



**PENGARUH GAME ONLINE MOBILE LEGEND TERHADAP
MINAT BELAJAR SISWA KELAS XI
SMKN 2 PEKANBARU**



SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Strata Satu (S1) Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

Oleh :

RESTU AMALIA
NIM : 12040320200

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM
RIAU
2025**

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.

**PENGARUH GAME ONLINE MOBILE LEGENDS TERHADAP MINAT BELAJAR
SISWA SMKN 2 PEKANBARU**

Disusun oleh :

Restu Amalia
NIM. 12040320200

Telah disetujui oleh Pembimbing pada tanggal : 4 Desember 2024

Mengetahui,
Pembimbing,

Dra. Atjih Sukaesih, M.Si
NIP. 19691118 199603 2 001

Mengetahui
Ketua Prodi Ilmu Komunikasi

Dr. Muhammad Badri, M.Si
NIP. 19810313 201101 1 004

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim 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 UJIAN MUNAQASYAH

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

Nama : Restu Amalia
NIM : 12040320200
Judul : Pengaruh Game Online Mobile Legends Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI SMKN 2 Pekanbaru

Telah dimunaqasyahkan Pada Sidang Ujian Sarjana Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau pada:

Hari : Kamis
Tanggal : 9 Januari 2025

Dapat diterima dan disetujui sebagai salah satu syarat memperoleh gelar S.I.Kom pada Strata Satu (S1) Program Studi Ilmu Komunikasi di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 17 Januari 2025



Tim Penguji

Prof. M. Mron Rosidi, S.Pd, M.A
NIP. 11118 200901 1 006

Ketua/ Penguji I,

Dr. Kodarni, S.ST, M.Pd, CIIQA
NIP. 19750927 2023211 005

Penguji III,

Artis, M.I.Kom
NIP. 19680607 200701 1 047

Sekretaris/ Penguji II,

Edison, S.Sos, M.I.Kom
NIP. 19780416 202321 1 009

Penguji IV,

Yantos, S.IP, M.Si
NIP. 19710122 200701 1 016

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

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.



SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim 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

Kami yang bertandatangan 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 : RESTU AMALIA
NIM : 12040320200
Judul : Pengaruh Game Online *Mobile Legends* Terhadap *Minat Belajar* Siswa Kelas XI SMKN 2 Pekanbaru

Telah Diseminarkan Pada:

Hari : Kamis
Tanggal : 26 Oktober 2023

Dapat diterima untuk dilanjutkan menjadi skripsi sebagai salah satu syarat mencapai gelar sarjana Strata Satu (S1) Program Studi Ilmu Komunikasi di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif kasim Riau.

Pekanbaru, 26 Oktober 2023

Penguji Seminar Proposal,

Penguji I,

Darmawati, M. I. Kom.
NIP. 130 417 026

Penguji II,

Suardi, M. I. Kom
NIP. 19780912 201411 1 003

UIN SUSKA RIAU

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



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.

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Restu Amalia
 NIM : 12040320200
 Tempat/ Tgl. Lahir : Teluk Merbau, 29 Agustus 2002
 Fakultas : Dakwah dan Komunikasi
 Jurusan : Ilmu Komunikasi
 Judul Skripsi : Pengaruh Game Online Mobile Legends Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI SMKN 2 Pekanbaru

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa :

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

Demikianlah Surat Pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 24 Januari 2025
 Yang membuat pernyataan,



Restu Amalia
 NIM. 12040320200

Pekanbaru, 04 Desember 2024

No. : Nota Dinas
Lampiran : 1 (satu) Eksemplar
Hal : Pengajuan Ujian Munaqasyah

Kepada yang terhormat,
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi
di-
Tempat.

Assalamua'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.

Dengan Hormat,

Setelah kami melakukan bimbingan akademik sebagaimana mestinya terhadap Saudara:

Nama : Restu Amalia
NIM : 12040320200
Judul Skripsi : Pengaruh Game Online Mobile Legends Terhadap Minat Belajar Siswa SMKN 2 Pekanbaru

Kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan untuk Ujian Munaqasyah guna melengkapi tugas dan memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

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 persetujuan ini kami sampaikan. Atas perhatian Bapak, diucapkan terima kasih.

Wassalamua'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.

Mengetahui,
Pembimbing,

Dra. Atjih Sukaesih, M.Si.
NIP. 196911181996032001

Mengetahui
Ketua Prodi Ilmu Komunikasi

Dr. