



- 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

NOMOR SKRIPSI
6494/BKI-D/SD-S1/2024

**PENGARUH TINGKAT PENDIDIKAN TERHADAP
KECANDUAN GAME ONLINE PADA REMAJA DI DESA
PERAWANG BARAT KECAMATAN TUALANG**



SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
Sebagai Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S1)
Sarjana Sosial (S.Sos)

Oleh:

ANISA RAMADANI

NIM. 11940221778

**PRODI BIMBINGAN KONSELING ISLAM
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM
RIAU
2024**



PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Setelah melakukan bimbingan, arahan, koreksi dan perbaikan sebagaimana mestinya terhadap penulis skripsi saudara:

Nama : Anisa Ramadani

Nim : 119403221778

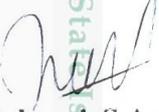
Judul Skripsi : Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecanduan Game Online Pada Remaja Di Desa Perawang Barat, Kecamatan Tualang.

Kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan untuk dimunaqasahkan guna melengkapi tugas dan memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Sosial (S.Sos.).

Harapan kami semoga dalam waktu dekat, yang bersangkutan dapat dipanggil untuk diuji dalam sidang ujian munaqasah Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Demikian persetujuan ini kami sampaikan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Mengetahui
Ketua Program Studi
Bimbingan Konseling Islam


Zulamri, S.Ag., M.A
NIP.197407022008011009

Pekanbaru, 03 januari 2024
Pembimbing,


Reizki Maharani, M.Pd.
NIP. 199305222020122020

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.



PERNYATAAN ORISINALITAS

Nama : Anisa Ramadani

NIM : 11940221778

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi ini yang berjudul: **(Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecanduan Game Online Pada Remaja Di Desa Perawang Barat, Kecamatan Tualang)** adalah benar karya saya sendiri. Hal-hal yang bukan karya saya, dalam skripsi ini diberi tanda citasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan Skripsi dan gelar yang saya peroleh dari Skripsi tersebut.

Pekanbaru, 3 Januari 2024
Yang Membuat Pernyataan,



ANISA RAMADANI
11940221778

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.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

كلية الدعوة و الاتصال

FACULTY OF DAKWAH AND COMMUNICATION

Jl. H.R. Soebrantas KM.15 No. 155 Tuah Madani Tampan - Pekanbaru 28293 PO Box. 1004 Telp. 0761-562051
Fax. 0761-562052 Web.www.uin-suska.ac.id, E-mail: iain-sq@Pekanbaru-indo.net.id

PENGESAHAN SEMINAR PROPOSAL

Yang bertanda tangan dibawah ini adalah Dosen Penguji Pada Seminar Proposal Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut ini:

Nama : **Anisa Ramadani**
NIM : **11940221778**
Judul : **Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecanduan Game Online Pada Remaja Di Desa Perawang Barat, kecamatan Tualang**

Telah Diseminarkan Pada:

Hari : **Rabu**
Tanggal : **5 April 2023**

Dapat diterima untuk dilanjutkan Menjadi skripsi sebagai salah satu syarat mencapai gelar sarjana Strata Satu (S1) Program Studi Bimbingan Konseling Islam di Fakultas Dakwah dan komunikasi UIN Sultan Syarif kasim Riau.

Pekanbaru,

Penguji Seminar Proposal,

Penguji I,

Dr. Azni, S.Ag. M.Ag

NIP. 197010102007011051

Penguji II,

Dra. Silawati, M.Pd.

NIP. 196909021995032000

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

a. Penguji hanya untuk sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
b. Penguji hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

UIN SUSKA RIAU

UIN SUSKA RIAU

State Islamic University Sultan Syarif Kasim Riau



Nomor : Nota Dinas
 Lampiran : 4 (eksemplar)
 Hal : Pengajuan Ujian Skripsi an. **Anisa Ramadani**

Kepada Yth.
 Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi
 UIN Suska Riau
 Pekanbaru

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah mengadakan pemeriksaan atau perubahan seperlunya guna kesempurnaan skripsi ini, maka kami sebagai pembimbing skripsi saudara (**Anisa Ramadani**) NIM. (**11940221778**) dengan judul "**(Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecanduan Game Online Pada Remaja Di Desa Perawang Barat, Kecamatan Tualang)**" telah dapat diajukan untuk mengikuti ujian munaqasyah guna memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos) dalam bidang Bimbingan Konseling Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Harapan kami semoga dalam waktu dekat, yang bersangkutan dapat dipanggil untuk diuji dalam sidang ujian munaqasyah Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Demikian Surat Pengajuan ini kami buat, atas perhatian dan kesediaan Bapak diucapkan terima kasih,
 Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Pembimbing

(Reizki Maharani, M.Pd.)
 NIP. 19930522 202012 2 020

2. Dilarang mengumumkan 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.

Hak cipta dilindungi undang-undang. 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.

ABSTRAK

1Anisa Ramadani (2023) : Pengaruh Tingkat Pendidikan terhadap Kecanduan Game Online pada Remaja Di Desa Perawang Barat Kecamatan Tualang Kabupaten Siak Provinsi Riau

Penelitian ini dilakukan dengan dilatarbelakangi oleh adanya fenomena di Desa Perawang Barat yang mana para remaja bermain game online yang mengalami masalah apakah ada pengaruh Tingkat Pendidikan terhadap Kecanduan Game Online pada remaja di desa Perawang Barat Kecamatan Tualang Kabupaten Siak Provinsi Riau. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui ada atau tidak pengaruh Tingkat Pendidikan terhadap kecanduan game online pada remaja di desa perawang barat. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dan penelitian ini menggunakan sampel yaitu remaja di desa perawang barat dengan jumlah 50 orang. Ada pun hasil dari penelitian ini ada pengaruh tingkat pendidikan terhadap kecanduan game online pada remaja. Ada pun nilainya yaitu pada hasil uji normalitas diperoleh senilai $0,15 > 0,05$ sehingga dari hasil tersebut terlihat hasil uji yang tinggi, menunjukkan bahwa tingkat pendidikan berpengaruh secara signifikan terhadap kecanduan game online hal ini dibuktikan dengan pengujian signifikan $0,00 < 0,05$. Adapun t hitung didapat sebesar 6.672 karena nilai t hitung $> t$ tabel ($6,672 > 1,678$) dan signifikansi $< 0,05$ maka H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa, tingkat pendidikan berpengaruh terhadap kecanduan game online pada remaja Di Desa Perawang Barat Kecamatan Tualang Kabupaten Siak Provinsi Riau.

Kata Kunci: Tingkat Pendidikan , Kecanduan Game Online


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.

ABSTRACT

Anisa Ramadani (2023) : The Influence of Education Level on Online Game Addiction in Adolescents in Perawang Barat Village, Tualang District, Siak Regency, Riau Province.

This research was conducted against the background of a phenomenon in Perawang Barat Village where teenagers play online games experiencing the problem of whether there is an influence of Education Level on Online Game Addiction in adolescents in Perawang Barat Village, Tualang District, Siak Regency, Riau Province. This study was conducted with the aim of knowing whether or not the influence of education level on online game addiction in adolescents in Perawang Barat village. The method used in this study uses quantitative research and this study uses a sample of teenagers in the village of Perawang Barat with a total of 50 people. There is also the result of this study there is an influence of the level of education on online game addiction in adolescents. There is also a value that is in the normality test results obtained worth $0.15 > 0.05$ so that from these results it can be seen that the test results are high, indicating that the level of education has a significant effect on online game addiction this is evidenced by significant testing of $0.00 < 0.05$. The t count obtained is 6.672 because the value of t count $>$ t table ($6.672 > 1.678$) and significance < 0.05 then H_a is accepted. So it can be concluded that, the level of education affects online game addiction in adolescents in Perawang Barat Village, Tualang District, Siak Regency, Riau Province.

Keywords: Education Level, Online Game Addiction



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.

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum Wr.Wb

Alhamduillah tiada kata lain selain mengucapkan kata syukur kepada Allah SWT atas nikmat dan karunia-Nya lah penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat dan salam tidak lupa penulis ucapkan kepada Baginda Rasulullah Muhammad SAW, yang menjadi suri tauladan bagi umat islam.

Pada kesempatan kali ini, terciptalah bagi penulis sebuah skripsi guna memenuhi syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada jurusan Bimbingan dan Konseling Islam Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan judul “**Pengaruh Tingkat Pendidikan terhadap Kecanduan Game Online pada Remaja di Desa Perawang Barat Kecamatan Tualang Kabupaten Siak Provinsi Riau**”. Dalam penulisan skripsi ini penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan karena keterbatasan kemampuan dan pengetahuan penulis. Dalam upaya dan proses penulisan skripsi ini, penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan semangat dan motivasi dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan baik, kepada :

1. Kepada orang tua tercinta ayahanda Suarmanto dan ibunda Afdolni yang telah memberikan dukungan, memberikan motivasi, dan memberikan kasih sayang, serta senantiasa selalu mendo’akan kesuksesan untuk anak-anaknya. Penulis tidak mampu membalas segala kebaikan dan jasa ibunda, penulis hanya dapat mengucapkan *Jazaakumullahu Khairan*, serta mendo’akan dan memohon kebaikan serta balasan terbaik bagi ibunda di dunia dan akhirat. Kepada adik-adik tercinta, Habib Buzaqi, Hanifah Mutiah dan M. Fajri Ramadan yang telah memotivasi, memberikan semangat, dan memberikan kasih sayang, serta memberikan dukungan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.



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
- 1 Prof Dr. H. Hairunnas Rajab, M. Ag selaku Rektor Universitas Islam Negri Sultan Syarif Kasim Riau beserta Dr. Hj. Helmiati, M.Ag., selaku Wakil Rektor I, Dr. H. Mas'ud Zein, M.Pd., selaku Wakil Rektor II dan Edi Erwan, S.Pt., M.SC.,Ph.D Selaku Wakil Rektor III Universitas Islam Negri Sultan Syarif Kasim Riau.
 - 2 Bapak Dr. Imron Rosidi, S. Pd, M. A, Ph.D selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negri Sultan Syarif Kasim Riau. Bapak Dr. Masduki, M. Ag sekalu Wakil Dekan I, Dr. Toni Hartanto, S.Ag, M.Si selaku Wakil Dekan II, dan Dr. H. Arwan , M.Ag selaku Wakil dekan III Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negri Sultan Syarif Kasim Riau.
 - 3 Bapak Zulamri, S. Ag., MA selaku Ketua Prodi Bimbingan Dan Konseling Islam Fakultas Dakwah Dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negri Sultan Syarif Kasim Riau. Dan terimakasih kepada Ibu Rosmita. M. Ag selaku Sekretaris Jurusan Bimbingan dan Konseling Islam Fakultas Dakwa dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negri Sultan Syarif Kasim Riau.
 - 4 Ibu Reizki Maharani, M.Pd selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing, mengarahkan, dan memerikan motivasi serta semangat kepada penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini. Semoga Allah senantiasa menjaga beliau.
 - 5 Ibu Dra.Silawati, M.Pd selaku Pembimbing Akademik yang telah meluangkan waktunya dan memberikan bimbingan kepada penulis.
 - 6 Seluruh dosen pada Program Studi Bimbingan Dan Koseling Islam yang telah memberika ilmu yang sangat bermanfaat dalam penulisan skripsi ini dan memberikan pelajaran hidup bagi penulis.
 - 7 Terimakasih banyak kepada seluruh staf pegawai Fakultas Dakwah dan Komunikasi Uin Suska Riau.
 - 8 Terimakasih kepada seluruh keluarga besar Fakultas Dakwah dan Komunikasi bagian Akademik, Umum, Tata Usaha, Perpustakaan, dan yang lainnya. Terimakasih telah memberi bantuan dalam penyelesaian skripsi ini.



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.

10 Terimakasih kepada sahabat dan orang terkasih, khususnya Mutila Leoni Evson, Umi Rokhimah, Putri Dwi Astuti, Annisa Nola Fitri yang telah memberi dukungan dan semangat kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

Semoga segala kebaikan, bantuan dan pengorbanan yang telah diberikan mendapatkan balasan terbaik dari Allah Subhanahu wa ta'ala. Semoga skripsi ini bisa menjadi karya sederhana yang bermanfaat bagi perkembangan masyarakat dan ilmu pengetahuan bagi masyarakat.

Pekanbaru, 8 Desember 2023

Anisa Ramadani
NIM. 11940221778

UIN SUSKA RIAU



DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Penegasan Istilah	5
1. Pengaruh	6
2. Tingkat Pendidikan.....	6
3. Kecanduan Game Online	6
1.3 Identifikasi Masalah	7
1.4 Batasan Masalah	7
1.5 Rumusan Masalah	7
1.6 Tujuan Penelitian.....	7
1.7 Kegunaan Penelitian.....	7
1. Kegunaan Akademis.....	7
2. Kegunaan Praktis.....	7
3. Kegunaan Teoritis.....	7
1.8 Sitematika Penulisan	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Kajian Terdahulu	9
2.2 Landasan Teori.....	10
1. Tingkat Pendidikan.....	10
2. Remaja.....	16
3. Kecanduan Game Online	18
4. Dampak Positif Dan Negatif Game Online.....	22
2.3 Konsep Operasional	23
2.4 Kerangka Pemikiran	24

- 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.

2.5 Hipotesis.....	26
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	27
3.1 Desain Penelitian.....	27
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	28
3.3 Populasi dan Sampel.....	28
1. Populasi.....	28
2. Sampel.....	28
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	29
1. Angket.....	29
2. Dokumentasi.....	30
3.5 Uji Validitas dan Reliabilitas.....	30
1. Uji Validitas.....	30
2. Uji Reliabilitas.....	32
3.6 Teknik Analisa Data.....	33
BAB IV GAMBARAN UMUM	
4.1 Sejarah Desa.....	35
4.2 Kondisi Geografis Dan Demografi Desa.....	37
4.3 Visi dan Misi.....	38
4.4 Struktur Organisasi.....	39
4.5 Fungsi dan Tugas Organisasi.....	40
BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
5.1 Hasil Penelitian.....	43
5.1.1 Karakteristik Responden.....	43
5.1.2 Kualitas Data.....	44
5.2 Hasil Pembahasan.....	49
BAB VI PENUTUP	
6.1 Kesimpulan.....	53
6.2 Saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Table 2.1	Konsep Operasional Variabel.....	24
Tabel 3.1	Pelaksanaan Penelitian	29
Tabel 3.2	Skor Alternatif Jawaban Menggunakan Skala Likers	29
Tabel 3.3	Hasil Uji Validitas Tingkat Pendidikan	31
Tabel 3.4	Hasil Uji Validitas Game Online	31
Tabel 3.5	Hasil Uji Reliabilitas Tingkat Pendidikan.....	32
Tabel 3.6	Hasil Uji Reliabilitas Game Online.....	32
Tabel 4.1	Jumlah Penduduk Kecamatan Tualang	36
Tabel 4.2	Jumlah Penduduk Desa Perawang Barat	37
Tabel 4.3	Tingkat Pendidikan	38
Tabel 4.4	Mata Pencaharian Penduduk	38
Tabel 5.1	Distribusi Frekuensi Responded Berdasarkan Umur	43
Tabel 5.2	Distribusi Frekuensi Responded Berdasarkan Jenis Kelamin..	44
Tabel 5.3	Distribusi Frekuensi Responded Berdasarkan Tingkat Pendidikan	44
Tabel 5.4	Uji Normalitas	45
Tabel 5.5	Uji Linieritas	45
Tabel 5.6	Uji Koefisiensi Model Summery.....	46
Tabel 5.7	Uji Nilai Signifikansi	47
Tabel 5.8	Hasil Uji Regresi Linier Sederhana.....	47
Tabel 5.9	Nilai Interpretasi r	48
Tabel 5.10	Uji Hipotesis.....	48

- 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.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	59
Lampiran 2	63
Lampiran 3	65
Lampiran 4	69
Lampiran 5	70

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

1.1 Latar Belakang Masalah

Di zaman modern ini teknologi akan terus berkembang pesat, dimana hampir semua aktivitas baik pendidikan, ekonomi, industri, dan hiburan tidak lepas dari adanya perkembangan teknologi tersebut. Studi yang dilakukan oleh lembaga riset independen DEKA pada 1.120 responden tersebut mengungkapkan bahwa fasilitas hiburan yang ditawarkan *smartphone* turut menjadi magnet tersendiri. Mulai bermain game (55%), *streaming video* (49%), hingga *streaming musik online* (17%). Dari riset tersebut menunjukkan presentase terbesar yaitu 55% pada bermain *game*.¹

Hiburan atau permainan merupakan hal yang wajar bagi kalangan anak-anak dan remaja, untuk mengisi waktu luang dan melepas kepenatan agar semangat kembali melakukan aktivitas sehari-hari. Hiburan dan permainan sangat berpengaruh bagi tumbuh kembang anak dan remaja. Dewasa ini semakin marak permainan game online yang mengandung unsur negatif bahkan sangat populer di kalangan anak-anak, remaja dan orang dewasa. Seperti, *Player Unknown's Battle Grounds (PUBG)*, *Free Fire*, *Mobile Legends* dan lainnya. Permainan tersebut mengandung unsur kekerasan, kebrutalan dan konten pornografi yang dapat mempengaruhi tumbuh kembang anak sehingga anak menjadi pecandu, malas belajar, bersifat arogan, berkurangnya interaksi sosial dengan lingkungan dan temannya serta penurunan relegius ibadah dan moral.²

Remaja adalah usia transisi, seorang individu telah meninggalkan usia kanak-kanak yang lemah dan penuh ketergantungan, akan tetapi belum mampu ke usia yang kuat dan penuh tanggung jawab, baik terhadap dirinya maupun masyarakat, semakin maju masyarakat semakin panjang usia remaja karena ia harus mempersiapkan diri untuk menyesuaikan dirinya dengan masyarakat yang banyak dan tuntutan.³

Remaja yang tumbuh dan berkembang pada era milenium saat ini akan bersinggungan dengan banyaknya kecanggihan teknologi yang memudahkan untuk memperoleh berbagai informasi yang dibutuhkannya remaja saat ini dapat disebut generasi post-millennials. Salah satu cirinya yaitu tumbuh dengan teknologi yang sangat mudah untuk diaksesnya, sehingga hal tersebut membuat remaja saat

¹Rizkia, C. (2019, July 8). Apa saja aktivitas favorit pengguna smartphone di Indonesia. Technologue.Id. Diambil dari <https://technologue.id>

² Ridwan Syahrani, "Ketergantungan Game Online dan Penanganannya", Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling. Vol. 1 No. 1 Palu: Universitas Tadulako, 2015, hal. 88.

