.660**	.786**	.853**	.835**	.310**	.155	.810**	.076	.432	.494**	.427
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.078	.000	.688	.017	.006	.019
	N	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	30	30	30	30
X8	Pearson Correlation	.830**	.840**	.289**	.633**	.356**	.745**	.761**	1.897**	.844**	.821**	.834**	-.866**	.800**	.853**	.862**	.856**	.477**	.185	.900**	.482**	.329	.271	.528**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.001	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.034	.000	.007	.076	.147	.003
	N	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	30	30	30	30
X9	Pearson Correlation	.812**	.839**	.266**	.585**	.353**	.719**	.799**	.897**	1.852**	.823**	.834**	-.864**	.796**	.844**	.844**	.838**	.381**	.218	.898**	.186	.231	.186	.412
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.002	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.012	.000	.325	.218	.324	.024
	N	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	30	30	30	30
X10	Pearson Correlation	.757**	.878**	.272**	.591**	.375**	.673**	.708**	.844**	.852**	1.776**	.775**	-.802**	.788**	.805**	.786**	.781**	.295**	.196	.926**	.092	.151	.157	.470**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.002	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.001	.025	.000	.629	.424	.407	.009
	N	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	30	30	30	30
X11	Pearson Correlation	.815**	.806**	.266**	.623**	.378**	.702**	.782**	.821**	.823**	.776**	.793**	-.822**	.727**	.820**	.813**	.818**	.345**	.109	.860**	.218	.157	.213	.377
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.002	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.216	.000	.247	.406	.258	.040
	N	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	30	30	30	30
X12	Pearson Correlation	-.795**					-.670**						1		-.817**	-.817**	-.803**	.318**	.110	-.874**	-.056	-.078	-.017	-.120
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.210	.000	.767	.682	.929	.526
	N	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	30	30	30	30

	N	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	30	30	30	30	
X13	Pearson	.863**	.858**	.332**	.633**	.370**	.706**	.792**	.866**	.864**	.802**	.822**	-	1	.802**	.917**	.897**	.883**	.352**	-	.912**	.038	.319	.331	.386**
	Correlation												.822**							.075					
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.392	.000	.840	.086	.074	.035
	N	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	30	30	30	30	
X14	Pearson	.798**	.763**	.267**	.519**	.402**	.722**	.660**	.800**	.796**	.788**	.727**	-.802**	1	.842**	.796**	.782**	.284**	-	.817**	-.069	.510**	.485**	.558**	
	Correlation												.749**						.165						
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.002	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.001	.059	.000	.718	.004	.007	.001	
	N	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	30	30	30	30	
X15	Pearson	.870**	.846**	.313**	.621**	.414**	.786**	.786**	.853**	.844**	.805**	.820**	-.917**	.842**	1	.929**	.913**	.334**	-	.905**	-.077	.576**	.598**	.545**	
	Correlation												.817**						.060						
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.499	.000	.687	.001	.000	.002	
	N	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	30	30	30	30	
X16	Pearson	.913**	.831**	.333**	.644**	.438**	.868**	.853**	.862**	.844**	.786**	.813**	-.897**	.796**	.929**	1	.960**	.422**	-	.898**	.131	.963**	1.000**	.863**	
	Correlation												.817**						.035						
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.687	.000	.490	.000	.000	.000	
	N	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	30	30	30	30	
X17	Pearson	.902**	.841**	.363**	.619**	.421**	.858**	.835**	.856**	.838**	.781**	.818**	-.883**	.782**	.913**	.960**	1	.428**	-	.887**	.131	.963**	1.000**	.863**	
	Correlation												.803**						.034						
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.697	.000	.490	.000	.000	.000	
	N	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	30	30	30	30	
X18	Pearson	.414**	.368**	.318**	.395**	.281**	.372**	.310**	.477**	.381**	.295**	.345**	-.352**	.284**	.334**	.422**	.428**	1	.221**	.363**	.800**	.339	.254	.518**	
	Correlation												.318**												
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.001	.000	.000	.000	.000	.000	.001	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.011	.000	.000	.067	.176	.003	
	N	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	30	30	30	30	

X19	Pearson Correlation	-.012	-.075	.025	.083	.087	-.127	-.155	-.185	-.218	-.196	-.109	.110	-.075	-.165	-.060	-.035	-.034	.221	1	-.073	-.025	-.208	-.215	-.317
	Sig. (2-tailed)	.889	.395	.772	.347	.321	.148	.078	.034	.012	.025	.216	.210	.392	.059	.499	.687	.697	.011		.409	.896	.271	.253	.087
	N	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	30	30	30	30
X20	Pearson Correlation	.865**	.921**	.303**	.671**	.408**	.731**	.810**	.900**	.898**	.926**	.860**	.874**	-.912**	.817**	.905**	.898**	.887**	.363**	-.073	1	.092	.151	.157	.470**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.409		.629	.424	.407	.009
	N	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	30	30	30	30
X21	Pearson Correlation	.131	.092	.027	.254	.061	.131	.076	.482**	.186	.092	.218	-.056	.038	-.069	-.077	.131	.131	.800**	-.025	-.092	1	.230	.131	.412
	Sig. (2-tailed)	.490	.629	.886	.176	.750	.490	.688	.007	.325	.629	.247	.767	.840	.718	.687	.490	.490	.000	.896	.629		.222	.490	.024
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X22	Pearson Correlation	.963**	.151	.265	.102	.312	.963**	.432**	.329	.231	.151	.157	-.078	.319	.510**	.576**	.963**	.963**	.339	-.208	-.151	.230	1	.963**	.854**
	Sig. (2-tailed)	.000	.424	.158	.593	.094	.000	.017	.076	.218	.424	.406	.682	.086	.004	.001	.000	.000	.067	.271	.424	.222		.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X23	Pearson Correlation	1.000**	.157	.333	.106	.355	1.000**	.494**	.271	.186	.157	.213	-.017	.331	.485**	.598**	1.000**	1.000**	.254	-.215	.157	.131	.963**	1	.863**
	Sig. (2-tailed)	.000	.407	.072	.579	.054	.000	.006	.147	.324	.407	.258	.929	.074	.007	.000	.000	.000	.176	.253	.407	.490	.000		.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
TOTAL	Pearson Correlation	.863**	.470**	.415	.320	.441	.863**	.427	.528**	.412	.470**	.377	-.120	.386	.558**	.545**	.863**	.863**	.518**	-.317	.470**	.412	.854**	.863**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.009	.022	.085	.015	.000	.019	.003	.024	.009	.040	.526	.035	.001	.002	.000	.000	.003	.087	.009	.024	.000	.000	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