³ Rahmayani, Dwi Karlina, and Yuli Azmi Rozali. "Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecenderungan Kecanduan Game Online Pada Remaja Yang Bermain Free Fire Di Jakarta." Psychomunity Seminar Nasional Psikologi Esa Unggal. Vol.1.No.012021.



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.

ini dapat juga dikatakan sebagai generasi yang paling memahami teknologi. Remaja dianggap lebih sering dan lebih rentan terhadap kecanduan game online daripada orang dewasa. Masa remaja yang berada pada periode ketidakstabilan, cenderung lebih mudah terjerumus terhadap percobaan hal-hal baru. Masa remaja juga lekat dengan stereotype periode bermasalah yang memungkinkan percobaan terhadap hal baru tersebut berisiko menjadi perilaku bermasalah. Akibatnya, remaja yang kecanduan *game online* cenderung kurang tertarik terhadap kegiatan lain, merasa gelisah saat tidak dapat bermain *game online*, penurunan prestasi akademik, relasi sosial, dan kesehatan.⁴

Remaja pada saat sekarang ini banyak dikelilingi oleh media, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat mendominasi di kalangan masyarakat terutama di kalangan remaja, salah satunya yaitu game. Secara umum game dapat dibedakan menjadi dua jenis, pertama adalah *game offline* yang dapat dimainkan pada perangkat komputer atau perangkat telepon seluler tanpa harus terhubung ke jaringan internet. Kedua adalah game online yang hanya dapat dimainkan pada perangkat komputer atau perangkat telepon seluler dengan terhubung ke jaringan internet. *Game online* menurut adalah *game online* merupakan *game* yang diakses secara online banyak pemain dengan menggunakan jaringan internet. *Game online* dapat juga diakses menggunakan gadget sendiri, misalnya mobile game.⁵

Game online merupakan Kim dkk adalah game atau permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online. Selanjutnya Winn dan fisher (mengatakan multiplayer online game merupakan pengembangan dari game yang dimainkan satu orang, dalam bagian yang besar, menggunakan bentuk yang sama serta melibatkan konsep umum yang sama seperti semua game lain perbedaannya adalah bahwa untuk multiplayer game dapat dimainkan oleh banyak dalam bentuk yang sama. *Game online* didefinisikan menurut Burhan sebagai game komputer yang dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan perusahaan penyedia jasa online atau dapat diakses langsung dari perusahaan yang مخصوصkan menyediakan game. Dalam memainkan game online terdapat dua perangkat penting yang harus dimiliki yaitu seperangkat computer dengan spesifikasi yang menandai dalam koneksi dengan internet.⁶

⁴ Novrialdy, E. *Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan pencegahannya. Buletin Psikologi*, (2019),27(2), 148-158

⁵ Lebho,M.A.,Lerik,M.D.C.,Wijaya,R.P.C & Littik,S k. (2020) *Perilaku kecanduan game online ditinjau dari kesepian dan kebutuhan berafiliasi pada remaja*. *Journal of health and behavioral science*, 2(3),202-212.

⁶ Andri Arif Kustiawan, *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Pencegahan*



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.

Berdasarkan hasil survey yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet di Indonesia (APJII) tahun 2018, jumlah pengguna internet di Indonesia menunjukkan angka 171,17 juta jiwa dari total populasi penduduk Indonesia 264,16 juta jiwa. Pengguna internet tertinggi berdasarkan usia 15-19 tahun sebesar 91%, perangkat yang digunakan untuk mengakses internet adalah 93,9% terhubung ke internet melalui *smartphone/tablet*, dan 54,13% pengguna internet di Indonesia memanfaatkan internet sebagai hiburan yaitu untuk bermain game online.⁷

Sebuah penelitian nasional mempelajari lebih dalam kebiasaan anak-anak dan remaja terhadap media, dengan mensurvei lebih dari 2.200 anak dan remaja dari usia delapan hingga delapan belas tahun, penelitian ini menegaskan bahwa remaja zaman sekarang dikelilingi oleh media. Remaja menghabiskan lebih kurang enam jam sehari bersama media dan hanya menghabiskan lebih kurang dua jam sehari bersama orang tua, serta hanya lima puluh menit sehari untuk mengerjakan pekerjaan rumah. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini sangat mendominasi dikalangan masyarakat terutama dikalangan remaja apa lagi game yang sudah marak.⁸

Fenomena bermain *game online* di kalangan remaja merupakan suatu hal yang harus diperhatikan. Munculnya *game online* telah menimbulkan resiko baru bagi remaja, yakni resiko kecanduan *game online*. *Game online* memiliki sifat seductive (menggairahkan), yaitu membuat individu merasa bergairah memainkannya sehingga menimbulkan perilaku yang tidak dapat mengontrol dirinya dengan baik. Individu rela terpaku didepan monitor selam berjam-jam. Apalagi permainan pada *game online* dirancang untuk suatu reinforcement atau penguatan yang bersifat 'segera' begitu permainan berhasil melampaui target tertentu.⁹

Kecanduan game didefinisikan sebagai pola perilaku bermain, baik permainan online maupun offline (*game digital* atau video game) dengan beberapa tanda, sebagai berikut : 1) tidak dapat mengendalikan keinginan bermain game, 2) lebih memprioritaskan bermain game dibandingkan minat terhadap kegiatan atau aktivitas lainnya, 3) seseorang terus bermain game meski ada konsekuensi negatif yang jelas terlihat.¹⁰

⁷ Fraldy Robert Mais dkk, "Kecanduan Game Online dengan Insomnia Pada Remaja", Jurnal Keperawatan. Vol. 8 No. 2 Manado: Universitas Sam Ratulangi, 2020, hal. 19.

⁸ John W. Santrock,, *Life-Span Development Perkembangan Masa-Hidup*, (Jakarta: PT: Erlangga, 2011) hal. 455

⁹ Fitri, E., Erwinda, L., & Ifdil, I. (2018). *Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Konseling*. Jurnal Konseling dan Pendidikan, 6(92), 211-19.

¹⁰ <https://sehatnegeriku.kemkes.go.id/baca/umum/20180621/4726266/kemenkes/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.

Kecanduan *game online* lebih sering terjadi pada remaja, karena remaja dianggap lebih rentan terhadap kecanduan *game online* dari pada orang yang sudah dewasa. Hal tersebut dikarenakan remaja lebih suka untuk mencoba hal-hal yang baru untuk memperoleh kesenangan secara pribadi. Kecanduan *game online* memiliki konsekuensi yang sangat besar karena remaja biasanya akan melupakan aktifitas yang lain salah satunya istirahat dan tidur.¹¹

Fenomena yang menunjukkan perilaku kecanduan game online banyak ditemukan dalam kehidupan nyata, ini seperti pada kasus yang baru-baru ini terjadi di Indonesia, tepatnya di pekanbaru dikutip dari pemberitaan (GoRiau.com/selasa, 15/01/2019), 2 orang remaja berusia pelajar ditangkap polisi dikarenakan telah melakukan tindakan kriminal yaitu menjambret hp ibu-ibu, kedua remaja tersebut mengaku bahwa setelah menjambret hp tersebut akan dijual di situs online dan hasil dari penjualan akan digunakan untuk bermain *game online* di warnet. Kasus lainnya juga dijumpai di Semarang, Jawa Tengah (mengutip pemberitaan dari Kompas.com, Kamis tanggal 31/10/2019), sebanyak 8 pelajar di Rumah Sakit Jiwa Daerah (RSJD) Amino Gondohutomo (Semarang) terindikasi kecanduan game online. Fenomena lainnya terjadi dikalangan remaja awal, yaitu pada seorang siswa SMP di Mojokerto. Seorang anak berinisial DF (15 tahun) menderita hipertensi premier karena tidak kenal waktu dalam bermain game, sehingga dia selalu memukul kepalanya sendiri, (Radarmojokerto, 2018).

Ternyata kecanduan *game online* bukan hanya kecendrungan remaja di kota, melainkan juga sudah mulai merambah ke kalangan remaja didesa. Di desa perawang barat kabupaten siak, misalnya fenomena kecanduan game online terlihat dari kebiasaan para remaja didesa itu yang selalu memegang gadget kemana – mana. Aktivitas remaja yang rata-rata masih usia sekolah (SD-SMA) tersebut dengan bermain *game online*. banyak orang tua yang mengeluh bahwa anaknya sudah enggak diajak kekebun atau membantu orang tuanya bekerja.¹²

Pendidikan memegang perana penting untuk menjamin kelangsungan hidup suatu negara dan bangsa, karna pendidikan suatu wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia (Mulyasa, 2002).¹³ UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional, mengatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajardan aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia

¹¹ Mais, F.R., Rompas, S., S., & Gannika, L. (2020). *Kecanduan Game Online Dengan Insomnia Pada Remaja*. *Jurnal Keperawatan*, 8(2), 18-27.

¹² Hadisaputra, H., Nur, A.A., & S. Sulfiana (2022). *Fenomena kecanduan game online di kalangan remaja pedesaan (studi kasus dua desa di sulawesi selatan)*. *Edu Cendikia: jurnal ilmiah kependidikan*, 2(02), 391-402.

¹³ Mulyasa, E. Dr. 2002. *Kurikulum Berbasis Kompetensi Konsep, Karakteristik, Implementasi, dan Evaluasi*. Bandung, PT Remaja Radaskarya,



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.

serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Namun saat ini pendidikan di Indonesia sangat memprihatinkan, khususnya pendidikan SMP/SMA. Indonesia terus mendapat prestasi yang rendah dalam uji berstandar internasional atas prestasi siswa.

Perbedaan menyangkut kapasitas intelektual, keterampilan, motivasi, prestasi, kemampuan, minat dan latar belakang kehidupan dalam keluarga dan lain-lain. Perbedaan ini cenderung akan mengakibatkan adanya perbedaan pula dalam belajar setiap remaja baik dalam kecepatan belajar maupun keberhasilan yang di capai (Pujianti, 2006). Adanya remaja yang datang ke sekolah dengan harapan agar dapat mengikuti pendidikan dengan baik. Namun untuk mencapai tujuan tersebut, tidaklah mudah. Karena harus menghadapi macam-macam masalah. Masalah yang di hadapi oleh remaja adalah bersumber dari adanya ketegangan karena tugas-tugas, ketidakmampuan bersaing dengan teman, kemampuan dasar intelektual yang kurang, motivasi yang kurang/lemah, kurangnya dukungan orang tua. Hal semacam ini membuat tingkat pendidikan di Indonesia menjadi terbelakang (Pujianti, 2006)

Berdasarkan wawancara awal, peneliti menemukan banyak kelompok remaja yang memainkan *game online*. Hampir semua kelompok remaja di desa perawang barat aktif dalam memainkan *game online*. Rata-rata remaja di perawang barat ini berstatuskan pelajar, yang mana mereka terkadang meluangkan waktu mereka untuk bermain bersama atau dalam istilah *game* yaitu “mabar” (main bareng). Hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan beberapa remaja di desa perawang barat adalah keempat remaja tersebut mengatakan bahwa mereka memainkan *game* ini setiap hari tanpa memperhatikan waktu. Mereka memprioritaskan *game online* ini dibanding dengan aktivitas yang lain, sehingga mereka tidak ingin diganggu ketika bermain *game online*. Akibatnya mereka mengorbankan waktu belajar, membantu orangtua dengan bermain *game*, tidak tertarik dengan aktivitas lain, dan menjadikan *game* sebagai tempat pelarian tanpa memperdulikan konsekuensinya. Mereka lalai dengan kebutuhan dan kewajiban-kewajiban mereka sebagai seorang anak, siswa ataupun sebagai seorang remaja.

Berdasarkan penjelasan latar belakang diatas, penulis sangat tertarik untuk mengangkat sebuah judul penelitian dengan judul “**Pengaruh Tingkat Pendidikan Terhadap Kecanduan Game online Pada Remaja Di Desa Perawang Barat Kecamatan Tualang**”.

1.2 Penegasan Istilah

Agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam mengartikan dan memahami judul penelitian ini, maka peneliti perlu memberi penegasan istilah yang digunakan dalam judul ini:



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.

1. Pengaruh

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari seseorang (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.¹⁴ Sedangkan menurut Surakhmad menyatakan bahwa pengaruh adalah kekuatan yang muncul dari suatu benda atau orang yang juga gejala dalam bentuk yang dapat memberikan perubahan terhadap apa-apa yang ada disekelilingnya.¹⁵

2. Tingkat Pendidikan

Menurut Ikhsan (2005) tingkat pendidikan adalah tahap pendidikan yang berkelanjutan, yang ditetapkan berdasarkan tingkat perkembangan peserta didik, tingkat kerumitan bahan pengajaran dan cara menyajikan bahan pengajaran.

Sedangkan menurut Widi Lestari (2011) menyatakan bahwa tingkat pendidikan merupakan suatu kegiatan seseorang dalam mengembangkan kemampuan, sikap, dan bentuk tingkah lakunya, baik untuk kehidupan masa yang akan datang dimana melalui organisasi tertentu ataupun tidak terorganisasi.

Tingkat pendidikan adalah suatu proses jangka panjang yang menggunakan prosedur sistematis dan terorganisir, yang mana tenaga kerja manajerial mempelajari pengetahuan konseptual dan teoritis untuk tujuan-tujuan umum.¹⁶

3. Kecandua Game Online

WHO mendefinisikan kecanduan bermain game ditandai dengan pola perilaku permainan yang berulang, baik online atau offline. Kecanduan bermain itu terlihat dari beberapa manifestasi yakni ketidakmampuan mengontrol permainan, memprioritaskan game dibandingkan kepentingan hidup lain dan melanjutkan permainan walaupun memberikan akibat negatif. Pengertian dari kecanduan game online sebagai penggunaan komputer atau smartphone secara berlebihan dan berulang kali yang menghasilkan munculnya permasalahan pada aspek sosial, emosional dan pemain game tidak bisa mengendalikan aktivitas bermain game secara berlebihan.¹⁷

¹⁴ Pius Abdillah & Danu Prasetya. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, (Surabaya; Arloka), hal.256

¹⁵ Winarno Surakhmad. “*Sebuah Pengantar Dalam Perkembangan Pribadi Dan Interaksi Sosialnya*”. (Bandung : Jemmars, 1980), hal. 20.

¹⁶ Mangkunegara, A. A. Anwar Prabu, *Manajemen Sumber Daya Manusia* (Yogyakarta: Rosda Karya, 2003), h. 50.

¹⁷ Rahmayani, D. K., & Rozali, Y. A. (2021) *Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecendrungan Kecanduan Game Online Pada Remaja Yang Bermain Free Fire Di Jakarta*. In Psychommunity Seminar Nasional Psikologi Esa Unggul (Vol.1,No.01).



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Remaja di Desa Perawang Barat masih banyak yang berlebihan dalam bermain game online.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dalam penelitian ini perlu adanya pembatasan masalah agar pengkajian masalah dalam penelitian ini terfokus dan terarah. Karena keterbatasan yang dimiliki oleh peneliti baik dalam hal kemampuan, dana, waktu dan tenaga maka penelitian ini hanya membatasi masalah pada pengaruh Tingkat Pendidikan terhadap game online pada remaja.

1.5 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh antara tingkat pendidikan terhadap kecanduan *game online* pada remaja

1.6 Tujuan Penelitian

1. Untuk membuktikan adanya pengaruh antara tingkat pendidikan terhadap kecanduan *game onlien* pada remaja

1.7 Kegunaan Peneltian

Adapun kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kegunaan Akademis

Dengan adanya penelitian ini dapat berguna bagi pengembangan pengetahuan ilmiah di bidang tingkat pendidikan terhadap kecanduan *game online* pada remaja.
2. Kegunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya dan memberikan sumbangan atau referensi ilmiah bagi jurusan bimbingan dan konseling islam, khususnya mengenai pengaruh tingkat pendidikan terhadap Kecanduan *game online* pada remaja
3. Kegunaan Teoritis

Sebagai bahan acuan dan referensi pada penelitian sejenis yang dilakukandimasa yang akan datang.

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



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
- © Hak Cipta Milik UIN Suska Riau
- State 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.

1.8 Sistematika Penulisan

Untuk memperoleh pembahasan yang sistematis, maka penulis perlu menyusun sistematika penulisan sehingga dapat menunjukkan hasil penelitian yang baik dan mudah dipahami. Adapun sistematika penulisan tersebut adalah:

BAB I : PENDAHULUAN

Berisikan tentang latar belakang masalah, Penegasan Istilah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Kegunaan Penelitian, serta Sistematika Penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Berisikan tentang Kajian Terdahulu, Landasan Teori, Konsep Operasional, Kerangka Pemikiran, dan Hipotesis.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Berisikan tentang Desain Penelitian, Lokasi dan Waktu Penelitian, Populasi dan sampel, Teknik Pengumpulan Data, Uji Validitas dan Relibilitas, dan Teknik Analisis Data

BAB IV : GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN

Bab ini berisikan gambaran umum lokasi penelitian, sejarah singkat, visi dan misi, dan struktur organisasi.

BAB V : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil penelitian dan pembahasan.

BAB VI : PENUTUP

Berisikan kesimpulan dan saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Terdahulu

Kajian terdahulu bertujuan mendapatkan bahan perbandingan dan rujukan penelitian penulis terhadap penelitian yang hampir mirip dengan sebelumnya serta menghindari anggapan kesamaan dengan penelitian ini. Maka dalam kajian terdahulu ini penelitian mencantumkan hasil-hasil penelitian terdahulu sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh A'ala Nur Royan Tahun 2023 dengan judul “ pengaruh bermain game online terhadap mental emosional pada remaja didesa buluh rampai kecamatan seberida kabupaten indragiri hulu provinsi riau”. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui ada atau tidak pengaruh bermain game online terhadap mental emosional pada remaja di desa buluh rampai. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dan penelitian ini menggunakan sampel yaitu remaja di desa buluh rampai dengan jumlah 25 orang. Ada pun hasil dari penelitian ini ada pengaruh bermain game online terhadap mental emosional pada remaja. Jadi dapat disimpulkan bahwa, Game Online berpengaruh terhadap mental emosional pada remaja Di Desa Buluh Rampai Kecamatan Seberida Kabupateng Indragiri Hulu Provinsi Riau.¹⁸Merujuk dari penelitian saya,relevansinya sama-sama mengangkat masalah game online dan perbedaannya adalah penelitian saya membahas tentang kontrol diri sedangkan penelitian ini membahas tentang masalah mental emosional.
2. Penelitian yang di lakukan oleh Masyita, Alfin R. Tahun 2016 Dengan judul “pengaruh Kontrol Diri terhadap kecanduan game online pada pemain dota 2 Malang” Penelitian ini bertujuan: (1) Untuk mengetahui tingkat kontrol diri pemain dota 2 malang. (2) Untuk mengetahui tingkat kecanduan game online pada pemain dota 2 Malang.(3) Untuk membuktikan adanya pengaruh kontrol diri terhadap kecanduan game online pada pemain dota 2 Malang.Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian kuantitatif non-eksperimen bentuk regresi. Data yang didapatkan analisis dengan menggunakan perhitungan statistik regresi sederhana. Jumlah populasi pada penelitian ini tidak diketahui, sehingga pengambilan sampel menggunakan teknik accidentel sampling diperoleh 100 subjek pemain dota 2 yang berada di Malang. Alat ukur yang

¹⁸ A'la Nur Royan, *Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Mental Emosional Pada Remaja Di Desa Buluh Rampai Kecamatan Seberida Kabupaten Indragiri Hulu Provinsi Riau*. Universitas islam sultan sayarif kasim riau, 2023



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.

digunakan adalah *self-control* dan game *addiction scale*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kontrol diri pemain dota 2 malang adalah berada pada kategori sedang dengan presentase sebesar 69%. Tingkat Kecanduan game online juga pada kategori sedang dengan persentase sebesar 70%.¹⁹ Adapun yang menjadi perbedaannya adalah dalam penelitian saya membahas tentang kontrol diri terhadap kecanduan game online secara menyeluruh sedangkan penelitian ini membahas tentang game online dota 2 .

3. Penelitian yang dilakukan oleh Khasanah, Siska Uswatul. 2019 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Game Online Dan Kontrol Diri Terhadap Moral siswa di Kelas VIII MTsN 3 Madiun.”. Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam pembahasan skripsi ini adalah (1) Untuk mengetahui signifikansi pengaruh penggunaan game online terhadap moral siswa di kelas VIII MTsN 3 Madiun. (2) Untuk mengetahui signifikansi pengaruh yang kontrol diri terhadap moral siswa di kelas VIII MTsN 3 Madiun. (3) Untuk mengetahui signifikansi pengaruh penggunaan game online dan kontrol diri terhadap moral siswa di kelas VIII MTsN 3 Madiun. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif yang bersifat regresi. Teknik analisis datanya menggunakan rumus statistika yaitu regresi linier sederhana dan regresi linier berganda.²⁰ Dalam penelitian saya membahas tentang kontrol diri remaja Terhadap Kecanduan Game Online sedangkan penelitian ini membahas tentang Game Online Dan Kontrol Diri Terhadap Moral siswa.

2.2 Landasa Teori

1. Tingkat Pendidikan

a. Pengertian tingkat

Pengertian tingkat menurut Kbbi adalah susunan yang berlapislapis atau berlenggek-lenggek seperti lenggek rumah, tumpuan pada tangga (jenjang). Tinggi rendah martabat (kedudukan jabatan, kemajuan peradaban, pangkat, derajat dan sebagainya).²¹

Tingkat merupakan suatu pangkat, kedudukan, lapisan atau kelas suatu susunan. Dimana tingkat sangat penting dalam kedudukan suatu posisi. Dengan kata lain tingkat merupakan pemisah antara posisi yang tinggi dengan yang rendah karena tingkat dapat dikatakan pemisah antara pangkat CC yang tinggi ke pangkat yang lebih rendah.

¹⁹ Masyita, Alfin R, *pengaruh Kontrol Diri terhadap kecanduan game online pada pemain dota 2 Malang*. Universitas islam negri maulana malik ibrahim malang, 2016

²⁰ Khasanah, Siska Uswatul, *Pengaruh Penggunaan Game Online Dan Kontrol Diri Terhadap Moral siswa di Kelas VIII MTsN 3 Madiun*, 2019

²¹ <http://kbbi.web.id/tingkat>, diakses pada 24 maret 2024.



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.

b. Pengertian pendidikan

Pengertian pendidikan adalah suatu proses dimana suatu bangsa mempersiapkan generasi mudanya untuk menjalankan kehidupan dan memenuhi tujuan kehidupan secara efektif dan efisien. Pendidikan lebih dari sekedar pengajaran, karena dalam kenyataan pendidikan adalah suatu proses dimana suatu bangsa atau negara membina atau mengembangkan kesadaran diri diantara individu-individu, dengan kesadaran tersebut, suatu bangsa atau negara dapat mewariskan kekayaan budaya atau pemikiran kepada generasi berikutnya, sehingga menjadi inspirasi bagi mereka dalam setiap aspek kehidupan.²²

Pengertian pendidikan menurut instruksi Presiden No. 15 Tahun 1974 adalah segala usaha untuk membina kepribadian dan mengembangkan kemampuan manusia Indonesia jasmani dan rohani, yang berlangsung seumur hidup, baik di dalam maupun di luar sekolah, dalam rangka pembangunan persatuan Indonesia dan masyarakat adil dan makmur.²³

Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Menurut Edwin. B. Flippo, pendidikan adalah berhubungan dengan peningkatan pengetahuan umum dan pemahaman atas lingkungan kita secara menyeluruh. Menurut Ruky pendidikan (learning) adalah tindakan yang dilakukan oleh pihak karyawan dalam upaya menguasai, keterampilan, pengetahuan, dan sikap tertentu yang mengakibatkan perubahan yang relative bersifat permanen dalam perilaku kerja mereka.²⁴ Pelatihan adalah bagian pendidikan yang menyangkut proses belajar untuk memperoleh dan meningkatkan keterampilan diluar sistem pendidikan yang berlaku, dalam waktu yang relative singkat dan metode yang lebih mengutamakan praktek dari pada teori.²⁵

²² Azyumardi Azra, *Esai-Esai Intelektual Muslim dan Pendidikan Islam* (Yogyakarta: Logos, 1999), hlm. 3.

²³ Sedarmayanti, *Op.Cit.* hlm. 32.

²⁴ Malayu S.P. Hasibuan, *Manajemen Sumber Daya Manusia* (Jakarta: Bumi Aksara, 2002), hlm. 69.

²⁵ Ibid. hlm. 71.

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.

Menurut Handoko (2002: 126), pendidikan formal adalah modal yang sangat penting. Karena dengan pendidikan, orang-orang kompeten dan dapat dengan mudah tumbuh di bidang pekerjaan mereka. Sedangkan menurut Ran Pandjo (2001:89) juga menggunakan ungkapan yang sama untuk mendidik dan memperdalam perolehan teori dan keterampilan untuk mencapai tujuan, dan terlibat dalam kegiatan untuk meningkatkan pengetahuan umum karyawan.

Menurut Andrew E. Sikula, tingkat pendidikan adalah suatu proses jangka panjang yang menggunakan prosedur sistematis dan terorganisir, yang mana tenaga kerja manajerial mempelajari pengetahuan konseptual dan teoritis untuk tujuan-tujuan umum.²⁶ Hariandja menambahkan bahwa tingkat pendidikan seorang karyawan dapat meningkatkan daya saing perusahaan dan memperbaiki memperbaiki kinerja perusahaan.²⁷ Untuk itu, seseorang harus memiliki keahlian yang diperoleh melalui proses jenjang yang tinggi.²⁸

Pendidikan merupakan suatu proses yang berkesinambungan yang tidak dapat dipisahkan dari sistem organisasi. Pendidikan tidak saja menambah pengetahuan, akan tetapi juga meningkatkan ketrampilan bekerja, dengan demikian meningkatkan produktivitas kerja. Adanya pegawai yang baru dan yang akan menempati posisi baru, mendorong pihak kepegawaian senantiasa menyelenggarakan program pendidikan dan pelatihan.

Pendidikan memberikan pengetahuan bukan saja yang langsung dengan pelaksanaan tugas, akan tetapi juga landasan untuk memperkembangkan diri serta kemampuan memanfaatkan semua sarana yang ada sekitar kita untuk kelancaran pelaksanaan tugas.

Para ahli mengemukakan berbagai arti tentang pendidikan diantaranya; menurut Zahara Idris mengatakan bahwa “Pendidikan adalah serangkaian kegiatan komunikasi yang bertujuan antara manusia dewasa dengan anak didik secara tatap muka atau dengan menggunakan media dalam rangka memberikan bantuan terhadap perkembangan anak seutuhnya”.²⁹

Menurut Sumitro bahwa “Pendidikan adalah proses dalam mana potensi-potensi, kemampuan-kemampuan, kapasitas-kapasitas

²⁶ Mangkunegara, A. A. Anwar Prabu, *Manajemen Sumber Daya Manusia* (Yogyakarta: Rosda Karya, 2003), hlm. 50

²⁷ Sudjana, Nana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2002), hlm. 169.

²⁸ Saudagar, Fachruddin, Ali Idrus, *Pengembangan Profesionalitas guru* (Jakarta: Gaung Persada Press, 2011), hlm. 97.

²⁹ Zahara Idris, *Dasar-dasar Kependidikan* (Bandung: Angkasa, 1997), hlm. 11.



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.

manusia yang mudah dipengaruhi oleh kebiasaan-kebiasaan, disempurnakan dengan kebiasaan-kebiasaan yang baik, dengan alat (media) yang disusun sedemikian rupa, dan digunakan oleh manusia untuk menolong orang lain atau dirinya sendiri dalam mencapai tujuan tujuan yang telah ditetapkan”.³⁰

Dari uraian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa para ahli didik berbeda pendapat, namun dari perbedaan pendapat tersebut dapat diambil kesimpulan adanya titik persamaan yang secara ringkas dapat dikemukakan bahwa pendidikan adalah bimbingan yang dilakukan oleh orang dewasa kepada anak didik dalam masa pertumbuhan agar ia memiliki kepribadian.

c. Tingkat Pendidikan

Andrew E. Sikula menyatakan tingkat pendidikan adalah suatu proses jangka panjang yang menggunakan prosedur sistematis dan terorganisir, yang mana tenaga kerja manajerial mempelajari pengetahuan konseptual dan teoritis untuk tujuan-tujuan umum.³¹

Pendapat lain menurut Azyumardi Azra menyatakan bahwa tingkat pendidikan merupakan suatu kegiatan seseorang dalam mengembangkan kemampuan, sikap, dan bentuk tingkah lakunya, baik untuk kehidupan masa kini dan sekaligus persiapan bagi kehidupan masa yang akan datang dimana melalui organisasi tertentu ataupun tidak terorganisir.³²

Dalam kamus besar bahasa indonesia tingkat pendidikan adalah tahap yang berkelanjutan yang ditetapkan berdasarkan tingkat perkembangan para peserta didik, keluasaan bahan pengajaran, dan tujuan pendidikan yang dicantumkan dalam kurikulum.

Jadi dapat disimpulkan bahwa tingkat pendidikan adalah suatu proses peserta didik dalam meningkatkan pendidikan sesuai dengan jenjang yang akan di tempuhnya dalam melanjutkan pendidikan yang ditempuh. Tingkat pendidikan ditempuh secara manajerial atau terorganisir.

d. Jalur Pendidikan

Menurut pasal 3 UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, jalur pendidikan terdiri atas pendidikan formal, nonformal, dan informal yang dapat saling melengkapi dan

³⁰ Sumitro, *Pengantar Ilmu Pendidikan* (Yogyakarta: IKIP Yogyakarta, 1998), hlm.17.

³¹ Desak Ketut Ratna Dewi, dkk, “*Pengaruh Tingkat Pendidikan dan Motivasi Kerja Terhadap Kinerja Karyawan*”, e-Journal Bisma Universitas Pendidikan Ganesha, 4 (2016), hlm. 2.

³² Azyumardi Azra, *Esai-esai intelektual muslim dan pendidikan Islam* (Yogyakarta: Logos, 1999), hlm. 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.

memperkaya. Penjelasan mengenai jalur pendidikan adalah sebagai berikut:

1) Jalur pendidikan sekolah (formal)

Jalur pendidikan sekolah adalah pendidikan yang diselenggarakan di sekolah melalui kegiatan belajar mengajar secara berjenjang dan bersinambungan (pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi). Sifat jalur pendidikan ini adalah formal, yang diatur berdasarkan ketentuan pemerintah, dan mempunyai keseragaman pola yang bersifat nasional.

2) Jalur pendidikan luar sekolah (nonformal)

Jalur pendidikan luar sekolah adalah pendidikan yang bersifat kemasyarakatan yang diselenggarakan di luar sekolah melalui kegiatan belajar mengajar yang tidak berjenjang dan tidak berkesinambungan. Pendidikan luar sekolah memberikan kemungkinan perkembangan sosial yang dapat dimanfaatkan oleh anggota masyarakat untuk mengembangkan dirinya dan membangun masyarakatnya. Sifat dari pendidikan luar sekolah adalah tidak formal dalam artian tidak ada keseragaman pola yang bersifat nasional.

3) Jalur pendidikan informal

Jalur pendidikan informal adalah melalui pendidikan yang diberikan oleh keluarga dan lingkungan berbentuk kegiatan belajar secara mandiri. Jalur pendidikan informal ini berfungsi untuk menanamkan keyakinan agama, nilai budaya dan moral, serta ketrampilan praktis.³³

e. Fungsi Pendidikan

Menurut pasal 3 UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Fungsi pendidikan terhadap masyarakat setidaknya ada dua bagian besar, yaitu fungsi preserveratif dan fungsi direktif. Fungsi preserveratif dilakukan dengan melestarikan tata sosial dan tata nilai

³³ Umar Tirtahardja, S. L. La Sulo, *Pengantar Pendidikan* (Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2005), hlm. 264.



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 ada dalam masyarakat, sedangkan fungsi direktif dilakukan oleh pendidikan sebagai agen pembaharuan sosial sehingga dapat mengantisipasi masa depan. Selain itu pendidikan mempunyai fungsi:

- 1) Menyiapkan sebagai manusia
- 2) Menyiapkan tenaga kerja, dan
- 3) Menyiapkan warga negara yang baik ³⁴

Dituliskan dalam fungsi pendidikan adalah menyiapkan tenaga kerja. Hal ini dapat dimengerti karena dalam hidup manusia pasti harus memiliki dan melakukan suatu karya demi berjalannya kehidupan. Untuk dapat berkarya maupun bekerja, maka manusia tersebut haruslah dipersiapkan. Penyiapan manusia untuk menjadi tenaga kerja dilakukan melalui pendidikan baik itu di sekolah maupun di luar sekolah.

f. Tolok Ukur atau Indikator Pendidikan

Menurut UU SISDIKNAS No. 20 tahun 2003, indikator tingkat pendidikan terdiri dari jenjang pendidikan dan kesesuaian jurusan. Jenjang pendidikan adalah tahapan pendidikan yang ditetapkan berdasarkan tingkat perkembangan peserta didik, tujuan yang akan dicapai, dan kemampuan yang dikembangkan, yaitu terdiri dari:

- 1) Pendidikan dasar: Jenjang pendidikan awal selama 9 (sembilan) tahun pertama masa sekolah anak-anak yang melandasi jenjang pendidikan menengah.
- 2) Pendidikan menengah: Jenjang pendidikan lanjutan pendidikan dasar.
- 3) Pendidikan tinggi: Jenjang pendidikan setelah pendidikan menengah yang mencakup program sarjana, magister, doktor, dan spesialis yang diselenggarakan oleh perguruan tinggi.

Faktor yang mempengaruhi pendidikan adalah sebagai berikut:

- 1) Ideologi

Semua manusia dilahirkan ke dunia mempunyai hak yang sama khususnya hak untuk mendapatkan pendidikan dan peningkatan pengetahuan dan pendidikan.
- 2) Sosial Ekonomi

Semakin tinggi tingkat sosial ekonomi memungkinkan seseorang mencapai tingkat pendidikan yang lebih tinggi.
- 3) Sosial Budaya

Masih banyak orang tua yang kurang menyadari akan pentingnya pendidikan formal bagi anak-anaknya.

³⁴ Dwi Siswoyo, dkk, *Ilmu Pendidikan* (Yogyakarta : UNY Press, 2007), h. 24.



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.

4) Perkembangan IPTEK

Perkembangan IPTEK menuntut untuk selalu memperbaharui pengetahuan dan keterampilan agar tidak kalah dengan negara maju.

5) Psikologi

Konseptual pendidikan merupakan alat untuk mengembangkan kepribadian individu agar lebih bernilai.³⁵

g. Pendidikan Dalam Islam

Pendidikan dalam islam adalah individu yang melaksanakan tindakan mendidik secara alami, dalam situasi pendidikan islam untuk mencapai tujuan yang di harapkan.

Pengertian pendidikan bahkan lebih di perluas cakupannya sebagai aktivitas dan fenomena. Pendidikan sebagai aktifitas berarti upaya yang secara sadar di rancang untuk membantu seseorang atau membantu sekelompok orang dalam mengembangkan pandangan hidup, sikap hidup, dan keterampilan hidup. Sedangkan pendidikan sebagai fenomena adalah peristiwa penjumpaan antara dua orang atau lebih dampaknya ialah berkembangnya suatu pandangan hidup, sikap hidup, dan keterampilan hidup pada salah satu atau beberapa pihak.

2. Remaja

a. Pengertian Remaja

Kata “remaja” berasal dari bahasa latin yaitu *adolescence* yang berarti *to grow* atau *to grow maturity*. Banyak tokoh yang memberikan definisi tentang remaja, seperti Debrun mendefinisikan remaja sebagai periode pertumbuhan antara masa kanak-kanak dan dewasa.³⁶

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa masa remaja merupakan masa transisi dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa (usia 13 sampai dengan 21 tahun) dan biasanya masa ini dianggap sebagai periode badai dan tekanan.

b. Aspek-Aspek Perkembangan pada Masa Remaja

1) Perkembangan Fisik

Perkembangan fisik adalah perubahan-perubahan pada tubuh, otak, kapasitas sensoris, dan keterampilan motorik. Perubahan pada tubuh ditandai dengan penambahan tinggi dan berat tubuh, pertumbuhan tulang dan otot, dan kematangan organ seksual dan fungsi reproduksi. Tubuh remaja mulai beralih dari

³⁵ Hasbullah, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan* (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2001), hal.63.

³⁶ Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan*, hal.219-220



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.

tubuh kanak-kanak menjadi tubuh orang dewasa yang cirinya ialah kematangan. Perubahan fisik otak strukturnya semakin sempurna untuk meningkatkan kemampuan kognitif.