**Reliability**

**Case Processing Summary**

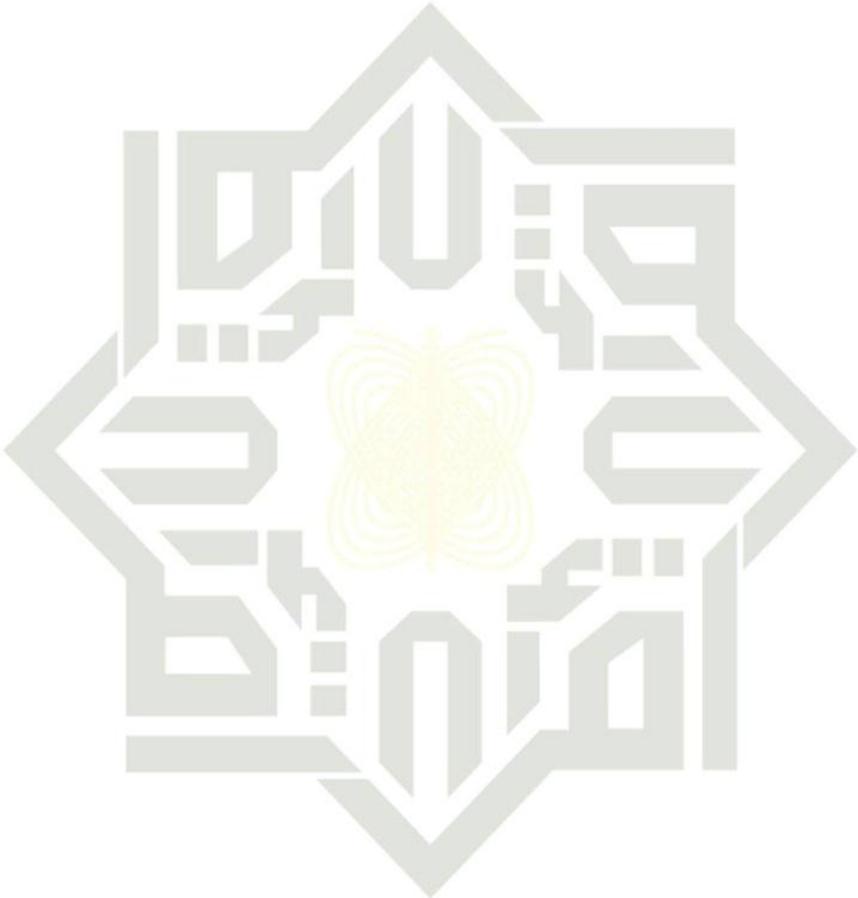
		N	%
Cases	Valid	30	22.9
	Excluded <sup>a</sup>	101	77.1
	Total	131	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.891	20

tencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 penulisi:  
 ska Riau  
 luruh ka  
 penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu  
 n bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## UJI VALIDITAS ANKET VARIABEL Y (INTERAKSI SOSIAL SISWA)

		Correlations																				TOTAL
		Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10	Y11	Y12	Y13	Y14	Y15	Y16	Y17	Y18	Y19	Y20	
Y1	Pearson Correlation	1	.831 <sub>*</sub>	.847 <sub>*</sub>	.809 <sub>*</sub>	.817 <sub>*</sub>	.864 <sub>*</sub>	.872 <sub>*</sub>	.863 <sub>*</sub>	.798 <sub>*</sub>	.840 <sub>*</sub>	.765 <sub>*</sub>	.827 <sub>*</sub>	.746 <sub>*</sub>	.804 <sub>*</sub>	.739 <sub>*</sub>	.370	.205	.074	-	.10	.487 <sub>*</sub>
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.044	.278	.699	.701	.59	.006
	N	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	30	30	30	30	30	30
Y2	Pearson Correlation	.831 <sub>*</sub>	1	.792 <sub>*</sub>	.781 <sub>*</sub>	.777 <sub>*</sub>	.799 <sub>*</sub>	.818 <sub>*</sub>	.770 <sub>*</sub>	.748 <sub>*</sub>	.735 <sub>*</sub>	.720 <sub>*</sub>	.751 <sub>*</sub>	.703 <sub>*</sub>	.721 <sub>*</sub>	.729 <sub>*</sub>	.356	.247	.267	.084	.17	.714 <sub>*</sub>
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.054	.188	.153	.658	.36	.000
	N	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	30	30	30	30	30	30
Y3	Pearson Correlation	.847 <sub>*</sub>	.792 <sub>*</sub>	1	.861 <sub>*</sub>	.846 <sub>*</sub>	.889 <sub>*</sub>	.892 <sub>*</sub>	.875 <sub>*</sub>	.790 <sub>*</sub>	.851 <sub>*</sub>	.792 <sub>*</sub>	.844 <sub>*</sub>	.768 <sub>*</sub>	.788 <sub>*</sub>	.788 <sub>*</sub>	-.133	.233	.275	.031	.22	.308
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.484	.215	.141	.872	.23	.098
	N	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	30	30	30	30	30	30
Y4	Pearson Correlation	.809 <sub>*</sub>	.781 <sub>*</sub>	.861 <sub>*</sub>	1	.850 <sub>*</sub>	.855 <sub>*</sub>	.852 <sub>*</sub>	.831 <sub>*</sub>	.795 <sub>*</sub>	.821 <sub>*</sub>	.785 <sub>*</sub>	.801 <sub>*</sub>	.742 <sub>*</sub>	.762 <sub>*</sub>	.721 <sub>*</sub>	.418	.562 <sub>*</sub>	.040	.120	-	.614 <sub>*</sub>
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.021	.001	.834	.527	.25	.000
	N	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	30	30	30	30	30	30
Y5	Pearson Correlation	.817 <sub>*</sub>	.777 <sub>*</sub>	.846 <sub>*</sub>	.850 <sub>*</sub>	1	.824 <sub>*</sub>	.831 <sub>*</sub>	.809 <sub>*</sub>	.786 <sub>*</sub>	.795 <sub>*</sub>	.776 <sub>*</sub>	.798 <sub>*</sub>	.702 <sub>*</sub>	.766 <sub>*</sub>	.747 <sub>*</sub>	.250	.450	-	.134	.03	.596 <sub>*</sub>
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.182	.013	.753	.479	.86	.001
	N	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	30	30	30	30	30	30

Y6	Pearson Correlation	.864	.799	.889	.855	.824	1	.924	.927	.851	.887	.829	.894	.826	.799	.793	-.047	-.063	.457	.322	-.082	.437
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.804	.743	.011	.082	.666	.016
	N	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	30	30	30	30	30	30
Y7	Pearson Correlation	.872	.818	.892	.852	.831	.924	1	.907	.839	.875	.826	.873	.819	.792	.805	.326	.285	.378	.339	.169	.643
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.079	.127	.040	.067	.373	.000
	N	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	30	30	30	30	30	30
Y8	Pearson Correlation	.863	.770	.875	.831	.809	.927	.907	1	.853	.905	.845	.916	.825	.792	.762	-.013	-.040	.248	.325	-.153	.314
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.947	.833	.186	.080	.419	.091
	N	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	30	30	30	30	30	30
Y9	Pearson Correlation	.798	.748	.790	.795	.786	.851	.839	.853	1	.870	.822	.837	.741	.785	.745	.545	.212	.223	.111	.230	.659
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.002	.260	.236	.561	.222	.000
	N	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	30	30	30	30	30	30
Y10	Pearson Correlation	.840	.735	.851	.821	.795	.887	.875	.905	.870	1	.855	.894	.759	.774	.740	.609	.267	-.079	-.017	-.128	.373
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.153	.679	.931	.501	.042
	N	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	30	30	30	30	30	30
Y11	Pearson Correlation	.765	.720	.792	.785	.776	.829	.826	.845	.822	.855	1	.846	.713	.747	.756	.189	.485	.076	.269	-.164	.582
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.317	.007	.689	.150	.385	.001
	N	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	30	30	30	30	30	30
Y12	Pearson Correlation	.827	.751	.844	.801	.798	.894	.873	.916	.837	.894	.846	1	.808	.766	.750	.016	.186	.426	.012	-.095	.498
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000

ska Riau.