2) Perkembangan Kognitif

Menurut Piaget, seorang remaja termotivasi untuk memahami dunia karena perilaku adaptasi secara biologis mereka. Dalam pandangan Piaget, remaja secara aktif membangun dunia kognitif mereka, dimana informasi yang didapatkan tidak langsung diterima begitu saja kedalam skema kognitif mereka. Remaja telah mampu membedakan antara hal-hal atau ide-ide yang lebih penting dibanding ide lainnya, lalu remaja juga menghubungkan ide-ide ini. Perkembangan kognitif adalah perubahan kemampuan mental seperti belajar, memori, menalar, berpikir, dan bahasa.

3) Perkembangan Kepribadian Dan Sosial

Perkembangan kepribadian adalah perubahan cara individu berhubungan dengan dunia dan menyatakan emosi secara unik, sedangkan perkembangan sosial berarti perubahan dalam berhubungan dengan orang lain. Perkembangan kepribadian yang penting pada masa remaja ialah pencarian identitas diri. Pencarian identitas diri adalah proses menjadi seseorang yang unik dengan peran yang penting dalam hidup. Perkembangan sosial pada masa remaja lebih melibatkan kelompok teman sebaya dibanding orang tua. Dibanding pada masa kanak-kanak, remaja lebih banyak melakukan kegiatan diluar rumah seperti kegiatan sekolah, ekstrakurikuler, dan bermain dengan teman. Dengan demikian, pada masa remaja peran kelompok teman sebaya ialah besar.³⁷

c. Ciri – ciri Masa Remaja

Masa remaja adalah masa perubahan. Pada masa remaja terjadi perubahan yang cepat baik secara fisik, maupun psikologis. Ada beberapa perubahan yang terjadi selama masa remaja:

- 1) Peningkatan emosional yang terjadi secara cepat pada masa remaja awal yang dikenal sebagai masa storm dan stres. Peningkatan emosional ini merupakan hasil dari perubahan fisik terutama hormon yang terjadi pada masa remaja. Dari segi kondisi sosial, peningkatan emosi ini merupakan tanda bahwa remaja berada dalam kondisi baru yang berbeda dari masa sebelumnya.
- 2) Perubahan yang cepat secara fisik yang juga disertai kematangan seksual. Terkadang perubahan ini membuat remaja merasa tidak yakin akan diri dan kemampuan mereka sendiri. Perubahan fisik

³⁷ *Ibid*, Hal.231-234

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 terjadi secara cepat, baik perubahan internal seperti sistem sirkulasi, pencernaan, dan sistem respirasi maupun perubahan eksternal seperti tinggi badan, berat badan, dan proporsi tubuh sangat berpengaruh terhadap konsep diri remaja.

- 3) Perubahan dalam hal yang menarik bagi dirinya dan hubungan dengan orang lain. Selama masa remaja banyak hal-hal yang menarik bagi dirinya dibawa dari masa kanak-kanak digantikan dengan hal menarik yang baru dan lebih matang. Hal ini juga dikarenakan adanya tanggung jawab yang lebih besar pada masa remaja, maka remaja diharapkan untuk dapat mengarahkan ketertarikan mereka pada hal-hal yang lebih penting.
- 4) Perubahan dalam hal yang menarik bagi dirinya dan hubungan dengan orang lain. Selama masa remaja banyak hal-hal yang menarik bagi dirinya dibawa dari masa kanak-kanak digantikan dengan hal menarik yang baru dan lebih matang. Hal ini juga dikarenakan adanya tanggung jawab yang lebih besar pada masa remaja, maka remaja diharapkan untuk dapat mengarahkan ketertarikan mereka pada hal-hal yang lebih penting.
- 5) Kebanyakan remaja bersikap ambivalen dalam menghadapi perubahan yang terjadi. Disatu sisi mereka menginginkan kebebasan, tetapi disisi lain mereka takut akan tanggung jawab yang menyertai kebebasan ini, serta meragukan kemampuan mereka sendiri untuk memikul tanggung jawab ini.³⁸

3. Kecanduan Game Online

a. Pengertian Kecanduan Game Online

Kecanduan game online merupakan salah satu bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet *addictive* disorder. Seperti yang disebutkan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya dalam bermain game online.³⁹

Kecanduan atau *addiction* adalah suatu keadaan interaksi antara psikis terkadang juga fisik dari organisme hidup dan obat, dibedakan oleh tanggapan perilaku dan respon yang lainnya yang selalu menyertakan suatu keharusan untuk mengambil obat secara terus menerus atau berkala untuk mengalami efek psikis, dan kadang-kadang untuk menghindari ketidak nyamanan ketiadaan dari obat. Kecanduan dalam kamus psikologi diartikan sebagai keadaan tergantung secara fisik pada suatu obat bius. Pada umumnya, kecanduan tersebut

³⁸ *Ibid*.hal.235-236

³⁹ Soettjipto.2017,dalam artikel pratiwi. *Perilaku adiksi game online*. hal.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.

menambah toleransi terhadap suatu obat bius, ketergantungan fisik dan menambah gejala pengasingan diri dari masyarakat, apabila obat bius dihentikan. Kata kecanduan (adiksi) biasanya digunakan dalam konteks klinis dan diperhalus dengan perilaku berlebihan (*excessive*).⁴⁰

Soetjipto menyebutkan bahwa kecanduan adalah suatu gangguan yang sifatnya kumat-kumattan ataupun kronis ditandai dengan perbuatan kompulsif yang dilakukan seseorang secara berulang-ulang untuk mendapatkan pada kepuasan aktivitas kepuasan tertentu. Istilah kecanduan juga digunakan untuk menyebut ketergantungan pada permasalahan sosial seperti judi, kompulsif makan, adiksi shopping, bahkan internet khususnya game online.⁴¹

Kecanduan dapat diartikan sebagai suatu kondisi dimana individu merasa ketergantungan terhadap suatu hal yang disenanginya pada berbagai kesempatan yang ada disebabkan karena kurangnya kontrol diri sehingga dapat menimbulkan perilaku yang kompulsif dan dapat menyebabkan dampak yang negatif.

Psikologi memiliki pandangan tersendiri tentang teori game dan dikemukakan oleh beberapa tokoh psikologi antara lain:⁴²

- 1) Sigmund Freud (Austria/England). Menurut pendekatan psikologinya yaitu psikologi analisis, game berfungsi untuk mengekspresikan dorongan impulsif sebagai cara untuk mengurangi kecemasan yang berlebihan pada anak. Bentuk kegiatan game yang ditunjukkan berupa bermain fantasi dan imajinasi dalam sosiodrama atau pada saat bermain sendiri.
- 2) Jean Piaget (Swiss). Game mampu mengaktifkan otak anak, mengintegrasikan fungsi belahan otak kanan dan kiri secara seimbang dan membentuk struktur syaraf, serta mengembangkan pilar-pilar syaraf pemahaman yang berguna untuk masa yang akan datang. Berkaitan dengan itu pula otak yang aktif adalah kondisi yang sangat baik untuk menerima pelajaran.

Jika dulu game hanya dimainkan sendiri atau pada jaringan komputer yang berdekatan (LAN atau antarnjaringan kampus) maka kini pemain game sudah bisa bermain dengan pemain-pemain lain antar negara dan antar bangsa. Ini mempuskan tudingan bahwa

⁴⁰ Jumansyah, Recky, "Fenomena Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa UMBY", Jurnal Universitas Mercu Buana Yogyakarta, (2017)

⁴¹ Khusnul Khotimah dan Endang Minarni, "Pengaruh Konseling Kelompok Dengan Pendekatan Behavioral Teknik Kontrol Diri Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Siswa Kelas X TKR", Jurnal FKIP Universitas PGRI Banyuwangi Seminar Nasional, hal. 73-74

⁴² Haditono, dkk, *Psikologi Pe;rkembangan Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*, (Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2006), hal. 131-132.

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.

pemain game fanatic adalah orang yang anti sosial atau tidak menyukai pergaulan. Malah game online memberikan nuansa baru di mana interaksi sosial dengan orang semakin intensif yang dibarengi dengan keasyikan bermain game. Ini adalah bisnis serius. Perkembangan game memang tidak terlepas dari segi bisnis, karena game itu sendiri adalah sebuah bentuk bisnis. Di bisnis game ini banyak orang mengorbankan yang dimilikinya karena game memang menyenangkan.⁴³

Selain uang yang dikorbankan adalah waktu. Untuk sebagian orang waktu memang tersedia banyak dan mereka bisa memainkan sepuaspuasnya game yang disukai. Tetapi bagi sebagian orang game juga sangat bersifat adiktif atau kecanduan.⁴⁴

Kecanduan video game adalah salah satu cara yang ekstrem bagi seseorang untuk membuang-buang waktunya, yang akan dipertanyakan nanti di hari kebangkitan. Jika seorang muslim benar-benar mengerti nilai dan pentingnya waktu, dan bahwa itu adalah ladang dimana mereka dapat menanam benih untuk akhirat. Sebagaimana dikemukakan dalam (QS. Al-Mu'minun:115) yang artinya :

“Maka apakah kamu mengira, bahwa sesungguhnya Kami menciptakan kamu secara main-main (saja), dan bahwa kamu tidak akan dikembalikan kepada Kami”. (QS. Al-Mu'minun:115).⁴⁵

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kecanduan game online adalah suatu keadaan individu yang ingin terus bermain game online menghabiskan waktu serta dimungkinkan individu tersebut tidak mampu mengontrol dan mengendalikannya

Jadi dapat disimpulkan bahwa kecanduan game online adalah salah satu bentuk kecanduan yang bersifat dengan perilaku tidak sehat yang kompulsif atau perilaku yang dilakukan secara terus-menerus dalam memainkan game online untuk mendapatkan kepuasan tersendiri sehingga akan sulit berhenti atau membatasinya meski perilaku tersebut menyebabkan masalah dari segi sosial maupun emosionalnya.

⁴³ Samuel Henry, Panduan Praktis Membuat Game 3D, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2005) hal. 6.

⁴⁴ Elna Yulsaini Siregar. Rodiatul Hasanah Siregar, “Penerapan Cognitive Behavior Therapy (Cbt) Terhadap Pengurangan Durasi Bermain Games Pada Individu Yang Mengalami Games Addiction”, Jurnal Psikologi, Vol. 9, No. 1, 2013, hal. 19.

⁴⁵ Qs. al-Mu'minun.115

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.

b. Aspek – aspek Kecanduan Game Online

Lemmens dkk dalam buku Natalia berpendapat bahwa terdapat beberapa indikator anak kebiasaan bermain dalam permainan online yaitu :⁴⁶

- 1) Compulsion (kompulsif atau dorongan untuk melakukan secara terus menerus)

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.

- 2) Withdrawal (penarikan diri)

Merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Seorang yang kecanduan game online merasa tidak mampu untuk menarik atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan game online.

- 3) Tolerance (toleransi)

Toleransi dalam hal ini di artikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita untuk melakukan sesuatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain game online. Dan kebanyakan pemain game online tidak akan berhenti hingga merasa puas.

- 4) 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.

Untuk mengatakan seseorang adalah pecandu bukan hal yang mudah. Namun, ada dua hal yang bisa dijadikan tolak ukur seperti halnya kecanduan terhadap substansi. Terdapat dua gejala yang menjadi tolak ukur kecanduan, yaitu dependence dan withdrawal. Seseorang yang mengalami dependence pada zat maka dia akan selalu memerlukan zat tersebut untuk membuat hidupnya

⁴⁶ Lemmens ,J.S., Valkenburg,P. M., & Peter, J, *Development and Validation of a Game Addiction Scale For Adolescents Development and Validation of a Game* (2009), hal.77

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.

terus berjalan, tanpa zat maka dia tidak bisa melakukan aktivitas sehari-hari seperti biasa. Jika penggunaan zat dihentikan maka dia akan mengalami withdrawal (penarikan diri) yang ditandai dengan marah, cemas, mudah tersinggung, dan frustrasi.

Remaja yang kecanduan dalam permainan game online termasuk dalam kriteria yang ditetapkan WHO (*World Health Organization*) yaitu sangat membutuhkan permainan dengan gejala menarik diri dari lingkungan, kehilangan kendali dan tidak peduli dengan kegiatan lainnya.⁴⁷

4. Dampak Positif Dan Negatif Game Online

Game online pada dasarnya sama seperti sebuah koin yang memiliki dua permukaan yang berbeda. Artinya, game online memiliki pengaruh atau dampak yang saling bertolak belakang tergantung pada pemakainya.⁴⁸

1) Dampak positif Game Online

Setiap game memiliki tingkat kesulitan/level yang berbeda. Umumnya permainan ini dilengkapi pernak-pernik senjata, amunisi, karakter dan peta permainan yang berbeda. Untuk menyelesaikan level atau mengalahkan musuh secara efisien diperlukan strategi. Permainan game online akan melatih pemainnya untuk dapat memenangkan permainan dengan cepat, efisien dan menghasilkan lebih banyak poin. Meningkatkan konsentrasi. Kemampuan konsentrasi pemain game online akan meningkat karena mereka harus menyelesaikan beberapa tugas, mencari celah yang mungkin bisa dilewati dan memonitor jalannya permainan. Semakin sulit sebuah game maka semakin diperlukan tingkat konsentrasi yang tinggi. Meningkatkan koordinasi tangan dan mata. Orang yang bermain game dapat meningkatkan koordinasi atau kerja sama antara mata dan tangan. Meningkatkan kemampuan membaca. Sangat tidak beralasan bahwa game online merupakan jenis permainan yang menurunkan tingkat minat baca anak. Dalam hal ini justru game online dapat meningkatkan minat baca pemainnya. Meningkatkan kemampuan berbahasa inggris. Kebanyakan game online menggunakan bahasa inggris dalam pengoperasiannya ini yang mengakibatkan pemainnya harus mengetahui kosa kata bahasa inggris. Meningkatkan pengetahuan tentang komputer. Untuk dapat menikmati permainan dengan nyaman dan kualitas gambar yang

⁴⁷ Young, K 2000. Cyber –Disorders: The mental health concern for the New Millenium. *Cyber Phycology & Behavior*, 3 (5), 475-479.

⁴⁸ Tri Rizqi Ariantoro, Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar, 1 (Desember, 2016), 47.



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.

prima seorang pemain game online akan berusaha mencari informasi tentang spesifikasi komputer dan koneksi internet yang dapat digunakan untuk memainkan game tersebut. Meningkatkan kemampuan mengetik. Kemampuan mengetik sudah pasti meningkat karena mereka menggunakan keyboard dan mouse untuk mengendalikan permainan.

2) Dampak Negatif Game Online

Menimbulkan adiksi atau kecanduan yang kuat. Sebagian besar game yang beredar saat ini memang didesain supaya menimbulkan kecanduan para pemainnya. Semakin seseorang kecanduan pada suatu game maka pembuat game semakin diuntungkan. Tapi keuntungan produsen ini justru menghasilkan dampak yang buruk bagi kesehatan psikologis pemain game. Mendorong melakukan hal-hal negatif. Walaupun jumlahnya tidak banyak tetapi cukup sering kita menemukan kasus pemain game online yang berusaha mencuri ID pemain lain dengan berbagai cara. Kemudian mengambil uang didalamnya atau melucuti perlengkapannya yang mahal mahal. Berbicara kasar dan kotor. Entah ini terjadi di seluruh dunia atau hanya Indonesia, para pemain game online sering mengucapkan kata-kata kotor dan kasar saat bermain di warnet atau game center. Terbengkalainya kegiatan di dunia nyata. Keterikatan pada waktu penyelesaian tugas di game dan rasa asik memainkannya seringkali membuat berbagai kegiatan terbengkalai. Diantaranya waktu beribadah, tugas sekolah, tugas kuliah ataupun pekerjaan menjadi terbengkalai karena bermain game atau memikirkannya. Perubahan pola makan dan istirahat. Perubahan pola istirahat dan pola makan sudah sering terjadi pada pemain game online karena menurunnya kontrol diri. Waktu makan menjadi tidak teratur dan mereka sering tidur pagi demi mendapat akses internet murah pada malam-pagi hari. Pemborosan uang. Untuk membayar sewa komputer di warnet dan membeli poin atau karakter kadangkala nilainya bisa mencapai jutaan rupiah. Belum lagi koneksi internet dirumah. Mengganggu kesehatan. Duduk terus menerus didepan komputer selama berjam-jam jelas menimbulkan dampak negatif bagi tubuh.

2.3 Konsep Operasional

Konsep Operasional merupakan suatu hal yang sangat diperlukan pada pengembalian data/sample yang cocok untuk digunakan. Sedangkan variabel merupakan rumusan yang memiliki perhitungan pasti yang dilambangkan dengan angka-angka dan menggunakan data nominal untuk mempermudah merumuskan data yang akan dihitung.

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.

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.

1. Variabel Bebas (*Independent Variabel*)

Variabel bebas (X) adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (Y).⁴⁹ Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Tingkat Pendidikan

2. Variabel Terikat (*dependent variabel*)

Variabel terikat (Y) adalah variabel yang di duga sebagai akibat atau yang di pengaruhi oleh variabel yang mendahuluinya.⁵⁰ Variabel terikat dalam penelitian ini adalah Kecanduan Game Online.

Untuk memudahkan pemahaman mengenai judul, maka penulis menjelaskan secara singkat maksud dan tujuan tersebut dalam bentuk definisi istilah, yaitu:

Kecanduan game online merupakan perilaku kompulsif atau perilaku yang dilakukan secara terus menerus dalam memainkan game online. Kecanduan game online yang peneliti maksud disini yaitu Compulsion, withdrawal, tolerance, interpersonal and health-related problems.

Table 2.1
Konsep Operasional Variabel

Variabel	Indikator	Sub Indikator
Tingkat pendidikan(X)	Jenjang Pendidikan	Jenjang pendidikan dasar Jenjang pendidikan ke atas
Kecanduan Game Online (Y)	Compulsion	Dorongan untuk melakukan sesuatu secara terus menerus
	Withdrawal	Tidak mampu untuk menarik atau menjauhkan diri
	Tolerance	a) Jumlah waktu yang digunakan untuk bermain game b) Tidak ingat waktu
	Interpersonal and health-related problems ⁵¹	Interaksi dengan orang lain

2.4 Kerangka Pemikiran

Kerangka berpikir merupakan sintesa tentang hubungan antar variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah di deskripsikan. Menurut uma (1992) mengemukakan bahwa, kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang

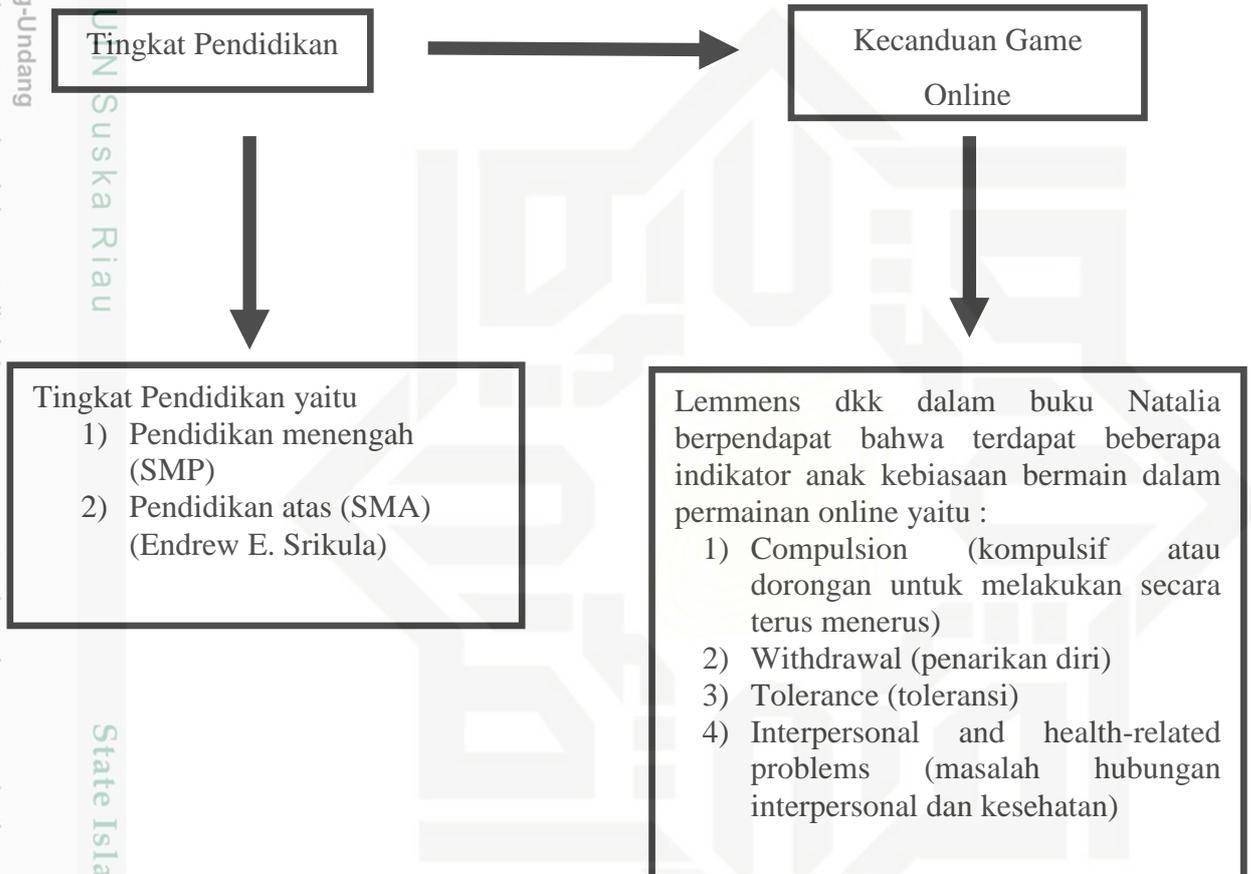
⁴⁹ Ibid, hal. 38

⁵⁰ Latifah Dan Isnani, *Pengaruh Media Gambar Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Di Mi An-Nur Pekalipan Kota Cirebon.*, N.D., 1-15

⁵¹ Frensisca Refeny Natalia, Hubungan antara Kompetensi Sosial Dengan Kecanduan Game Online Pada Remaja, *Jurnal 03*, no. 2 (2017), Hal 33-34

bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting . Kerangka berpikir penelitian tersebut sebagai berikut:

Gambar 2.2
Bagan Kerangka Berfikir



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State 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.

2.5 Hipotesis

Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.⁵² Hipotesis merupakan sesuatu yang dianggap benar untuk alasan atau pengutaraan pendapat (teori, proposisi, dan sebagainya) meskipun kebenarannya masih harus dibuktikan anggapan dasar. Dalam penelitian ini, yang menjadi stimulus dalam lingkungan adalah tingpat pendidikan terhadap kecanduan game online.

Hipotesis pada umumnya dirumuskan untuk menggambarkan hubungan dua variabel akibat. Namun demikian, ada hipotesis yang menggambarkan perbandingan satu variabel dari dua sampel, misalnya membandingkan perasaan takut antara penduduk pegunungan terhadap gelombang laut.⁵³

Berdasarkan pernyataan yang dikemukakan diatas maka dapat dirumuskan hipotesisnya sebagai berikut:

1. Hipotesis Alternatif (H_a)
Game Online berpengaruh pada tingkat pendidikan Pada Remaja di Desa Perawang Barat Kecamatan Tualang Kabupaten Siak.
2. Hipotesis Nol (H_0)
Game online tidak berpengaruh pada tingkat pendidikan di Desa perawang Barat kecamatan tualang kabupaten siak

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.

⁵² Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian suatu pendekatan praktik*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2010). hal. 109

⁵³ Ibid. 112.

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

3.1 Desain Penelitian

Melihat dari konsep penelitian Pengaruh kontrol diri terhadap kecanduan game online pada remaja di desa Perawang Barat. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Pendekatan kuantitatif adalah penelitian yang berjenis data berupa angka yang dipercaya menghasilkan data yang lebih akurat dan objektif. Dengan kata lain, penelitian kuantitatif adalah penelitian yang melibatkan pada perhitungan atau angka.⁵⁴

Dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui pengaruh Kontrol Diri terhadap kecanduan game online pada Remaja Di desa Perawang Barat. Data yang diperoleh akan diproses dengan menggunakan metode statistik regresi sederhana untuk mengungkap seberapa besar pengaruh kontrol diri terhadap kecanduan game online pada Remaja Di desa Perawang Barat.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi yang digunakan peneliti dalam melakukan penelitian berlokasi di desa perawang barat, kecamatan tualang, kabupaten siak Provinsi Riau.

2. Waktu Penelitian

**Table 3.1
Pelaksanaan Penelitian**

No.	Uraian Kegiatan	Pelaksanaan Penelitian Tahun 2022-2023												Des	
		Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Juni	Juli	Agt	Sep	Okt	Nov		
1.	Pembuatan Proposal														
2.	Perbaikan Proposal														
3.	Seminar proposal														
No.		Pelaksanaan Penelitian Tahun 2022-2023												Des	
		Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Juni	Juli	Agt	Sep	Okt	Nov		
4.	Penyusunan Wawancara														
5.	Pengumpulan Data														
6.	Pembuatan Skripsi														

⁵⁴ Hendriyani Suryani, Metode Riset Kuantitatif Teori dan Aplikasi (Jakarta: Kencana, 2015), hal. 109

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.

3.3 Populasi dan Sampel

1. Populasi

Secara bahasa populasi berasal dari kata bahasa Inggris yaitu *population* yang berarti jumlah penduduk. Dalam penelitian istilah populasi dimaknai sebagai seluruh wilayah generalisasi yang terdiri dari atas objek/ subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti dan kemudian ditarik kesimpulannya. Spiegel menyatakan pula bahwa populasi adalah keseluruhan unit yang telah ditetapkan mengenai dan dari mana informasi yang diinginkan. Pada penelitian ini yang menjadi populasi adalah remaja Di desa perawang barat.⁵⁵ Populasi dalam penelitian tingkat pendidikan terhadap kecanduan game pada remaja ini berjumlah 100 remaja dari 100 remaja tersebut mengambil sampel 30%. dengan total sampel sebanyak 50 remaja di desa perawang barat Kecamatan Tualang Kabupaten Siak Provinsi Riau.

2. Sample Penelitian

Secara sederhana dapat dikatakan bahwa sample penelitian adalah sebagian dari populasi yang terpilih dan mewakili populasi dan sample harus dipilih dengan hati-hati sehingga dengan melalui cara demikian peneliti akan dapat melihat karakteristik total populasi. Adapun salah satu metode yang di gunakan untuk menggunakan jumlah sampel yang di ambil adalah dengan menggunakan rumus suhaimi arikunto yaitu seperti berikut:

Rumus :

$$n = 50\% \times N$$

Keterangan :

n= besar sampel

N= besar populasi Sehingga diperoleh sampel sebagai berikut :

$$n = 50\% \times N$$

$$n = 50\% \times 100$$

$$= 50 \text{ orang}$$

Maka jumlah sampel yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah sebanyak 50 remaja Desa Perawang Barat.

Adapun kriteria sampel dalam penelitian ini antara lain:

1. Berdasarkan jenis kelamin
2. Remaja usia 13 – 19
3. Berdasarkan Tingkat Pendidikan

⁵⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, kualitatif*, (Bandung : Alfabet,2019), hal. 126.

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.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Cara yang digunakan untuk mengumpulkan data-data yang dibutuhkan dalam penelitian guna menjawab rumusan masalah penelitian disebut dengan teknik pengumpulan data.⁵⁶ Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan diantaranya:

1. Angket (Kuesioner)

Angket merupakan sebuah teknik ataupun cara pengumpulan data secara tidak langsung yaitu dimana peneliti tidak langsung melakukan tanya jawab kepada responden.⁵⁷ Sebagian besar peneliti umumnya menggunakan kuesioner atau angket sebagai metode yang dipilih untuk mengumpulkan sebuah data.⁵⁸

Senada dengan itu Nasution mendefinisikan angket atau questioner adalah daftar pertanyaan yang di distribusikan melalui pos untuk diisi dan dikembalikan atau dapat juga dijawab di bawah pengawasan peneliti. Responden ditentukan berdasarkan teknik sampling.⁵⁹

Teknik ini biasanya dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pernyataan kepada responden untuk dijawabnya. Untuk menganalisis peneliti menggunakan skala likert. *Skala likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang tentang sebuah fenomena.⁶⁰ Berikut skor *skala likert* dari indikator variabel dalam penelitian ini:

Tabel 3.2
Skor Alternatif Jawaban Angket Dengan Kata Positif Menggunakan Skala Likert

No	Alternatif Jawaban	Skor
1	Sangat Setuju (SS)	5
2	Setuju (S)	4
3	Kurang Setuju (KS)	3
4	Tidak Setuju (TS)	2
5	Sangat Tidak Setuju (STS)	1

⁵⁶ Uliansyah Noor, *Metodologi Penelitian Skripsi Tesis Desertasi, dan Karya Ilmiah*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), hal. 138.

⁵⁷ Syofian Siregar, *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), hal. 65.

⁵⁸ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal. 268.

⁵⁹ Nasution, 2006, *Metode Reseach (Penelitian Ilmiah)*, (Jakarta: Bumi Aksara), hal. 128

⁶⁰ Bungin Burhan, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008), hal. 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.

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah mencari dan mengumpulkan data mengenai hal-hal yang berupa foto, catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, notulen, agenda dan sebagainya.⁶¹ Metode ini digunakan untuk sebagai pelengkap kuesioner dan observasi. Tujuannya adalah untuk memperoleh sebuah dokumen yang di butuhkan oleh peneliti baik berupa keterangan dan hal hal yang membuktikan adanya/berjalannya suatu kegiatan yang akan di dokumentasikan.

3.5 Uji Validitas Dan Reabilitas

Pengujian instrumen dalam penelitian adalah merupakan penyaringan dan pengkajian item-item instrumen yang dibuat oleh peneliti untuk mengetahui tingkat validitas (ketepatan) dan reliabilitas (kehandalan) instrument.

1. Uji Validitas

Validitas/kesahihan adalah suatu indeks yang menunjukkan alat ukur tersebut benar-benar mengukur apa yang diukur. Validitas ini menyangkut akurasi instrumen. Untuk mengetahui apakah kuesioner yang disusun tersebut valid/sahih, maka perlu diuji dengan uji korelasi antara skor (nilai) tiap-tiap butir pertanyaan dengan skor total kuesioner tersebut.

Suatu instrument dikatakan valid apabila instrument tersebut mengukur apa yang mestinya diukur. Untuk melakukan uji validitas suatu instrument, harus mengkorelasikan antara skor soal yang dimaksud dengan skor totalnya. Untuk menentukan koefisien tersebut, digunakan rumus korelasi product moment.⁶² Pengukuran dilakukan dengan menggunakan uji statistik program SPSS 25.0 Adapun dasar keputusan dalam pengambilan uji validitas :

- a. Jika $r \text{ hitung} \geq r \text{ tabel}$ (pada taraf sig. 0,05) maka instrumen dinyatakan valid.
- b. Jika $r \text{ hitung} \leq r \text{ tabel}$ (pada taraf sig 0,05) maka instrument dinyatakan tidak valid.

⁶¹ Ibid hal. 274.

⁶² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta. 2010), hal. 94

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.

Tabel 3. 3
Hasil Uji Validitas Tingkat Pendidikan

No Item	Uji Validitas		
	R Hitung	R Table	Keterangan
1	0.486	0,2787	Valid
2	0.559	0,2787	Valid
3	0.462	0,2787	Valid
4	0.437	0,2787	Valid
5	0.514	0,2787	Valid
6	0.685	0,2787	Valid
7	0.586	0,2787	Valid
8	0.567	0,2787	Valid
9	0.472	0,2787	Valid
10	0.586	0,2787	Valid
11	0.556	0,2787	Valid
12	0.492	0,2787	Valid
13	0.511	0,2787	Valid

Sumber Data : Hasil Output SPSS 25

Berdasarkan tabel 3.3 hasil perhitungan data dengan program SPSS 2.5, maka untuk angket variabel (X) Tingkat Pendidikan dinyatakan semua pernyataan valid karena memiliki nilai r hitung yang lebih besar dari r tabel = 0.278

Tabel 3. 4
Hasil Uji Validitas Game Online

No Item	Uji Validitas		
	R Hitung	R Table	Keterangan
1	0.632	0,278	Valid
2	0.595	0,278	Valid
3	0.572	0,278	Valid
4	0.628	0,278	Valid
5	0.666	0,278	Valid
6	0.653	0,278	Valid
7	0.318	0,278	Valid
8	0.578	0,278	Valid
9	0.338	0,278	Valid
10	0.545	0,278	Valid
11	0.463	0,278	Valid

Sumber Data : Hasil Output SPSS 25

Berdasarkan tabel 3.3 hasil perhitungan data dengan program SPSS 2.5, maka untuk angket variabel (Y) Kecanduan Game Online dinyatakan

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.

semua pernyataan valid karena memiliki nilai r hitung yang lebih besar dari r tabel = 0.278

2. Uji Realibitas

Reliabel suatu instrument merupakan ukuran yang menyatakan tingkat kekonsistenan alat ukur tersebut, artinya alat ukur tersebut memiliki keandalan untuk digunakan sebagai alat ukur dalam jangka waktu yang relatif lama. Uji reliabilitas adalah tingkat kestabilan suatu alat pengukur dalam mengukur suatu gejala atau kejadian.

Alat ukur tersebut akan memberikan hasil pengukuran yang tidak berubah-ubah dan akan memberikan hasil yang serupa apabila digunakan berkali-kali.

Adapun kriteria pengambilan keputusan untuk uji reliabilitas adalah dengan melihat nilai cronbach alpha untuk masing-masing variabel. Dimana suatu variabel dikatakan reliabel jika memberikan nilai cronbach alpha > 0.60 .⁶³

Table 3.5
Hasil Uji Reliabelitas Variabel X

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.786	13

Nilai Alpha yang digunakan sebagai indikator analisis secara umum menggunakan taraf signifikan 5% dengan r tabel sebesar 0.278. Maka r hitung $0.786 \geq r$ tabel 0.278 yang berarti instrument penelitian reliabel.

Table 3.6
Hasil Uji Reliabelitas Variabel Y

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.760	11

⁶³ Iskandar, *Metode Penelitian Pendidikan dan Sosialisasi*, (Jakarta : Gaung Parsada Perss, 2011), hal. 95



Nilai Alpha yang digunakan sebagai indikator analisis secara umum menggunakan taraf signifikan 5% dengan r tabel sebesar 0. 278. Maka r hitung $0.760 \geq r$ tabel 0.278 yang berarti instrument penelitian reliabel.

3.6 Teknik Analisis data

Dalam proses analisa data penulis memakai statistik untuk menyederhanakan data untuk lebih mudah di interpresentasikan dan mudah dibaca. Sugiyono menyebutkan bahwa teknik analisis data pada penelitian kuantitatif menggunakan statistik. Dalam penelitian ini analisis data akan menggunakan teknik statistik inferensial. Menurut Creswell, Muhammad Nisfiannoor statistik inferensial adalah metode yang berhubungan dengan analisis data pada sampel untuk digunakan untuk penggeneralisasian pada populasi. Penggunaan statistik inferensial didasarkan pada peluang (probability) dan sampel yang dipilih secara acak (random).⁶⁴ Adapun metode – metode yang dapat digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Uji Normalitas

Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, maka terlebih dahulu akan dilakukan pengujian normalitas data. Uji normalitas berguna untuk menentukan data yang telah dikumpulkan berdistribusi normal. Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan SPSS 23. Teknik uji normalitas dapat digunakan dalam menguji distribusi normal data diantaranya probability plot dan kolmogorov-smirnov. Pada penelitian ini untuk menguji apakah berdistribusi data normal ataukah tidak, dilakukan dengan metode uji kolmogorov-smirnov. Kaidah yang digunakan untuk mengetahui normal atau tidaknya sebaran data adalah jika $p \geq 0.05$ maka sebaran normal, sebaran data jika $p \leq 0.05$ maka sebaran data tidak normal.⁶⁵

2. Uji Linieritas

Uji linieritas digunakan untuk mengetahui hubungan antara variabel dependen dengan independen tertentu. Pada penelitian ini pengujian linieritas menggunakan pendekatan atau analisis tabel ANOVA, jika Deviation From Linearity atau jumlah F hitung lebih besar dari 0. 05 maka dinyatakan bahwa terdapat hubungan yang linier antara dua variabel.

⁶⁴ Muhammad Nisfiannoor, *Pendekatan Statistika Modern Untuk Ilmu Sosial*, (Jakarta: Salemba Humanika, 2009). Hlm.4

⁶⁵ Imam Ghozali, *Aplikasi Analisa Multivariat dengan Program SPSS*, (Semarang : Badan Penerbit Universitas di Ponegoro, 2006), hal. 112



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.