ik atau tinjauan suatu

Sultan Syarif K

	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.935	.326	.019	.948	.617	.005	
	N	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	30	30	30	30	30	30	
Y13	Pearson Correlation	.746 <sup>*</sup>	.703 <sup>*</sup>	.768 <sup>*</sup>	.742 <sup>*</sup>	.702 <sup>*</sup>	.826 <sup>*</sup>	.819 <sup>*</sup>	.825 <sup>*</sup>	.741 <sup>*</sup>	.759 <sup>*</sup>	.713 <sup>*</sup>	.808 <sup>*</sup>	1	.706 <sup>*</sup>	.705 <sup>*</sup>	-.066	.009	-.029	.453 <sup>*</sup>	.118	.324
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.729	.962	.878	.012	.534	.080
	N	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	30	30	30	30	30	30	30
Y14	Pearson Correlation	.804 <sup>*</sup>	.721 <sup>*</sup>	.788 <sup>*</sup>	.762 <sup>*</sup>	.766 <sup>*</sup>	.799 <sup>*</sup>	.792 <sup>*</sup>	.792 <sup>*</sup>	.785 <sup>*</sup>	.774 <sup>*</sup>	.747 <sup>*</sup>	.766 <sup>*</sup>	.706 <sup>*</sup>	1	.790 <sup>*</sup>	.640 <sup>*</sup>	.477 <sup>*</sup>	.032	-.060	.102	.677 <sup>*</sup>
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.008	.868	.754	.590	.000
	N	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	30	30	30	30	30	30	30
Y15	Pearson Correlation	.739 <sup>*</sup>	.729 <sup>*</sup>	.788 <sup>*</sup>	.721 <sup>*</sup>	.747 <sup>*</sup>	.793 <sup>*</sup>	.805 <sup>*</sup>	.762 <sup>*</sup>	.745 <sup>*</sup>	.740 <sup>*</sup>	.756 <sup>*</sup>	.750 <sup>*</sup>	.705 <sup>*</sup>	.790 <sup>*</sup>	1	.286	.238	.011	.014	.109	.559 <sup>*</sup>
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.126	.206	.953	.941	.568	.001
	N	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	131	30	30	30	30	30	30	30
Y16	Pearson Correlation	.370 <sup>*</sup>	.356	-.133	.418	.250	-.047	.326	-.013	.545 <sup>*</sup>	.609 <sup>*</sup>	.189	.016	-.066	.640 <sup>*</sup>	.286	1	.250	-.051	-.011	.205	.484 <sup>*</sup>
	Sig. (2-tailed)	.044	.054	.484	.021	.182	.804	.079	.947	.002	.000	.317	.935	.729	.000	.126		.182	.790	.955	.276	.007
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y17	Pearson Correlation	.205	.247	.233	.562 <sup>*</sup>	.450	-.063	.285	-.040	.212	.267	.485 <sup>*</sup>	.186	.009	.477 <sup>*</sup>	.238	.250	1	-.015	-.126	-.238	.426 <sup>*</sup>
	Sig. (2-tailed)	.278	.188	.215	.001	.013	.743	.127	.833	.260	.153	.007	.326	.962	.008	.206	.182		.939	.506	.206	.019
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y18	Pearson Correlation	.074	.267	.275	.040	-.060	.457 <sup>*</sup>	.378	.248	.223	-.079	.076	.426 <sup>*</sup>	-.029	.032	.011	-.051	-.015	1	-.040	.154	.294
	Sig. (2-tailed)	.699	.153	.141	.834	.753	.011	.040	.186	.236	.679	.689	.019	.878	.868	.953	.790	.939		.834	.416	.115
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

Hak cipta m  
 Dilarang melindungi U  
 a. Pengutipan hany  
 b. Pengutipan tidak  
 Dilarang mengumui

Sultan Syarif K  
 dik atau tinjauan suatu  
 sika Riau.

Y19	Pearson Correlation	-.073	.084	.031	.120	.134	.322	.339	.325	.111	-.017	.269	.012	.453	-.060	.014	-.011	-.126	-.040	1	.113	.438
	Sig. (2-tailed)	.701	.658	.872	.527	.479	.082	.067	.080	.561	.931	.150	.948	.012	.754	.941	.955	.506	.834		.551	.015
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y20	Pearson Correlation	.102	.173	.223	-.216	.032	-.082	.169	-.153	.230	-.128	-.164	-.095	.118	.102	.109	.205	-.238	.154	.113	1	.181
	Sig. (2-tailed)	.590	.360	.236	.253	.865	.666	.373	.419	.222	.501	.385	.617	.534	.590	.568	.276	.206	.416	.551		.339
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
TOTAL	Pearson Correlation	.487	.714	.308	.614	.596	.437	.643	.314	.659	.373	.582	.498	.324	.677	.559	.484	.426	.294	.438	1	.181
	Sig. (2-tailed)	.006	.000	.098	.000	.001	.016	.000	.091	.000	.042	.001	.005	.080	.000	.001	.007	.019	.115	.015		.339
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

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

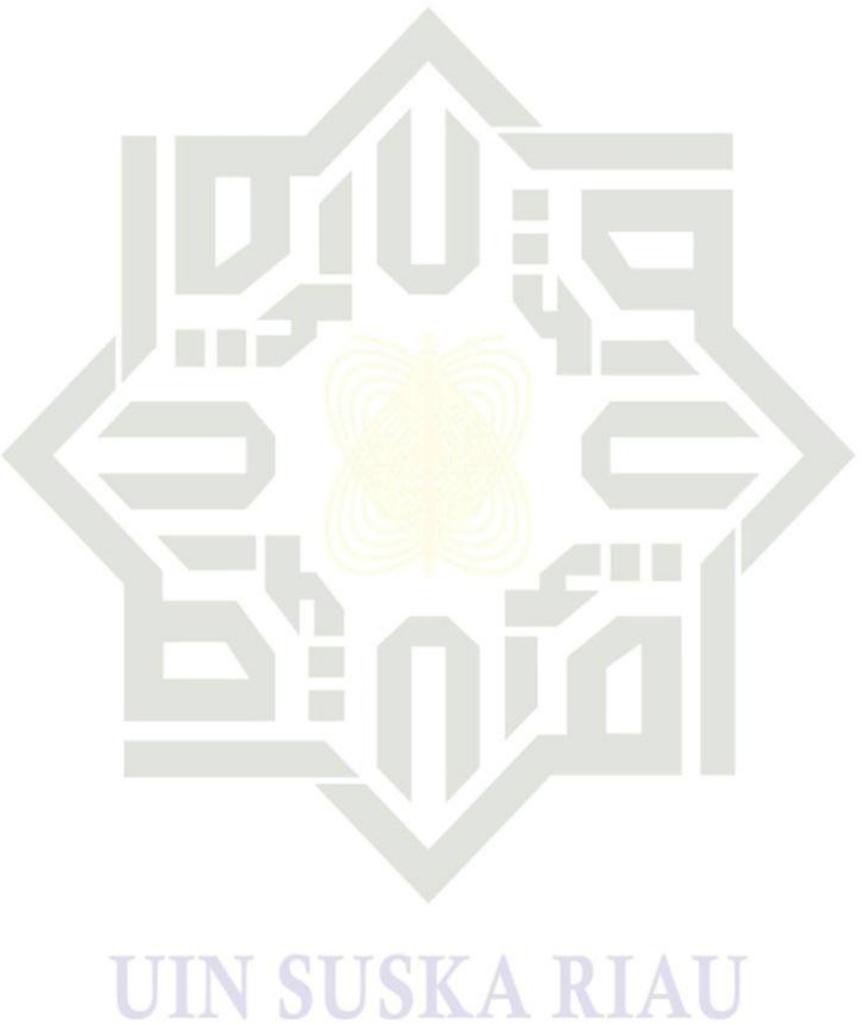
\* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