3. Analisis Regresi Linier Sederhana

Analisis regresi linier sederhana ini didasarkan oleh hubungan fungsional atau hubungan sebab akibat dari variabel bebas terhadap variabel terikat. Regresi linier sederhana membandingkan antara F hitung dan F tabel.

Persamaan umum regresi linier sederhana adalah sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

Keterangan :

Y = Subjek dalam variabel dependen yang diprediksi

a = Harga Y ketika harga X = 0 (harga konstan)

X = Nilai Variabel independen

b = koefisien regresi

Dependen yang didasarkan pada variabel independen. Bila b (+) maka naik, bila b (-) maka terjadi penurunan.

Adapun dalam penelitian ini penulis menggunakan komputer melalui program SPSS (Statistical and Service Solutions) versi 25.0 for windows.

Tarif signifikan yang digunakan adalah 0,05. Dapat dirumuskan sebagai berikut:

Signifikan $> \alpha = 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a di tolak.

Signifikan $< \alpha = 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Untuk menentukan hipotesis, maka dilakukan dengan cara berikut:

- a. Jika $\alpha = 0,05 \geq \text{sig}$ (2 tailed), maka H_0 ditolak dan H_a diterima artinya signifikan.
- b. Jika $\alpha = 0,05 \leq \text{sig}$ (2 tailed), maka H_0 diterima dan H_a ditolak artinya tidak signifikan.

Uji signifikan regresi linier (uji t) digunakan untuk menguji apakah ada pengaruh yang terjadi atau tidak. Kriteria pengujian adalah sebagai berikut :

- a. H_a diterima jika signifikan $< 0,05$ signifikan.
- b. H_0 diterima jika signifikan $> 0,05$ tidak berpengaruh.

Menentukan tabel distribusi t dicari pada (uji 2 sisi) dengan derajat kebebasan (df) n-2



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 IV GAMBARAN UMUM

4.1 Sejarah Singkat Kecamatan Tualang

Kecamatan Tualang merupakan salah satu kecamatan yang berada di Kabupaten Siak dengan Ibuota Kecamatan Tualang adalah Perawang. Pada dahulunya Kecamatan Tualang adalah sebuah desa di Kecamatan Siak sebelum dimekarkan dari Kabupaten induk yaitu Kabupaten Bengkalis.

Menurut cerita yang berkembang di masyarakat Tualang, dahulunya desa ini hanya di huni oleh seorang gadis yang masih perawan, sehingga pendatang yang tiba kemudian di desa ini menyebutkan perawan dan lama kelamaan berubah menjadi perawang.

Namun tak banyak sejarah pasti mengenai berdirinya Kecamatan Tualang ini. Namun permulaan kota ini berasal dari sebuah dusun tepi Sungai Siak (Desa Perawang) dan semakin berkembang seiring berdirinya perusahaan PT. Surya Dumai, PT. Lumber, PT. Kulim, dan PT. Indah Kiat Pulp & Paper (IKPP). Saat ini Perawang sudah berkembang menjadi sebuah kota industri dengan fasilitas pendukung yang sudah tersedia.

Perawang secara umum berada pada daerah dimana sektor industri pengolahan merupakan motor penggerak perekonomian yang sangat dominan tidak saja bagi Perawang sendiri tetapi juga menjadi sektor andalan Kabupaten Siak sehingga tidak berlebihan apabila daerah ini disebut daerah industri.

1. Geografis Kecamatan Tualang

Kecamatan Tualang merupakan pemekaran dari kecamatan Siak, yang dimekarkan menjadi 14 kecamatan, yaitu Kecamatan Siak, Tualang, Kerinci Kanan, Dayun, Sungai Apat, Minas, Kandis, Mandau, Mempura, Sabak Auh, Bunga Raya, Gasib, Kecamatan Lubuk Dalam, dan Kecamatan Pusako, berdasarkan Perda No. 13 Tahun 2001 tanggal 14 Agustus 2001 yang dikeluarkan oleh Pemerintah Daerah Kabupaten Siak. Tujuan dari pemekaran ini adalah untuk mempermudah masyarakat dan juga pemerintah Daerah dalam menjalankan hubungan administrasi, serta untuk mempermudah jangkauan pembangunan dan pemerintahan Kecamatan. Luas wilayah Kecamatan Tualang terletak antara 0o32'-0o51' Lintang Utara 101o23'-101o52' Bujur Timur dengan luas keseluruhan Kecamatan Tualang yaitu 373,75 KM² dengan batas wilayah sebagai berikut : Kecamatan Tualang terdiri dari 8 (delapan) kampung dan 1 (satu) kelurahan, sedangkan jarak kampung paling jauh dari pusat pemerintahan kecamatan hanya lebih kurang 15 km dan hanya 2 (dua) kampung saja yaitu kampung Maredan dan Tualang Timur.

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. Demografis Kecamatan Tualang

Dari laporan registrasi penduduk dari setiap desa/kelurahan, maka jumlah penduduk sebanyak 108.575 jiwa tersebut dapat dilihat penyebaran serta persentase pada masing-masing kampung/kelurahan sebagai berikut:

Tabel 4.1

Jumlah penduduk Kecamatan Tualang berdasarkan Desa/Kelurahan

No	Desa/Kelurahan	Jumlah Penduduk	Persentase
1	Maredan	4.063	3,74
2	Tualang	15.285	14,08
3	Pinang Sebatang	3.931	3,62
4	Maredan Barat	2.363	2,18
5	Perawang	42.952	952 39,56
6	Perawang Barat	22.933	21,12
7	Pinang Sebatang Barat	5.323	4,90
8	Pinang Sebatang Timur	8.264	7,61
9	Tualang Timur	3.461	3,19
Jumlah		108.57	100

Sumber : Kantor Desa Perawang Barat

3. Kondisi Sosial Budaya

Masyarakat Kecamatan Tualang pada dasarnya adalah suku Melayu. Sebagai masyarakat yang patuh pada tatanan pemerintahan, masyarakat Kecamatan Tualang masih kental berpegang teguh pada adat istiadat yabelaku. Berikut ini beberapa tradisi atau budaya yang masih terus dilakukan oleh masyarakat Kecamatan Tualang, diantaranya :

a. Mandi Balimau

Mandi balimau merupakan tradisi masyarakat yang sampai saat ini masih dipertahakan oleh masyarakat Kecamatan Tualang. Tradisi ini dilaksanakan ketika akan menyambut bulan suci Ramadhan, dimana masyarakat berkumpul ditepi sungai Siak dengan tujuan membersihkan diri.

b. Musik Tradisional

Adapun musik tradisional masyarakat Kecamatan Tualang adalah Kompang. Biasanya musik tradisional Kompang ini akan dimainkan pada acara-acara seperti : perkawinan, sunatan, atau khitan, dan acara-acara adat lainnya.

c. Wirid Yasin

Masyarakat Kecamatan Tualang telah lama membudaya akan kegiatan-kegiatan yang bersifat mempererat tali persaudaraan seperti perkumpulan wirid yasin . Perkumpulan ini bertujuan untuk mendoakan masyarakat yang ditimpa musibah seperti meninggal dunia, dengan cara membacakan surah yasin secara bersama-sama.



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.

4.2 Kondisi Geografis dan Demografis desa

Sejarah Desa Perawang Barat adalah salah satu desa hasil dari pemekaran dari desa induk yaitu desa Tualang berdasarkan peraturan daerah kabupaten siak nomor 38 tahun 2002. Wilayah desa Perawang Barat sebelum dimekarkan dari Desa induk adalah suatu desa yang tertinggal dalam pembangunan infrastruktur desa, hasil dari pemekaran tersebut pada saat ini Desa Perawang Barat maju pesat dalam pembangunan maupun perekonomian , hal ini didukung oleh beberapa faktor diantaranya letak posisi Desa Perawang Barat yang strategis berada di Jalan Raya Perawang merupakan pintu masuk ke Kecamatan maupun ke Kabupaten. Luas wilayah serta pertumbuhan dan perkembangan jumlah penduduk setiap bulannya yang terus meningkat seiring dengan pembangunan pemukiman perumahan oleh pihak swasta.

Jarak Desa dengan pusat pemerintahan provinsi adalah 30 km yang ditempuh dalam waktu 35 menit. Jarak pusat pemerintahan desa dengan pusat dusun terjauh adalh 12 km. Dilihat dari bentang wilayah, desa perawang barat mempunyai batas-batas sebagai berikut :

1. Sebelah Utara berbatasan dengan Pinang Sebatang Barat
2. Sebelah Timur berbatasan dengan Kelurahan Perawang
3. Sebelah Selatan berbatasan dengan Maredan Barat
4. Sebelah Barat berbatasan dengan Kecamatan Minas

Jumlah penduduk di Desa Perawang Barat berjumlah 22.933 jiwa yang dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.2
Jumlah penduduk Desa Perawang barat

Jumlah penduduk Desa Perawang Barat	22.933 jiwa
Jumlah penduduk laki-laki	11.921 jiwa
Jumlah penduduk perempuan	10.989 jiwa
Jumlah penduduk perempuan	4.748 KK

Sumber : Kantor Desa Perawang Barat

1. Tingkat Pendidikan

Tingkat pendidikan di Desa Perawang Barat relatif masih rendah sebagaimana ditunjukkan pada tabel dibawah ini :

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.

Tabel 4.3
Tingkat Pendidikan

Tingkat Pendidikan	Jumlah orang
Tidak Bersekolah	3.635
SD / Madrasah	5.758
SMP/ Sederajat	5.525
SMA / SMK / Sederajat	7.025
Sarjana Muda	1.098
Strata 1 (S1)	277
Pasca Sarjana (S2)	5

Sumber : Kantor Desa Perawang Barat

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa berdasarkan tingkat pendidikan penduduk yang terbanyak adalah penduduk yang duduk di bangku SMA/SMK/Sederajat yaitu sebanyak 7.025 orang. Sedangkan jumlah penduduk yang tingkat pendidikannya paling sedikit adalah tingkat akademi (S2) adala sekitar 5 orang. Ini menunjukkan bahwa tingkat pendidikan penduduk di Desa perawang barat tingkat pendidikannya masih tergolong rendah. Tingkat pendidikan yang masih relatif rendah menjadi tantangan yang besar bagi desa perawang barat dalam membangun desa.

2. Mata Pencaharian

Mata Pencaharian masyarakat Desa Perawang barat cukup beragam, namun di dominasi oleh para pekerja bidang sawah / buruh, sebagaimana tertuang dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 4.4
Mata Pencaharian Penduduk

Pegawai Negeri Sipil / Guru	98
TNI / Polri	23
Buruh	1.861
Petani	396
Industri / Swasta	9.380
Pedagang	187
Jasa Lainnya	39
Tidak Bekerja	1.260
Jumlah	13. 018

Sumber : Kantor Desa Perawang Barat

4.3 Visi dan Misi Desa Perawang Barat

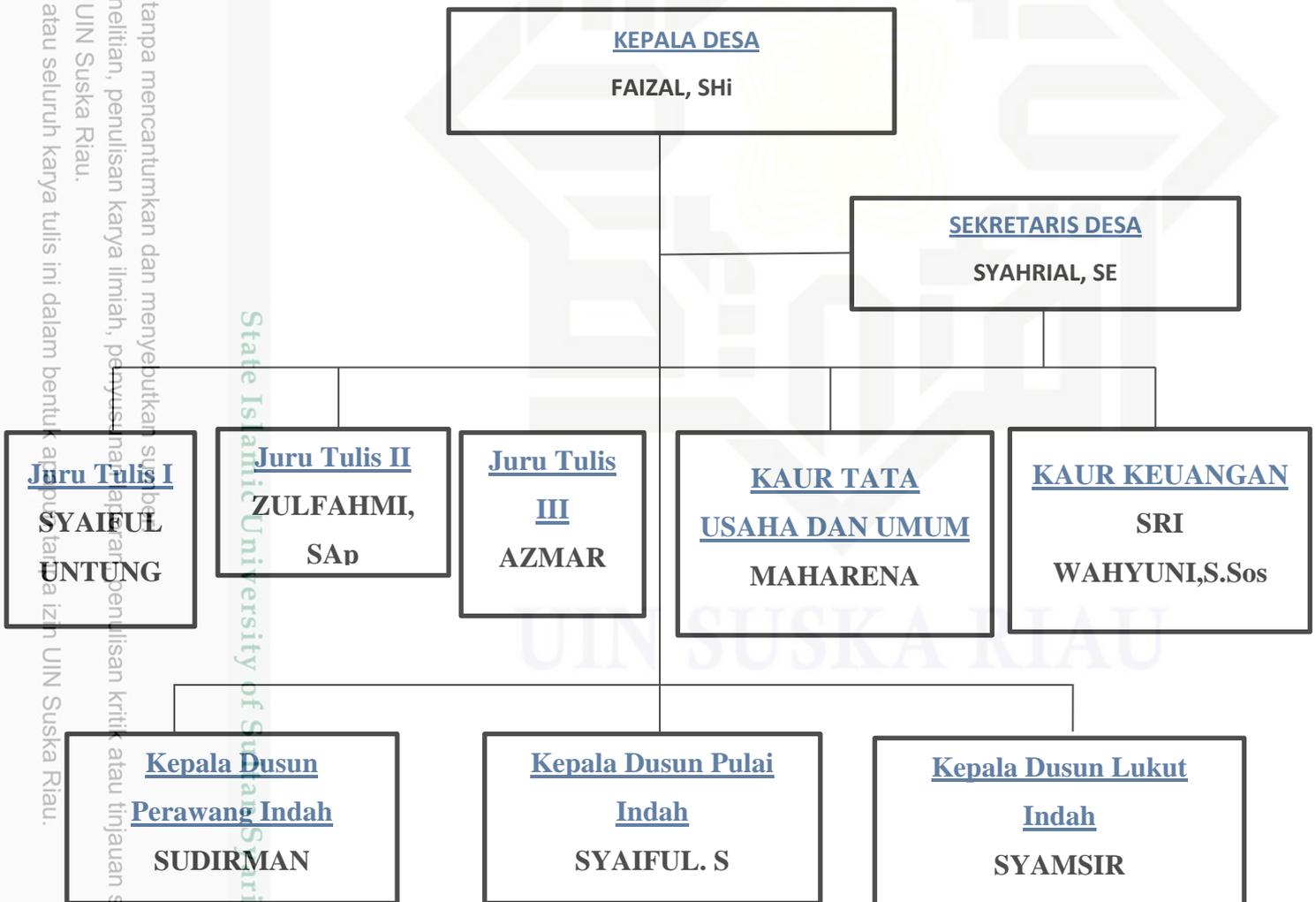
1. Visi dan Misi

Selain penyusunan visi, juga ditetapkan misi-misi yang memuat sesuatu pernyataan yang harus dilaksanakan oleh desa agar tercapai Visi Desa tersebut. Visi berada diatas Misi. Pernyataan visi kemudian

dijabarkan kedalam misi agar dapat dioperasionalkan atau dilaksanakan. Sebagaimana penyusunan visi, misi dalaam penyusunannya menggunakan pendekatan partisipatif dan pertimbangan potensi dan kebutuhan desa. Sebagaimana proses yang dilakukan, maka Misi Desa Perawang Barat adalah :

- a. Meningkatkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berilmu Pengetahuan dan berteknologi tinggi yang dilandasi keimanan dan ketaqwaan dalam lingkungan budaya melayu.
- b. Memberdayakan masyarakat disektor pertanian dan perkebunan untuk meningkatkan perekonomian masyarakat.
- c. Meningkatkan pembangunan infrastruktur desa yang sangat dibutuhkan oleh masyarakat serta pembangunan infrastruktur desa secara berkesinambungan.

4.4 Struktur Organisasi Pemerintah Kampung Perawang Barat Kecamatan Tualang Kabupaten Siak.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumbernya. Dilarang pula melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak diizinkan oleh hak cipta atau pelanggaran hak cipta lainnya.

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 Sunan's Arif 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.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

4.5 Fungsi dan Tugas Organisasi

1. Kepala desa

a. Kepala desa mempunyai tugas:

- 1) Menyelenggarakan urusan pemerintah
- 2) Menyelenggarakan tugas pembangunan
- 3) Menyelenggarakan urusan kemasyarakatan

b. Kepala desa mempunyai wewenang

- 1) Memimpin penyelenggaraan pemerintah Desa
- 2) Mengangkat dan memberhentikan perangkat Desa
- 3) Memegang kekuasaan pengolahan keuangan dan aset Desa
- 4) Menetapkan peraturan Desa
- 5) Menetapkan anggaran pendapatan Desa
- 6) Membina kehidupan Desa
- 7) Membina kehidupan masyarakat Desa
- 8) Membina dan meningkatkan perekonomian Desa serta mengintegrasikan agar tercapai perekonomian skala produktif untuk sebesar-besarnya kemakmuran masyarakat Desa.
- 9) Mengembangkan sumber pendapatan Desa.
- 10) Mengusulkan dan menerima pelimpahan sebagian kekayaan negara guna meningkatkan kesejahteraan masyarakat Desa
- 11) Mengembangkan kehidupan sosial budaya masyarakat Desa
- 12) Memanfaatkan teknologi tepat
- 13) Mengkoordinasikan pembangunan Desa secara partisipatif
- 14) Mewakili desa didalam dan diluar pengadilan atau menunjuk kuasa hukum untuk mewakili sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan
- 15) Melaksanakan wewenang lain yang sesuai dengan perundang-undangan

2. Sekretaris Desa

Sekretaris desa berkedudukan sebagai unsur staf membantu Kepala Desa memimpin sekretaris Desa sebagaimana dimaksud memimpin dan menjalankan tugas administrasi pemerintah, pembangunan dan kemasyarakatan serta memberikan pelayanan administrasi kepada masyarakat.

a. Sekretaris Desa mempunyai tugas :

- 1) Memberikan saran dan pendapat kepada kepala Desa
- 2) Memimpin, mengkoordinasikan, mengendalikan serta mengawasi semua unsur atau kegiatan sekretaris Desa
- 3) Merumuskan kegiatan kepala Desa



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.

- 4) Melaksanakan urusan surat menyurat, kearsipan dan penyesuaian laporan penyelenggaraan pemerintahan Desa
- 5) Menyusun rencana APBDES
- 6) Melaksanakan administrasi keuangan
- 7) Melaksanakan administrasi pemerintah, pembangunan dan kemasyarakatan
- 8) Melaksanakan tugas dan fungsi kepala Desa apabila kepala desa berhalangan sesuai dengan tugas kesekretariatan.
- 9) Melaksanakan tugas-tugas lain yang diberikan Kepala Desa.

3. Kepala urusan pemerintahan adalah membantu sekretaris Desa dengan tugas :

- a. Kegiatan administrasi kependudukan dan cacatan sipil
- b. Kegiatan administrasi pertanahan
- c. Pencatatan administrasi Desa
- d. Kegiatan ketentraman dan ketertiban pertanahan sipil
- e. Penyelenggaraan buku administrasi peraturan desa dan kepuasan Desa
- f. Tugas-tugas lainnya yang diberikan atasan

4. Kepala urusan dan pembangunan adalah membantu sekretaris Desa dengan tugas :

- a. Kegiatan administrasi pembangunan Desa
- b. Pencatatan hasil swadaya masyarakat dalam membangun Desa
- c. Menghimpun, menganalisa dan memelihara potensi Desa
- d. Mencatat dan mempersiapkan badan usulan kegiatan pembangunan Desa
- e. Tugas-tugas lain yang diberikan atasan

5. Kepala urusan umum adalah membantu sekretaris Desa dengan tugas:

- a. Melaksanakan tata kearsipan pengendalian surat masuk dan keluar
- b. Mempersiapkan dan mencatat hasil rapat dan persidangan naskah lainnya
- c. Memelihara, mendistribusikan dan menyimpan alat-alat tulis dan perlengkapan kantor
- d. Pelaksanaan ketertiban dan kebersihan kantor dan bangunan lain milik Desa
- e. Pengelolaan administrasi kepegawaian aparat desa
- f. Pencatatan inventarisasi kekayaan Desa
- g. Mempersiapkan penerimaan tamu kedinasan di Desa
- h. Melaksanakan tugas-tugas lainnya yang tidak diurus oleh urusan lainnya.
- i. Tugas-tugas yang diberikan atasan



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.

6. Kepala umum keuangan adalah membantu sekretaris Desa dengan tugas :

- a. Tugas pokok : membantu sekretaris Desa melaksanakan pengelolaan sumber pendapatan Desa, pengelolaan administrasi keuangan Desa mempersiapkan bahan penyusun APBDes
- b. Fungsi : pelaksanaa pengeolaan administrasi keuangan desa, persiapan bahan penyusunan.

7. Kepala urusan kemasyarakatan Desa membantu sekretaris Desa dengan tujuan :

- a. Tugas kaur kemasyarakatan ialah kepala Desa dalam melaksanakan penyiapan bahan perumusan kebijakan teknis penyusunan program keagamaan serta melaksanakan program pemberdayaan dan sosial kemasyarakatan.
- b. Fungsi kaur kemasyarakatan ialah penyiapan bahan untuk pelaksanaan program kegiatan keagamaan, penyiapan dan pelaksanaan perkembangan kehidupan beragama, penyiapan dan pelaksanaan perkembangan dan kebudayaan keragaman.

8. Kepala Dusun

Kepala dusun adalah pelaksanaan Tugas Kepala desa dengan wilayah kerja tertentu. kepala dusun diangkat dan diberhentikan oleh Camat atas saran yang diusulkan Kepala Desa.

- a. Tugas kepala desa adalah sebagai membentuk pelaksanaan tugas kelala desa diwilayahnya.
- b. Tugas kepala desa adalah melakukan tugas diwilayah kerjanya.
- c. Fungsi kepala dusun :
 - 1) Melaksanakan kegiatan pemerintah, pembangunan dan kemasyarakatan desa
 - 2) Melaksanakan keputusan desa diwilayah kerja
 - 3) Melaksanakan kebijakan kepala desa
- d. Kepala dususn bertanggung jawab terhadap kepala desa kepala desa



BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Remaja merupakan masa pencarian jati diri yang dialami oleh seseorang, serta munculnya perubahan baik secara fisik ataupun psikis. Masa remaja dipengaruhi oleh dua faktor dalam membentuk karakter diantaranya adalah pola asuh orang tua serta lingkungan yang terdiri dari pertemanan atau kawan bermain. Remaja bermain game online sebagai media hiburan bagi mereka, sebagai pengalihan dari rasa kesepian karena orang tua mereka bekerja di ruang publik yang menghabiskan waktu untuk bekerja, sehingga kebanyakan dari remaja merasa kesepian, dan untuk mengatasi permasalahan tersebut mereka melampiaskannya dengan memainkan game online yang dimana dengan bernain game online tersebut mereka mendapatkan teman ngobrol, teman berinteraksi dan sebagainya.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan peneliti mengenai Pengaruh Tingkat Pendidikan terhadap Kecanduan Game Online di Desa perawang barat, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Dari hasil rata-rata persentase yaitu sebesar 48,1 % atau 48,1. Hasil ini didapat dari pengolahan data dan dari keseluruhan angket yang telah diisi oleh para responden, yaitu remaja yang kecanduan game online di Desa Perawang Barat Kecamatan Tualang Kabupanten Siak.
2. Dari hasil presentase tersebut interpretasi r membuktikan pengaruh kontrol diri terhadap kecanduan game online berada dalam kategori kuat dengan interval koefisien yaitu 0,60-0,799.
3. Hasil uji t ditemukan bahwa t hitung $>$ t tabel ($6,672 > 1,678$) maka H_0 ditolak secara statistik adalah signifikan, dari hasil uji t nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$) berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara Tingkat Pendidikan terhadap Kecanduan Game Online.

6.2 Saran

Bedasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka peneliti bermaksud memberikan saran kepada remaja-remaja yang ada di Desa Perawang Barat sebagai berikut:

1. Bagi orang tua, orang tua memiliki peran yang sangat penting untuk perkembangan perilaku anak. Dalam hal ini orang tua harus benarbenar memperhatikan dan mengawasi segala apa yang dilakukan oleh anak, agar apabila anak terlalu sering bermain game online dan sampai lupa waktu maka orang tua harus bertindak tegas dengan memberikan peringatan kepada anak. Selain itu orang tua juga harus bisa memberikan contoh perilaku yang baik untuk anak.

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. Bagi Peneliti Peneliti menyarankan perlu dilakukan penelitian lebih lanjut dengan jumlah responden penelitian lebih banyak dan membagi jenis game online secara spesifik untuk mengetahui pengaruhnya terhadap tingkat pendidikan.
3. Bagi Remaja Diharapkan kepada para remaja di Desa perawang barat agar tetap mendahulukan kewajiban sebelum bermain game online dan juga rajin belajar guna menggapai cita-cita yang tinggi agar berguna bagi bangsa dan negara.
4. Bagi peneliti selanjutnya, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi pedoman dan pertimbangan bagi peneliti lainnya yang akan melakukan penelitian tentang tingkat pendidikan terhadap kecanduan game online pada remaja ini.
5. Diharapkan peneliti selanjutnya juga dapat mengembangkan penelitian ini dengan variabel-variabel yang lain yang diperkirakan memiliki hubungan serta pengaruh yang lebih kuat terhadap tingkat pendidikan dan kecanduan game online pada remaja ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alia Nur Royan. *Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Mental Emosional Pada Remaja Di Desa Buluh Rampai Kecamatan Seberida Kabupaten Indragiri Hulu Provinsi Riau*. Universitas islam sultan sayarif kasim riau, 2022.
- Andri Ku Aliya Noor Aini dan Iranita Hervi Mahardayani, “*Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Prokrastinasi Dalam Menyelesaikan Skripsi Pada Mahasiswa Universitas Muria Kudus*”, Jurnal Psikologi Pitutur, Vol 1, No 2.
- Arif, andri, Kustiawan. *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Pencegahan*. Magetan: MediaGrafika, 2019.
- Arikunto, S. *Metodologi Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2002.
- Arumsari Cucu , “*Konseling Individual Dengan Teknik Modeling Simbolis Terhadap Peningkatan Kemampuan Kontrol Diri*”, Jurnal Konseling GUSJIGANG, Vol.2 No.1
- Burhan Bungin. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group 2008.
- Desak Ketut Ratna Dewi, dkk, 2006. “*Pengaruh Tingkat Pendidikan dan Motivasi Kerja Terhadap Kinerja Karyawan*”, e-Journal Bisma Universitas Pendidikan Ganesha.
- E, Fitri., Erwinda, L., & Ifdil, I. (2018). *Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Konseling*. Jurnal Konseling dan Pendidikan, 6.92)
- Fraldy Robert Mais dkk. 2020. “*Kecanduan Game Online dengan Insomnia Pada Remaja*”, Jurnal Keperawatan. Vol. 8 No. 2 Manado: Universitas Sam Ratulangi
- Ghozali, imam. *Aplikasi Analisis Multivariat dengan Program SPSS*. Semarang : Badan Penerbit Universitas di Ponegoro, 2006.
- Hadisaputra, H., Nur, A.A., & S. Sulfiana (2022). *Fenomena kecanduan game online di kalangan remaja pedesaan (studi kasus dua desa di Sulawesi selatan)*. Edu Cendikia: jurnal ilmiah kependidikan, 2(02), 391-402.
- Haditono, dkk. *Psikologi Perkembangan Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2006.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State 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.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

- Henry, samuel. *Panduan Praktis Membuat Game 3D*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2005.
- Hurlock E B. 1980. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan sepanjang rentang kehidupan*. Jakarta Erlangga.
- Iskandar. *Metode Penelitian Pendidikan dan Sosialisasi*. Jakarta : Gaung Parsada Perss, 2011.
- Jahja Yudrik. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Prenedamedia Group, 2011.
- John W. Santrock. *Life-Span Development Perkembangan Masa-Hidup*. Jakarta: PT: Erlangga, 2011.
- Jumansyah, Recky. "Fenomena Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa UMBY", *Jurnal Universitas Mercu Buana Yogyakarta*, 2-17.
- Khasanah, Siska Uswatul. *Pengaruh Penggunaan Game Online Dan Kontrol Diri Terhadap Moral siswa di Kelas VIII MTsN 3 Madiun*, 2019.
- Latifah Dan Isnani, *Pengaruh Media Gambar Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Di Mi An-Nur Pekalipan Kota Cirebon.*, N.D.
- Lebho, M.A., Lerik, M.D.C., Wijaya, R.P.C & Littik, S k. 2020. *Perilaku kecanduan game online ditinjau dari kesepian dan kebutuhan berafiliasi pada remaja*. *Journal of health and bahavioral science*, 2(3).
- Lemmens ,J.S., Valkenburg, P. M., & Peter, J (2009) *Development and Validation of a Game Addiction Scale For Adolescents Development and Validation of a Game*
- Mangkunegara, 2013. A. A. Anwar Prabu, *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Yogyakarta: Rosda Karya
- M. Nur Ghufroon & Rini Risnawati. 2010. S, *Teori-Teori Psikologi*. Jakarta : Ar-Ruz media.
- Mais, F.R., Rompas, S., S., & Gannika, L. *Kecanduan Game Online Dengan Insomnia Pada Remaja*. *Jurnal Keperawatan*, 8(2), 2020.
- Masyita, Alfin R. *pengaruh Kontrol Diri terhadap kecanduan game online pada pemain dota 2 Malang*. *Universitas islam negri maulana malik ibrahim malang*, 2016.
- Nasution. *Metode Reseach (Penelitian Ilmiah)*. Jakarta: Bumi Aksar, 2006.

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

- Neoloka, Amos. *Metode Penelitian dan Statistik (Edisi ke-1)*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014.
- Noor, Uliansyah. *Metodologi Penelitian Skripsi Tesis Desertasi, dan Karya Ilmiah*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012.
- Novrialdy, E. *Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan pencegahannya*. Buletin Psikologi, 27(2), 2019.
- Nisfiannoor, Muhammad. *Pendekatan Statistika Modern Untuk Ilmu Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika, 2009.
- Pius Abdillah & Danu Prasetya. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya; Arloka.
- Rizqi, tri, Ariantoro. *Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar*, 2016.
- Ridwan Syahrani. *Ketergantungan Game Online dan Penanganannya*, *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*. Vol 1 No. 1 Palu: Universitas Tadulako, 2015.
- Rizkia, C. 2019, July 8. *Apa saja aktivitas favorit pengguna smartphone di Indonesia*. *Technologue.Id*. Diambil dari <https://technologue.id>
- Saudagar. 2011. Fachruddin, Ali Idrus, *Pengembangan Profesionalitas guru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Singgih Gunarsa. 2004, *Dari anak sampai usia lanjut: bonga rampai psikologi perkembangan*, Jakarta: PT BPK Gunung Mulia.
- Soetjipto. dalam artikel pratiwi. *Perilaku adiksi game online.*, 2017.
- Suryani, Hendriyani. *Metode Riset Kuantitatif Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Kencana, 2015.
- Sudjana. 2002. Nana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Sumitro. 1998) *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Surakhman Winarno. "Sebuah Pengantar Dalam Perkembangan Pribadi Dan Interaksi Sosialnya". Bandung : Jemmars, 1980.
- Syamsul Bachri Thalib. *Psikologi Pendidikan Berbasis Analisis Empiris Aplikatif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010.

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

- Syofian Siregar. *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Bumi Aksara, 2013.
- Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, kualitatif*. Bandung : Alfabet.
- Syofian Siregar. *Statistika Terapan untuk Perguruan Tinggi* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015).
- Tri Rizqi Ariantoro. *Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar*, 2016.
- Uliansyah Noor. *Metodologi Penelitian Skripsi Tesis Desertasi, dan Karya Ilmiah*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012.
- Umar Tirtarahardja, S. L. La Sulo. 2005. *Pengantar Pendidikan* (Jakarta : PT. Rineka Cipt)
- Yuslaini, Elna, Siregar. Rodiatul Hasanah Siregar. 2013. “*Penerapan Cognitive Behavior Therapy (Cbt) Terhadap Pengurangan Durasi Bermain Games Pada Individu Yang Mengalami Games Addiction*”, *Jurnal Psikologi*, Vol. 9, No. 1.
- Young, K. 2000. *Cyber –Disorders: The mental health concern for the New Millenium*. *Cyber Psychology & Behavior*, 3 (5).
- Zahara Idris. 2007. *Dasar-dasar Kependidikan*. Bandung: Angkasa.
- Zubaedi. 2013. *Desain Pendidikan Karakter*. Jakarta: Prenada Media Grub.
- <http://books.google.co.id/books?id=2HWDwAAQBAJ&pg=PR1&dp=jangan+suka+game+online+dan+tindak+pencegahan>
- <https://sehatnegeriku.kemkes.go.id/baca/umum/20180621/4726266/kemenkes/kecanduan>

1. Dilarang 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.



LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1

PENGARUH KONTROL DIRI TERHADAP KECANDUAN GAME ONLINE PADA REMAJA DI DESA PERAWANG BARAT KECAMATAN TUALANG

KUESIONER PENELITIAN

A. Profil Responden

Silahkan isi titik-titik di bawah ini sesuai dengan keadaan Anda yang sebenar-benarnya:

- Nama :(boleh disamarkan)
- Umur :Tahun
- Jenis Kelamin : L/P
- Tempat/ tanggal lahir :.....
- Tanggal Pengisian Angket:.....
- Pekerjaan Ayah :.....
- Pekerjaan Ibu :.....

B. Tujuan

Tujuan penggunaan lembar angket ini ialah untuk mengetahui Pengaruh kontrol diri terhadap kecandun game online pada remaja di Desa perawang barat,kecamatan tualang.

Keterangan :

- STS : Sangat Tidak Setuju
- TS : Tidak Setuju
- KS : Kurang Setuju
- S : Setuju
- SS : Sangat Setuju

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Iptelitik UIN Suska Riau

Stetelislamic 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.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Statistik and University of Sultan Saif 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.

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
1	Ketika tidak dapat bermain game online, saya akan berusaha untuk tetap tenang					
2	Ketika tidak dapat bermain game,saya berusaha sabar					
3	Saya tidak memaksakan diri untuk selalu bermain game online					
4	Saya bermain game online 2 kali dalam seminggu					
5	Bagi saya kesehatan adalah hal yang penting untuk di jaga					
6	Saya bisa mengatur waktu saat bermain game online dan saat makan					
7	Saya tidak bermain game Ketika banyak tugas					
8	Saya bisa memilih waktu dimana saya harus belajar atau bermain game					
9	Saya berusaha untuk tidak bermain game ketika belajar					
10	Saya menyelesaikan tugas sebelum bermain game					
11	Saya jarang bermain game online, tapi saya tetap merasa nyaman					
12	Saya memikirkan manfaat ketika bermain game online					
13	Saya tidak bermain game online setiap hari					
14	Bagi saya game online hanya hiburan saja					
15	Saya dapat menolak ajakan teman untuk bermain game online					
16	Bermain game online tidak menjadi kebutuhan utama saya					
17	Saya merasa nyaman walaupun jarang bermain game online					
18	Saya mampu mengatur waktu, kapan harus bermain dan kapan tidak bermain					
19	Saya tidak memperhitungkan berapa lama waktu yang di gunakan untuk bermain game online					
20	Ketika sudah lama bermain game online Saya akan berhenti					
21	Waktu bermain game online ternyata lebih lama dari waktu yang di rencanakan					
22	Saya berhenti bermain dan istirahat ketika lelah bermain game online					
23	Waktu bersama keluarga keberkurang karena sering bermain game online					
24	Saya banyak menghabiskan waktu bermain game dari pada bersama teman					



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.