## Reliability

### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	22.9
	Excluded <sup>a</sup>	101	77.1
	Total	131	100.0





**UIN Suska Riau**

**State Islamic University of Sultan Syarif K**

**Jndang**

n atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

kepentir  
kan kepe  
an memf

, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu  
ajar UIN Suska Riau.  
jian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak cipta m**

**ak Cipta Dilindungi U**

: Dilarang mengutip ;

a. Pengutipan hany

b. Pengutipan tidak

. Dilarang mengumui

- a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.822	15



## LAMPIRAN PERUBAHAN DATA ORDINAL KE INTERVAL

TABEL PERUBAHAN DATA ORDINAL KE INTERVAL VARIABEL X  
(KECANDUAN GAME ONLINE)

	Nomor Urut Siswa	Data Ordinal	Mean	SD	$T_i = 50 + 10 (X_i - X)/SD$
	Siswa 1	76	81,87	3,907	35
	Siswa 2	75	81,87	3,907	32,4
	Siswa 3	82	81,87	3,907	50,3
	Siswa 4	83	81,87	3,907	52,9
	Siswa 5	83	81,87	3,907	52,9
	Siswa 6	86	81,87	3,907	60,6
	Siswa 7	82	81,87	3,907	50,3
	Siswa 8	81	81,87	3,907	47,8
	Siswa 9	84	81,87	3,907	55,5
	Siswa 10	77	81,87	3,907	37,5
	Siswa 11	86	81,87	3,907	60,6
	Siswa 12	78	81,87	3,907	40,1
	Siswa 13	82	81,87	3,907	50,3
	Siswa 14	84	81,87	3,907	55,5
	Siswa 15	84	81,87	3,907	55,5
	Siswa 16	83	81,87	3,907	52,9
	Siswa 17	80	81,87	3,907	45,2
	Siswa 18	80	81,87	3,907	45,2
	Siswa 19	80	81,87	3,907	45,2
	Siswa 20	84	81,87	3,907	55,5
	Siswa 21	71	81,87	3,907	22,2
	Siswa 22	84	81,87	3,907	55,5
	Siswa 23	77	81,87	3,907	37,5
	Siswa 24	80	81,87	3,907	45,2
	Siswa 25	83	81,87	3,907	52,9
	Siswa 26	83	81,87	3,907	52,9
	Siswa 27	85	81,87	3,907	58
	Siswa 28	85	81,87	3,907	58
	Siswa 29	83	81,87	3,907	52,9
	Siswa 30	79	81,87	3,907	42,7
	Siswa 31	80	81,87	3,907	45,2
	Siswa 32	84	81,87	3,907	55,5
	Siswa 33	85	81,87	3,907	58
	Siswa 34	85	81,87	3,907	58
	Siswa 35	85	81,87	3,907	58
	Siswa 36	86	81,87	3,907	60,6
	Siswa 37	79	81,87	3,907	42,7
	Siswa 38	76	81,87	3,907	35
	Siswa 39	86	81,87	3,907	60,6

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang menyalin, mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

40	Siswa 40	84	81,87	3,907	55,5
41	Siswa 41	80	81,87	3,907	45,2
42	Siswa 42	81	81,87	3,907	47,8
43	Siswa 43	82	81,87	3,907	50,3
44	Siswa 44	83	81,87	3,907	52,9
45	Siswa 45	83	81,87	3,907	52,9
46	Siswa 46	76	81,87	3,907	35
47	Siswa 47	86	81,87	3,907	60,6
48	Siswa 48	84	81,87	3,907	55,5
49	Siswa 49	86	81,87	3,907	60,6
50	Siswa 50	85	81,87	3,907	58
51	Siswa 51	84	81,87	3,907	55,5
52	Siswa 52	85	81,87	3,907	58
53	Siswa 53	84	81,87	3,907	55,5
54	Siswa 54	81	81,87	3,907	47,8
55	Siswa 55	83	81,87	3,907	52,9
56	Siswa 56	84	81,87	3,907	55,5
57	Siswa 57	79	81,87	3,907	42,7
58	Siswa 58	85	81,87	3,907	58
59	Siswa 59	66	81,87	3,907	9,4
60	Siswa 60	83	81,87	3,907	52,9
61	Siswa 61	83	81,87	3,907	52,9
62	Siswa 62	84	81,87	3,907	55,5
63	Siswa 63	81	81,87	3,907	47,8
64	Siswa 64	83	81,87	3,907	52,9
65	Siswa 65	83	81,87	3,907	52,9
66	Siswa 66	86	81,87	3,907	60,6
67	Siswa 67	84	81,87	3,907	55,5
68	Siswa 68	86	81,87	3,907	60,6
69	Siswa 69	84	81,87	3,907	55,5
70	Siswa 70	83	81,87	3,907	52,9
71	Siswa 71	85	81,87	3,907	58
72	Siswa 72	82	81,87	3,907	50,3
73	Siswa 73	77	81,87	3,907	37,5
74	Siswa 74	80	81,87	3,907	45,2
75	Siswa 75	84	81,87	3,907	55,5
76	Siswa 76	82	81,87	3,907	50,3
77	Siswa 77	81	81,87	3,907	47,8
78	Siswa 78	81	81,87	3,907	47,8
79	Siswa 79	81	81,87	3,907	47,8
80	Siswa 80	86	81,87	3,907	60,6
81	Siswa 81	82	81,87	3,907	50,3
82	Siswa 82	83	81,87	3,907	52,9
83	Siswa 83	85	81,87	3,907	58
84	Siswa 84	84	81,87	3,907	55,5



2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

85	Siswa 85	83	81,87	3,907	52,9
86	Siswa 86	83	81,87	3,907	52,9
87	Siswa 87	82	81,87	3,907	50,3
88	Siswa 88	84	81,87	3,907	55,5
89	Siswa 89	78	81,87	3,907	40,1
90	Siswa 90	83	81,87	3,907	52,9
91	Siswa 91	83	81,87	3,907	52,9
92	Siswa 92	80	81,87	3,907	45,2
93	Siswa 93	86	81,87	3,907	60,6
94	Siswa 94	75	81,87	3,907	32,4
95	Siswa 95	85	81,87	3,907	58
96	Siswa 96	76	81,87	3,907	35
97	Siswa 97	84	81,87	3,907	55,5
98	Siswa 98	84	81,87	3,907	55,5
99	Siswa 99	79	81,87	3,907	42,7
100	Siswa 100	78	81,87	3,907	40,1
101	Siswa 101	83	81,87	3,907	52,9
102	Siswa 102	81	81,87	3,907	47,8
103	Siswa 103	78	81,87	3,907	40,1
104	Siswa 104	79	81,87	3,907	42,7
105	Siswa 105	87	81,87	3,907	63,1
106	Siswa 106	77	81,87	3,907	37,5
107	Siswa 107	84	81,87	3,907	55,5
108	Siswa 108	84	81,87	3,907	55,5
109	Siswa 109	88	81,87	3,907	65,7
110	Siswa 110	79	81,87	3,907	42,7
111	Siswa 111	83	81,87	3,907	52,9
112	Siswa 112	82	81,87	3,907	50,3
113	Siswa 113	84	81,87	3,907	55,5
114	Siswa 114	83	81,87	3,907	52,9
115	Siswa 115	86	81,87	3,907	60,6
116	Siswa 116	84	81,87	3,907	55,5
117	Siswa 117	84	81,87	3,907	55,5
118	Siswa 118	82	81,87	3,907	50,3
119	Siswa 119	85	81,87	3,907	58
120	Siswa 120	84	81,87	3,907	55,5
121	Siswa 121	81	81,87	3,907	47,8
122	Siswa 122	83	81,87	3,907	52,9
123	Siswa 123	73	81,87	3,907	27,3
124	Siswa 124	83	81,87	3,907	52,9
125	Siswa 125	85	81,87	3,907	58
126	Siswa 126	62	81,87	3,907	-0,9
127	Siswa 127	86	81,87	3,907	60,6
128	Siswa 128	79	81,87	3,907	42,7
129	Siswa 129	79	81,87	3,907	42,7