	Tingkat Pendidikan													
X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	TOTAL	
5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	3	60	
4	5	3	4	5	4	4	4	4	5	4	4	3	53	
3	4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	2	5	53	
5	4	4	4	4	3	3	5	4	5	4	4	4	53	
5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	3	4	55	
2	3	3	4	5	3	5	4	4	4	4	4	5	50	
4	5	4	4	3	4	5	3	2	4	4	5	4	51	
2	3	4	3	3	4	3	4	2	4	4	2	3	41	
4	5	3	4	2	4	2	1	4	5	4	5	4	47	
4	3	2	5	4	5	3	2	4	2	4	4	5	47	
3	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	1	52	
4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	46	
4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	61	
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	51	
4	4	4	2	4	4	5	4	4	4	4	4	2	49	
3	3	3	2	4	4	4	4	4	4	3	3	4	45	
4	2	5	2	2	4	5	4	5	2	2	4	3	44	
2	2	3	2	5	4	4	4	4	3	3	3	3	42	
3	4	5	2	3	5	4	4	2	4	3	3	5	47	
5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	61	
4	5	3	4	5	3	4	5	4	2	3	4	3	49	
4	4	4	3	5	4	5	5	5	5	3	4	4	55	
5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	2	54	
4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	61	
3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	2	48	
4	3	4	2	4	4	4	3	5	4	4	4	2	47	
5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	2	2	51	
4	3	4	2	5	3	3	2	3	4	3	1	2	39	
4	5	4	2	2	4	3	4	5	4	2	2	2	43	
4	4	3	3	4	4	2	2	2	5	5	4	4	46	
3	2	4	4	4	4	3	5	5	4	4	1	2	45	
4	3	4	2	5	4	3	2	5	4	3	1	4	44	
4	4	5	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	46	
4	3	4	2	3	4	5	2	3	4	4	4	2	44	
5	5	4	4	5	4	4	4	3	4	2	3	4	51	
4	3	3	4	5	2	1	2	4	3	3	2	1	37	
5	3	4	1	2	3	1	3	5	4	2	3	4	40	
5	4	3	4	5	4	1	2	5	3	5	3	1	45	
4	3	2	2	4	2	1	2	3	4	2	2	1	32	
2	1	5	5	1	1	5	1	2	2	5	4	3	37	
2	4	3	3	2	4	3	3	2	3	3	4	2	38	
3	4	2	3	3	1	2	4	2	3	3	4	1	35	
2	4	2	5	2	4	2	4	2	5	2	3	2	39	
4	3	2	4	2	2	4	2	4	2	2	2	2	35	
2	3	4	1	4	1	3	4	2	2	2	2	3	33	
2	3	4	2	3	2	4	2	4	3	4	4	2	39	
4	4	3	5	4	3	4	5	3	4	3	4	4	50	
4	5	4	2	5	2	3	5	2	5	5	4	4	50	
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	52	
4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	50	

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.

Y1	Kecanduan Game Online										
	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10	Y11	TOTAL
5	5	5	5	5	5	2	5	2	4	3	46
2	5	4	4	4	4	2	4	5	5	3	42
2	4	2	5	4	5	4	5	2	4	3	40
3	3	3	3	4	5	4	5	4	4	3	41
3	5	5	4	5	4	4	4	1	5	3	43
4	4	4	4	3	4	4	5	4	4	4	44
4	5	5	3	2	4	5	2	4	2	4	40
5	3	4	2	4	5	2	5	5	5	4	44
4	4	2	5	4	4	5	3	3	5	4	43
3	4	4	5	3	5	4	3	2	2	3	38
4	4	1	5	4	4	4	4	3	5	4	42
4	5	5	5	3	4	4	3	3	4	4	44
5	5	5	5	4	4	3	4	3	5	3	46
4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	39
4	4	2	2	3	4	3	2	3	3	5	35
4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	2	37
4	2	4	5	4	3	4	3	4	2	2	37
4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	1	38
2	4	3	3	5	5	2	1	2	4	5	36
5	4	4	4	4	4	3	4	3	4	2	41
5	2	4	2	4	4	3	4	4	3	4	39
4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	41
5	5	4	5	4	4	2	5	3	5	4	46
5	5	5	5	5	5	3	5	3	5	1	47
4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	41
4	4	4	5	4	4	3	4	3	5	4	44
5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	51
4	4	2	4	4	3	4	4	2	4	2	37
4	5	2	4	4	3	4	4	2	5	5	42
3	4	4	4	5	4	5	4	4	2	4	43
4	4	4	5	4	5	4	4	3	2	4	43
5	4	2	5	4	3	3	4	4	4	5	43
5	4	3	5	2	1	2	5	1	4	3	35
5	4	4	4	4	4	4	2	5	4	2	42
5	5	3	4	5	3	5	4	4	4	5	47
3	4	2	5	4	3	5	4	2	3	4	39
4	4	4	4	3	4	5	3	4	4	3	42
3	4	2	3	4	4	4	2	3	5	2	36
2	3	2	4	2	1	3	2	5	1	2	27
2	3	1	3	2	2	1	2	1	1	2	20
2	3	2	2	3	4	2	4	1	1	2	26
3	3	2	2	3	1	3	4	4	5	2	30
2	2	3	2	4	2	4	2	3	4	2	30
2	2	3	2	1	2	4	2	2	3	2	25
4	3	3	3	4	2	2	1	4	4	2	32
4	4	2	1	2	2	4	2	1	3	2	27
5	2	4	4	3	4	3	2	4	3	4	38
4	2	3	3	5	4	4	4	3	4	4	40
4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	2	40
4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	41

Lampiran 2

Tingkat Pendidikan

No Item	Uji Validitas		
	R Hitung	R Table	Keterangan
1	0.486	0,2787	Valid
2	0.559	0,2787	Valid
3	0.462	0,2787	Valid
4	0.437	0,2787	Valid
5	0.514	0,2787	Valid
6	0.685	0,2787	Valid
7	0.586	0,2787	Valid
8	0.567	0,2787	Valid
9	0.472	0,2787	Valid
10	0.586	0,2787	Valid
11	0.556	0,2787	Valid
12	0.492	0,2787	Valid
13	0.511	0,2787	Valid

Game Online

No Item	Uji Validitas		
	R Hitung	R Table	Keterangan
1	0.632	0,278	Valid
2	0.595	0,278	Valid
3	0.572	0,278	Valid
4	0.628	0,278	Valid
5	0.666	0,278	Valid
6	0.653	0,278	Valid
7	0.318	0,278	Valid
8	0.578	0,278	Valid
9	0.338	0,278	Valid
10	0.545	0,278	Valid
11	0.463	0,278	Valid

- 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.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.786	13

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.760	11

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 3

R table

df = (N-2)	Tingkat signifikansi untuk uji satu arah				
	0.05	0.025	0.01	0.005	0.0005
	Tingkat signifikansi untuk uji dua arah				
	0.1	0.05	0.02	0.01	0.001
1	0.9877	0.9969	0.9995	0.9999	1.0000
2	0.9000	0.9500	0.9800	0.9900	0.9990
3	0.8054	0.8783	0.9343	0.9587	0.9911
4	0.7293	0.8114	0.8822	0.9172	0.9741
5	0.6694	0.7545	0.8329	0.8745	0.9509
6	0.6215	0.7067	0.7887	0.8343	0.9249
7	0.5822	0.6664	0.7498	0.7977	0.8983
8	0.5494	0.6319	0.7155	0.7646	0.8721
9	0.5214	0.6021	0.6851	0.7348	0.8470
10	0.4973	0.5760	0.6581	0.7079	0.8233
11	0.4762	0.5529	0.6339	0.6835	0.8010
12	0.4575	0.5324	0.6120	0.6614	0.7800
13	0.4409	0.5140	0.5923	0.6411	0.7604
14	0.4259	0.4973	0.5742	0.6226	0.7419
15	0.4124	0.4821	0.5577	0.6055	0.7247
16	0.4000	0.4683	0.5425	0.5897	0.7084
17	0.3887	0.4555	0.5285	0.5751	0.6932
18	0.3783	0.4438	0.5155	0.5614	0.6788
19	0.3687	0.4329	0.5034	0.5487	0.6652
20	0.3598	0.4227	0.4921	0.5368	0.6524
21	0.3515	0.4132	0.4815	0.5256	0.6402
22	0.3438	0.4044	0.4716	0.5151	0.6287
23	0.3365	0.3961	0.4622	0.5052	0.6178
24	0.3297	0.3882	0.4534	0.4958	0.6074
25	0.3233	0.3809	0.4451	0.4869	0.5974
26	0.3172	0.3739	0.4372	0.4785	0.5880
27	0.3115	0.3673	0.4297	0.4705	0.5790
28	0.3061	0.3610	0.4226	0.4629	0.5703
29	0.3009	0.3550	0.4158	0.4556	0.5620
30	0.2960	0.3494	0.4093	0.4487	0.5541
31	0.2913	0.3440	0.4032	0.4421	0.5465
32	0.2869	0.3388	0.3972	0.4357	0.5392
33	0.2826	0.3338	0.3916	0.4296	0.5322
34	0.2785	0.3291	0.3862	0.4238	0.5254
35	0.2746	0.3246	0.3810	0.4182	0.5189
36	0.2709	0.3202	0.3760	0.4128	0.5126

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State 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.

37	0.2673	0.3160	0.3712	0.4076	0.5066
38	0.2638	0.3120	0.3665	0.4026	0.5007
39	0.2605	0.3081	0.3621	0.3978	0.4950
40	0.2573	0.3044	0.3578	0.3932	0.4896
41	0.2542	0.3008	0.3536	0.3887	0.4843
42	0.2512	0.2973	0.3496	0.3843	0.4791
43	0.2483	0.2940	0.3457	0.3801	0.4742
44	0.2455	0.2907	0.3420	0.3761	0.4694
45	0.2429	0.2876	0.3384	0.3721	0.4647
46	0.2403	0.2845	0.3348	0.3683	0.4601
47	0.2377	0.2816	0.3314	0.3646	0.4557
48	0.2353	0.2787	0.3281	0.3610	0.4514
49	0.2329	0.2759	0.3249	0.3575	0.4473
50	0.2306	0.2732	0.3218	0.3542	0.4432

© 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.

T Table

Pr	0.25 0.50	0.10 0.20	0.05 0.10	0.025 0.050	0.01 0.02	0.005 0.010	0.001 0.002
41	0.68052	1.30254	1.68288	2.01954	2.42080	2.70118	3.30127
42	0.68038	1.30204	1.68195	2.01808	2.41847	2.69807	3.29595
43	0.68024	1.30155	1.68107	2.01669	2.41625	2.69510	3.29089
44	0.68011	1.30109	1.68023	2.01537	2.41413	2.69228	3.28607
45	0.67998	1.30065	1.67943	2.01410	2.41212	2.68959	3.28148
46	0.67986	1.30023	1.67866	2.01290	2.41019	2.68701	3.27710
47	0.67975	1.29982	1.67793	2.01174	2.40835	2.68456	3.27291
48	0.67964	1.29944	1.67722	2.01063	2.40658	2.68220	3.26891
49	0.67953	1.29907	1.67655	2.00958	2.40489	2.67995	3.26508
50	0.67943	1.29871	1.67591	2.00856	2.40327	2.67779	3.26141
51	0.67933	1.29837	1.67528	2.00758	2.40172	2.67572	3.25789
52	0.67924	1.29805	1.67469	2.00665	2.40022	2.67373	3.25451
53	0.67915	1.29773	1.67412	2.00575	2.39879	2.67182	3.25127
54	0.67906	1.29743	1.67356	2.00488	2.39741	2.66998	3.24815
55	0.67898	1.29713	1.67303	2.00404	2.39608	2.66822	3.24515
56	0.67890	1.29685	1.67252	2.00324	2.39480	2.66651	3.24226
57	0.67882	1.29658	1.67203	2.00247	2.39357	2.66487	3.23948
58	0.67874	1.29632	1.67155	2.00172	2.39238	2.66329	3.23680
59	0.67867	1.29607	1.67109	2.00100	2.39123	2.66176	3.23421
60	0.67860	1.29582	1.67065	2.00030	2.39012	2.66028	3.23171
61	0.67853	1.29558	1.67022	1.99962	2.38905	2.65886	3.22930
62	0.67847	1.29536	1.66980	1.99897	2.38801	2.65748	3.22696
63	0.67840	1.29513	1.66940	1.99834	2.38701	2.65615	3.22471
64	0.67834	1.29492	1.66901	1.99773	2.38604	2.65485	3.22253
65	0.67828	1.29471	1.66864	1.99714	2.38510	2.65360	3.22041
66	0.67823	1.29451	1.66827	1.99656	2.38419	2.65239	3.21837
67	0.67817	1.29432	1.66792	1.99601	2.38330	2.65122	3.21639
68	0.67811	1.29413	1.66757	1.99547	2.38245	2.65008	3.21446
69	0.67806	1.29394	1.66724	1.99495	2.38161	2.64898	3.21260
70	0.67801	1.29376	1.66691	1.99444	2.38081	2.64790	3.21079
71	0.67796	1.29359	1.66660	1.99394	2.38002	2.64686	3.20903
72	0.67791	1.29342	1.66629	1.99346	2.37926	2.64585	3.20733
73	0.67787	1.29326	1.66600	1.99300	2.37852	2.64487	3.20567
74	0.67782	1.29310	1.66571	1.99254	2.37780	2.64391	3.20406
75	0.67778	1.29294	1.66543	1.99210	2.37710	2.64298	3.20249
76	0.67773	1.29279	1.66515	1.99167	2.37642	2.64208	3.20096

© 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.

77	0.67769	1.29264	1.66488	1.99125	2.37576	2.64120	3.19948
78	0.67765	1.29250	1.66462	1.99085	2.37511	2.64034	3.19804
79	0.67761	1.29236	1.66437	1.99045	2.37448	2.63950	3.19663
80	0.67757	1.29222	1.66412	1.99006	2.37387	2.63869	3.19526

© 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 4

Analisis Regresi Linier Sederhana

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.694 ^a	.481	.470	4.600

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	942.149	1	942.149	44.518	.000 ^b
	Residual	1015.851	48	21.164		
	Total	1958.000	49			

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	10.517	4.318		2.435	.019
	TINGKAT PENDIDIKAN	.608	.091	.694	6.672	.000

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

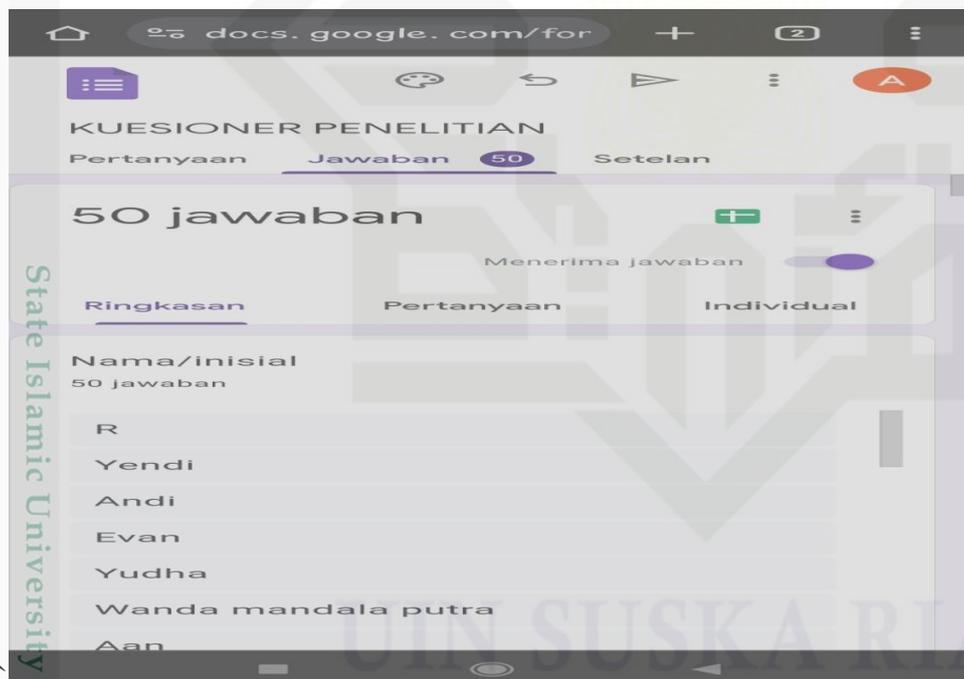
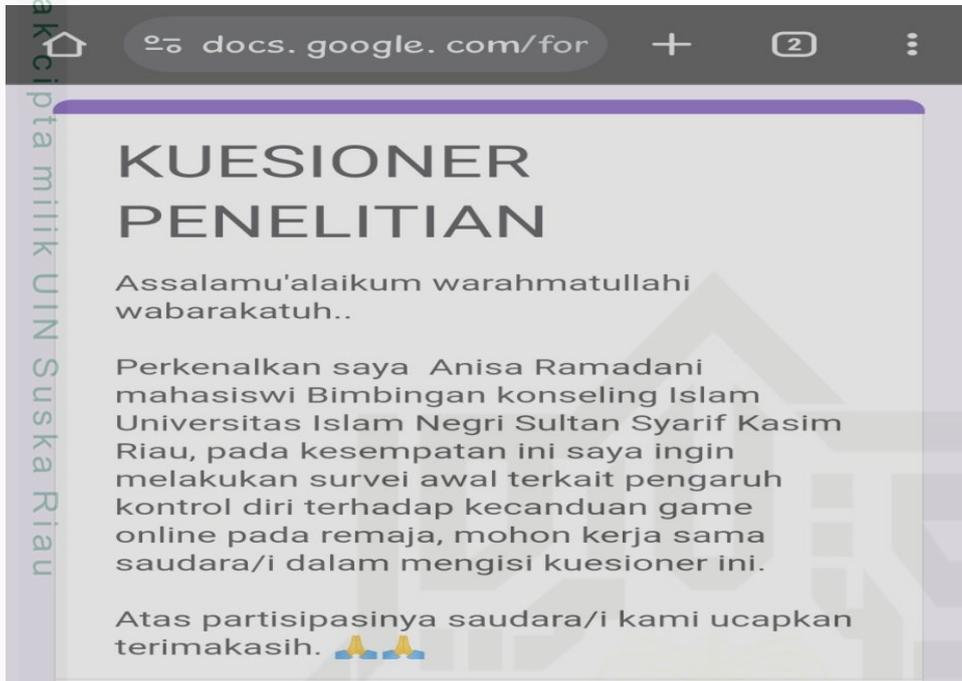
© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

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.

Lampiran 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

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.

RIWAYAT HIDUP PENULIS



Anisa Ramadan, lahir di Batusangkar 1 Desember 2000. Anak pertama dari empat bersaudara dari pasangan Suarmanto dan Afdolni. Pendidikan formal yang ditempuh oleh peneliti adalah SD Negeri 006 Tualang lulus pada tahun 2013, selanjutnya peneliti melanjutkan pendidikan SMP Negeri 1 Tualan lulus pada tahun 2016, peneliti melanjutkan pendidikan kejenjang SMA Negeri 5 Tualang, lulus pada tahun 2019. Kemudian pada tahun 2019 peneliti melanjutkan studi pada jurusan Bimbingan Konseling Islam Fakultas Dakwah Dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Sultan Syarif Kasim Riau (UIN Suska Riau). Penulis melakukan kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Sri Gading, Kecamatan Lubuk Dalam, penulis melakukan kegiatan Praktek Kerja Lapangan (PKL) di (BAPAS) Balai Pemasarakatan Kelas II A Pekanbaru. Selanjutnya penulis melakukan penelitian pada Remaja di Desa Perawang Barat, dengan judul penelitian “Pengaruh Tingkat Pendidikan Terhadap Kecanduan Game Online Pada Remaja Di Desa Perawang Barat” dan telah di nyatakan lulus melalui sidang Munaqasyah pada tanggal 7 Maret 2024.

© 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.