2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

130	Siswa 130	72	81,87	3,907	24,7
131	Siswa 131	86	81,90	3,908	60,5

TABEL PERUBAHAN DATA ORDINAL KE INTERVAL VARIABEL Y  
(INTERAKSI SOSIAL SISWA)

No	Nomor Urut Siswa	Data Ordinal	Mean	SD	$T_i = 50 + 10 (X_i - X) / SD$
1	Siswa 1	61	65,44	4,079	39,1
2	Siswa 2	56	65,44	4,079	26,9
3	Siswa 3	59	65,44	4,079	34,2
4	Siswa 4	72	65,44	4,079	66,1
5	Siswa 5	66	65,44	4,079	51,4
6	Siswa 6	61	65,44	4,079	39,1
7	Siswa 7	67	65,44	4,079	53,8
8	Siswa 8	62	65,44	4,079	41,6
9	Siswa 9	64	65,44	4,079	46,5
10	Siswa 10	56	65,44	4,079	26,9
11	Siswa 11	68	65,44	4,079	56,3
12	Siswa 12	60	65,44	4,079	36,7
13	Siswa 13	60	65,44	4,079	36,7
14	Siswa 14	65	65,44	4,079	48,9
15	Siswa 15	73	65,44	4,079	68,5
16	Siswa 16	64	65,44	4,079	46,5
17	Siswa 17	65	65,44	4,079	48,9
18	Siswa 18	66	65,44	4,079	51,4
19	Siswa 19	62	65,44	4,079	41,6
20	Siswa 20	60	65,44	4,079	36,7
21	Siswa 21	51	65,44	4,079	14,6
22	Siswa 22	68	65,44	4,079	56,3
23	Siswa 23	61	65,44	4,079	39,1
24	Siswa 24	56	65,44	4,079	26,9
25	Siswa 25	67	65,44	4,079	53,8
26	Siswa 26	72	65,44	4,079	66,1
27	Siswa 27	67	65,44	4,079	53,8
28	Siswa 28	68	65,44	4,079	56,3
29	Siswa 29	67	65,44	4,079	53,8
30	Siswa 30	61	65,44	4,079	39,1
31	Siswa 31	56	65,44	4,079	26,9
32	Siswa 32	69	65,44	4,079	58,7
33	Siswa 33	71	65,44	4,079	63,6
34	Siswa 34	66	65,44	4,079	51,4
35	Siswa 35	67	65,44	4,079	53,8
36	Siswa 36	67	65,44	4,079	53,8
37	Siswa 37	61	65,44	4,079	39,1
38	Siswa 38	56	65,44	4,079	26,9
39	Siswa 39	69	65,44	4,079	58,7



2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

40	Siswa 40	65	65,44	4,079	48,9
41	Siswa 41	61	65,44	4,079	39,1
42	Siswa 42	56	65,44	4,079	26,9
43	Siswa 43	67	65,44	4,079	53,8
44	Siswa 44	66	65,44	4,079	51,4
45	Siswa 45	67	65,44	4,079	53,8
46	Siswa 46	69	65,44	4,079	58,7
47	Siswa 47	67	65,44	4,079	53,8
48	Siswa 48	69	65,44	4,079	58,7
49	Siswa 49	67	65,44	4,079	53,8
50	Siswa 50	67	65,44	4,079	53,8
51	Siswa 51	66	65,44	4,079	51,4
52	Siswa 52	65	65,44	4,079	48,9
53	Siswa 53	65	65,44	4,079	48,9
54	Siswa 54	63	65,44	4,079	44
55	Siswa 55	67	65,44	4,079	53,8
56	Siswa 56	69	65,44	4,079	58,7
57	Siswa 57	66	65,44	4,079	51,4
58	Siswa 58	68	65,44	4,079	56,3
59	Siswa 59	53	65,44	4,079	19,5
60	Siswa 60	67	65,44	4,079	53,8
61	Siswa 61	66	65,44	4,079	51,4
62	Siswa 62	66	65,44	4,079	51,4
63	Siswa 63	63	65,44	4,079	44
64	Siswa 64	63	65,44	4,079	44
65	Siswa 65	63	65,44	4,079	44
66	Siswa 66	72	65,44	4,079	66,1
67	Siswa 67	65	65,44	4,079	48,9
68	Siswa 68	72	65,44	4,079	66,1
69	Siswa 69	68	65,44	4,079	56,3
70	Siswa 70	66	65,44	4,079	51,4
71	Siswa 71	67	65,44	4,079	53,8
72	Siswa 72	66	65,44	4,079	51,4
73	Siswa 73	62	65,44	4,079	41,6
74	Siswa 74	65	65,44	4,079	48,9
75	Siswa 75	65	65,44	4,079	48,9
76	Siswa 76	65	65,44	4,079	48,9
77	Siswa 77	64	65,44	4,079	46,5
78	Siswa 78	64	65,44	4,079	46,5
79	Siswa 79	68	65,44	4,079	56,3
80	Siswa 80	70	65,44	4,079	61,2
81	Siswa 81	64	65,44	4,079	46,5
82	Siswa 82	66	65,44	4,079	51,4
83	Siswa 83	69	65,44	4,079	58,7
84	Siswa 84	68	65,44	4,079	56,3



2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

85	Siswa 85	68	65,44	4,079	56,3
86	Siswa 86	65	65,44	4,079	48,9
87	Siswa 87	66	65,44	4,079	51,4
88	Siswa 88	67	65,44	4,079	53,8
89	Siswa 89	65	65,44	4,079	48,9
90	Siswa 90	65	65,44	4,079	48,9
91	Siswa 91	69	65,44	4,079	58,7
92	Siswa 92	67	65,44	4,079	53,8
93	Siswa 93	67	65,44	4,079	53,8
94	Siswa 94	67	65,44	4,079	53,8
95	Siswa 95	65	65,44	4,079	48,9
96	Siswa 96	66	65,44	4,079	51,4
97	Siswa 97	68	65,44	4,079	56,3
98	Siswa 98	70	65,44	4,079	61,2
99	Siswa 99	67	65,44	4,079	53,8
100	Siswa 100	69	65,44	4,079	58,7
101	Siswa 101	72	65,44	4,079	66,1
102	Siswa 102	67	65,44	4,079	53,8
103	Siswa 103	63	65,44	4,079	44
104	Siswa 104	65	65,44	4,079	48,9
105	Siswa 105	72	65,44	4,079	66,1
106	Siswa 106	66	65,44	4,079	51,4
107	Siswa 107	70	65,44	4,079	61,2
108	Siswa 108	69	65,44	4,079	58,7
109	Siswa 109	67	65,34	4,087	54,1
110	Siswa 110	63	65,34	4,087	44,3
111	Siswa 111	70	65,34	4,087	61,4
112	Siswa 112	63	65,34	4,087	44,3
113	Siswa 113	67	65,34	4,087	54,1
114	Siswa 114	66	65,34	4,087	51,6
115	Siswa 115	69	65,34	4,087	59
116	Siswa 116	65	65,34	4,087	49,2
117	Siswa 117	69	65,34	4,087	59
118	Siswa 118	68	65,34	4,087	56,5
119	Siswa 119	69	65,34	4,087	59
120	Siswa 120	67	65,34	4,087	54,1
121	Siswa 121	66	65,34	4,087	51,6
122	Siswa 122	66	65,34	4,087	51,6
123	Siswa 123	60	65,34	4,087	36,9
124	Siswa 124	68	65,34	4,087	56,5
125	Siswa 125	70	65,34	4,087	61,4
126	Siswa 126	56	65,34	4,087	27,1
127	Siswa 127	69	65,34	4,087	59
128	Siswa 128	65	65,34	4,087	49,2
129	Siswa 129	66	65,34	4,087	51,6
130	Siswa 130	59	65,34	4,087	34,5



LAMPIRAN DISTRIBUSI DATA

Frequency Table

- 1. Menarang men...
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
- 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**X1**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	6	4.6	4.6	4.6
	4	43	33.1	33.1	37.7
	5	81	62.3	62.3	100.0
	Total	130	100.0	100.0	

**X2**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	7	5.4	5.4	5.4
	4	52	40.0	40.0	45.4
	5	71	54.6	54.6	100.0
	Total	130	100.0	100.0	

**X3**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	13	10.0	10.0	10.0
	4	79	60.8	60.8	70.8
	5	38	29.2	29.2	100.0
	Total	130	100.0	100.0	

**X4**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	6	4.6	4.6	4.6
	4	11	8.5	8.5	13.1
	5	113	86.9	86.9	100.0



1. Dilarang
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Total	130	100.0	100.0
-------	-----	-------	-------

**X5**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 3	3	2.3	2.3	2.3
4	33	25.4	25.4	27.7
5	94	72.3	72.3	100.0
Total	130	100.0	100.0	

**X6**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 3	125	96.2	96.2	96.2
4	3	2.3	2.3	98.5
5	2	1.5	1.5	100.0
Total	130	100.0	100.0	

**X7**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 3	129	99.2	99.2	99.2
5	1	.8	.8	100.0
Total	130	100.0	100.0	

**X8**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 3	130	100.0	100.0	100.0

**X9**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 3	129	99.2	99.2	99.2
4	1	.8	.8	100.0
Total	130	100.0	100.0	

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

### X10

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	129	99.2	99.2	99.2
	4	1	.8	.8	100.0
	Total	130	100.0	100.0	

### X11

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	12	9.2	9.2	9.2
	4	44	33.8	33.8	43.1
	5	74	56.9	56.9	100.0
	Total	130	100.0	100.0	

### X12

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	125	96.2	96.2	96.2
	4	5	3.8	3.8	100.0
	Total	130	100.0	100.0	

### X13

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	11	8.5	8.5	8.5
	4	36	27.7	27.7	36.2
	5	83	63.8	63.8	100.0
	Total	130	100.0	100.0	

### X14

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	110	84.6	84.6	84.6
	4	20	15.4	15.4	100.0
	Total	130	100.0	100.0	

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

### X15

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 3	6	4.6	4.6	4.6
4	23	17.7	17.7	22.3
5	101	77.7	77.7	100.0
Total	130	100.0	100.0	

### X16

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 3	5	3.8	3.8	3.8
4	10	7.7	7.7	11.5
5	115	88.5	88.5	100.0
Total	130	100.0	100.0	

### X17

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 3	4	3.1	3.1	3.1
4	16	12.3	12.3	15.4
5	110	84.6	84.6	100.0
Total	130	100.0	100.0	

### X18

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 3	2	1.5	1.5	1.5
4	25	19.2	19.2	20.8
5	103	79.2	79.2	100.0
Total	130	100.0	100.0	

### X19

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 3	2	1.5	1.5	1.5
4	37	28.5	28.5	30.0
5	91	70.0	70.0	100.0
Total	130	100.0	100.0	

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

**X20**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 3	3	2.3	2.3	2.3
4	4	3.1	3.1	5.4
5	123	94.6	94.6	100.0
Total	130	100.0	100.0	

**Frequency Table**

**Y1**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 3	8	6.2	6.2	6.2
4	75	57.7	57.7	63.8
5	47	36.2	36.2	100.0
Total	130	100.0	100.0	

**Y2**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 3	19	14.6	14.6	14.6
4	82	63.1	63.1	77.7
5	29	22.3	22.3	100.0
Total	130	100.0	100.0	

**Y3**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 3	3	2.3	2.3	2.3
4	24	18.5	18.5	20.8
5	103	79.2	79.2	100.0
Total	130	100.0	100.0	

**Y4**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 3				
4				
5				
Total				



2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Valid	3	5	3.8	3.8	3.8
	4	89	68.5	68.5	72.3
	5	36	27.7	27.7	100.0
Total		130	100.0	100.0	

**Y5**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	13	10.0	10.0	10.0
	4	87	66.9	66.9	76.9
	5	30	23.1	23.1	100.0
Total		130	100.0	100.0	

**Y6**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	3	2.3	2.3	2.3
	4	27	20.8	20.8	23.1
	5	100	76.9	76.9	100.0
Total		130	100.0	100.0	

**Y7**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	2	1.5	1.5	1.5
	4	43	33.1	33.1	34.6
	5	85	65.4	65.4	100.0
Total		130	100.0	100.0	

**Y8**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2	1	.8	.8	.8

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

3	4	3.1	3.1	3.8
4	25	19.2	19.2	23.1
5	100	76.9	76.9	100.0
Total	130	100.0	100.0	

### Y9

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	8	6.2	6.2	6.2
	4	65	50.0	50.0	56.2
	5	57	43.8	43.8	100.0
Total		130	100.0	100.0	

### Y10

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2	2	1.5	1.5	1.5
	3	4	3.1	3.1	4.6
	4	33	25.4	25.4	30.0
	5	91	70.0	70.0	100.0
Total		130	100.0	100.0	

### Y11

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2	1	.8	.8	.8
	3	13	10.0	10.0	10.8
	4	67	51.5	51.5	62.3
	5	49	37.7	37.7	100.0
Total		130	100.0	100.0	

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

### Y12

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 2	2	1.5	1.5	1.5
3	4	3.1	3.1	4.6
4	63	48.5	48.5	53.1
5	61	46.9	46.9	100.0
Total	130	100.0	100.0	

### Y13

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 2	1	.8	.8	.8
3	6	4.6	4.6	5.4
4	75	57.7	57.7	63.1
5	48	36.9	36.9	100.0
Total	130	100.0	100.0	

### Y14

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 3	21	16.2	16.2	16.2
4	96	73.8	73.8	90.0
5	13	10.0	10.0	100.0
Total	130	100.0	100.0	

### Y15

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 3	29	22.3	22.3	22.3
4	87	66.9	66.9	89.2
5	14	10.8	10.8	100.0
Total	130	100.0	100.0	



LAMPIRAN ANALISIS DATA

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Regression

Variables Entered/Removed<sup>a</sup>

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	x <sup>b</sup>	.	Enter

- a. Dependent Variable: y
- b. All requested variables entered.

Model Summary<sup>b</sup>

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.657 <sup>a</sup>	.431	.427	3.089

- a. Predictors: (Constant), Kecanduan\_GameOnline
- b. Dependent Variable: Interaksi\_Sosial

ANOVA<sup>a</sup>

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	924.953	1	924.953	96.960	.000 <sup>b</sup>
	Residual	1221.055	128	9.539		
	Total	2146.008	129			

- a. Dependent Variable: Interaksi\_Sosial
- b. Predictors: (Constant), Kecanduan\_GameOnline

Coefficients<sup>a</sup>

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	9.323	5.705		1.634	.105
	Kecanduan_GameOnline	.685	.070	.657	9.847	.000

- a. Dependent Variable: Interaksi\_Sosial



1. Hak  
 2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. C

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

**Residuals Statistics<sup>a</sup>**

	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	N
Predicted Value	51.82	69.64	65.44	2.678	130
Residual	-8.843	7.584	.000	3.077	130
Std. Predicted Value	-5.086	1.569	.000	1.000	130
Std. Residual	-2.863	2.456	.000	.996	130

a. Dependent Variable: Interaksi\_Sosial

**NP-Par Tests**

**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		130
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.07661209
Most Extreme Differences	Absolute	.076
	Positive	.044
	Negative	-.076
Test Statistic		.076
Asymp. Sig. (2-tailed)		.061 <sup>c</sup>

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

**Means**

**Case Processing Summary**

	Included		Cases Excluded		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Interaksi_Sosial *	130	100.0%	0	0.0%	130	100.0%
Kecanduan_GameOnline						

### Report

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

x	Mean	N	Std. Deviation
62	56.00	1	.
66	53.00	1	.
71	51.00	1	.
72	59.00	1	.
73	60.00	1	.
75	61.50	2	7.778
76	63.00	4	5.715
77	61.25	4	4.113
78	64.25	4	3.775
79	64.25	8	2.315
80	62.25	8	4.334
81	63.67	9	3.500
82	64.50	10	3.028
83	67.00	24	2.519
84	67.08	25	2.597
85	67.62	13	1.805
86	68.17	12	2.887
87	72.00	1	.
88	67.00	1	.
Total	65.44	130	4.079

### Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
Interaksi_Sosial *	.657	.431	.718	.515
Kecanduan_GameOnline				

### ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Interaksi_Sosial *	Between	(Combined)	1105.924	18	61.440	6.557	.000
Kecanduan_GameOnline	Groups	Linearity	924.953	1	924.953	98.713	.000



2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

ipta m  
lindungi Un  
mengutip s  
bagi

## Correlations

		x	y
Kecanduan_GameOnline	Pearson Correlation	1	.657**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	130	130
Interaksi_Sosial	Pearson Correlation	.657**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	130	130

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





## LAMPIRAN DOKUMENTASI

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





au

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**  
كلية التربية والتعليم  
**FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING**  
Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647  
Fax. (0761) 561647 Web. www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak\_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II.4/PP.00.9/7481/2023  
Sifat : Biasa  
Lamp. : -  
Hal : **Mohon Izin Melakukan PraRiset**

Pekanbaru, 14 April 2023

Kepada  
Yth. Kepala Sekolah  
SMA Negeri 3 Tapung Huluh  
di  
Tempat

*Assalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh*

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama : **Serly Farera**  
NIM : 11910623952  
Semester/Tahun : VIII (Delapan)/ 2023  
Program Studi : Pendidikan Ekonomi  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan Prariset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan penelitiannya di Instansi yang saudara pimpin.

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

a.n. Dekan  
Wakil Dekan III



*Amirah Diniaty*  
Dr. Amirah Diniaty, M.Pd. Kons.  
NIP. 19751115 200312 2 001



2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

**PEMERINTAH PROVINSI RIAU**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**SMAN 3 TAPUNG HULU**

Alamat : Jl. Pendidikan No. 6 Desa Sukaramai  
Email : sman3tapungulu@gmail.com  
Website : sman3tapungulu.sch.id  
Telep./Hp : 082174241995

NBR : 3021406410  
NPSN : 10400358  
Kode Pos : 28465

**SURAT KETERANGAN MELAKSANAKAN RISET**  
Nomor : **272** /SMAN.3 TH/SRV/2023

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	: <b>ZAHAR, M.Pd</b>
NIP	: 19700705 199702 1 004
Jabatan	: Kepala Sekolah
Unit Kerja	: SMAN 3 Tapung Hulu

Memberikan izin kepada :

Nama	: <b>SERLY FARERA</b>
NIM	: 11910623952
Semester/Tahun	: VIII (Delapan)/2023
Program Studi	: Pendidikan Ekonomi
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

Untuk melaksanakan riset di Sekolah Menengan Atas (SMA) N 3 Tapung Hulu Kabupaten Kampar.  
Demikian surat izin ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Sukaramai, 12 Mei 2023

Kepala SMAN 3 Tapung Hulu



**ZAHAR, M.Pd**  
NIP.19700705 199702 1 004



2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
كلية التربية والتعليم  
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING  
Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647  
Fax. (0761) 561647 Web www.ftk.uinsuska.ac.id. E-mail: eftak\_uinsuska@yahoo.co.id

Pekanbaru, 26 Mei 2023 M

Nomor : Un.04/F.II/PP.00.9/8590/2023  
Sifat : Biasa  
Lamp. : 1 (Satu) Proposal  
Hal : **Mohon Izin Melakukan Riset**

Kepada  
Yth. Gubernur Riau  
Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu  
Satu Pintu  
Provinsi Riau  
Di Pekanbaru

*Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh*

Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama : Serly Farera  
NIM : 11910623952  
Semester/Tahun : VIII (Delapan)/ 2023  
Program Studi : Pendidikan Ekonomi  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsinya : Pengaruh Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Siswa di Kelas XI SMA Negeri 3 Tapung Hulu  
Lokasi Penelitian : SMA Negeri 3 Tapung Hulu  
Waktu Penelitian : 3 Bulan (26 Mei 2023 s.d 26 Agustus 2023)

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.



H. Kadar, M.Ag.  
NIP.19650521 199402 1 001

Tembusan :  
Rektor UIN Suska Riau



- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



PEMERINTAH PROVINSI RIAU  
DINAS PENDIDIKAN  
**SMAN 3 TAPUNG HULU**

Alamat  
Email  
Website  
Telp Hp

: Jl. Pendidikan No. 6 Desa Sukaramai  
: sman3tapungulu@gmail.com  
: sman3tapungulu.sch.id  
: 0821-7424-1995

NSS  
NPSN  
Kode Pos

: 3021406410  
: 10400356  
: 28465



**SURAT KETERANGAN TELAH SELESAI MELAKSANAKAN RISET**

Nomor : 478 /SMAN.3 TH/SR/XI/2023

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : MUHAMMAD HARIRI MUSTOFA, M.Pd  
NIP : 19860301 201001 1 015  
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : SERLY FARERA  
NIM : 11910623952  
Semester/Tahun : VIII (Delapan)/2023  
Program Studi : Pendidikan Ekonomi  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

Yang bersangkutan telah selesai melaksanakan riset di SMAN 3 Tapung Hulu Kabupaten Kampar dari tanggal 24 Juli sampai dengan 31 Juli 2023.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Sukaramai, 14 November 2023

Kepala SMAN 3 Tapung Hulu  
  
MUHAMMAD HARIRI MUSTOFA, M.Pd  
NIP.19860301 201001 1 015

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.



**PEMERINTAH PROVINSI RIAU**  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**

Gedung Menara Lancang Kuning Lantai I dan II Komp. Kantor Gubernur Riau  
 Jl. Jend. Sudirman No. 460 Telp. (0761) 39064 Fax. (0761) 39117 PEKANBARU  
 Email : [dpmptsp@riau.go.id](mailto:dpmptsp@riau.go.id)

**REKOMENDASI**

Nomor : 503/DPMPSTP/NON IZIN-RISET/56755  
 TENTANG



**PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET DAN  
 PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN SKRIPSI**

1.04.02.01

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau, setelah membaca Surat Permohonan Riset dari : **Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau**, Nomor : Un.04/F.II/PP.00.9/8590/2023 Tanggal 26 Mei 2023, dengan ini memberikan rekomendasi kepada:

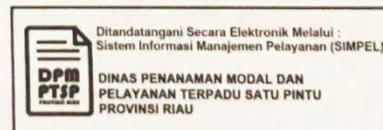
- |                      |  |
|----------------------|--|
| 1. Nama              | : SERLY FARERA   |
| 2. NIM / KTP         | : 119106239520   |
| 3. Program Studi     | : PENDIDIKAN EKONOMI   |
| 4. Jenjang           | : S1   |
| 5. Alamat            | : PEKANBARU  |
| 6. Judul Penelitian  | : PENGARUH DAMPAK KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP INTERAKSI SOSIAL SISWA DI KELAS XI SMA NEGERI 3 TAPUNG HULU |
| 7. Lokasi Penelitian | : SMA NEGERI 3 TAPUNG HULU   |

Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan.
2. Pelaksanaan Kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini diterbitkan.
3. Kepada pihak yang terkait diharapkan dapat memberikan kemudahan serta membantu kelancaran kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data dimaksud.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Dibuat di : Pekanbaru  
 Pada Tanggal : 30 Mei 2023



**Tembusan :**

**Disampaikan Kepada Yth :**

1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Riau di Pekanbaru
2. Kepala Dinas Pendidikan Provinsi Riau
3. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau di Pekanbaru
4. Yang Bersangkutan



2. Dilarang mengemukakan dan memperbarik sebagai bagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.



# PEMERINTAH PROVINSI RIAU DINAS PENDIDIKAN

JALAN CUT NYAK DIEN NO. 3 TELP. 22552/21553  
PEKANBARU

Pekanbaru, 20 JUL 2023

Nomor : 800/Disdik/1.3/2023/16505  
Sifat : Biasa  
Lampiran :  
Hal : Izin Riset / Penelitian

Kepada  
Yth. Kepala SMA Negeri 3 Tapung Hulu

di-  
Tempat

Berkenaan dengan Surat Rekomendasi dari Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau Nomor : 503/DPMPSTP/NON IZIN-RISET/56755 Tanggal 30 Mei 2023 Perihal Pelaksanaan Izin Riset, dengan ini disampaikan bahwa:

Nama : **SERLY FARERA**  
NIM/KTP : 119106239520  
Program Studi : PENDIDIKAN EKONOMI  
Jenjang : S1  
Alamat : PEKANBARU  
Judul Penelitian : **PENGARUH DAMPAK KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP INTERAKSI SOSIAL SISWA DI KELAS XI SMA NEGERI 3 TAPUNG HULU**  
Lokasi Penelitian : SMA NEGERI 3 TAPUNG HULU

Dengan ini disampaikan hal-hal sebagai berikut :

1. Untuk dapat memberikan yang bersangkutan berbagai informasi dan data yang diperlukan untuk penelitian.
2. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan dan memaksakan kehendak yang tidak ada hubungan dengan kegiatan ini.
3. Adapun Surat Izin Penelitian ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini dibuat.

Demikian disampaikan, atas perhatian diucapkan terima kasih.

An. KEPALA DINAS PENDIDIKAN  
PROVINSI RIAU  
SEKRETARIS

**TATI LINDAWATI, SH, M.Si**  
Pembina Tingkat I (IV/b)  
NIP. 19660717 198603 2 002

Tembusan:  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau



2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**  
كلية التربية والتعليم  
**FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING**  
Alamat : J. H. R. Soebrandta Km. 15 Tampian Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0781) 7077307 Fax. (0781) 21129

**KEGIATAN BIMBINGAN MAHASISWA  
SKRIPSI MAHASISWA**

- Jenis yang dibimbing :
  - Seminar usul Penelitian :
  - Penulisan Laporan Penelitian :
- Nama Pembimbing : Zetri Rahmat, M.Pd
  - Nomor Induk Pegawai (NIP) : 19910712201903 1 017
- Nama Mahasiswa : Serly Farera
- Nomor Induk Mahasiswa : 11910623952
- Kegiatan : Bimbingan Skripsi

No	Tanggal Konsultasi	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	Keterangan
1.	12/Jul/2023	Bab 1, 2, 3		
2.	14/Jul/2023	Instrument		
3.	17/Jul/2023	Perbaiki instrument		
4.	2/Nov/2023	Bab 4, 5.		
5.	15/Nov/2023	Bab 1, 2, 3, 4, 5		
6.	22/Nov/2023	Abstrak		
7.	24/Nov/2023	Final 1, 2, 3, 4, 5. lamp		

Pekanbaru, 07/12/2023  
Pembimbing,

Zetri Rahmad, M.Pd  
NIP. 19910712 201903 1 017

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



**Serly Farera** Lahir di Desa Danau Lancang pada tanggal 09 Maret 2001. Anak pertama dari 3 bersaudara dari pasangan Ayah Irianto dan Ibu Eva Yulianti. Pada tahun 2013 penulis telah menyelesaikan pendidikan sekolah dasar di SDN 006 Danau Lancang kemudian pada tahun 2016 penulis telah menyelesaikan pendidikan sekolah menengah pertama di SMPN 5 Tapung Hulu dan pada tahun 2019 penulis telah menyelesaikan pendidikan Sekolah Menengah Atas di MA Pondok Pesantren Al-Munawwarah Pekanbaru. Setelah menyelesaikan pendidikan di SMA pada tahun 2019 penulis melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan mengambil prodi pendidikan Ekonomi S1 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.

Pada tahun 2022 penulis melaksanakan KKN di Desa Parit 1 Api Api kec. Bandar Laksamana kab. Bengkalis dan masih di tahun yang sama penulis melaksanakan PPL di SMK PGRI pekanbaru. pada bulan Agustus 2023 penulis melakukan penelitian di SMA Negeri 3 Tapung Hulu dengan judul **“Pengaruh Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Siswa Di Kelas XI SMA Negeri 3 Tapung Hulu”**. dibawah naungan bapak Zetri Rahmat, M.Pd. Berdasarkan hasil ujian Sarjana Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan pada tanggal 21 Desember 2023, maka penulis dinyatakan LULUS dengan IPK 3,45 dan berhak menyandang gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).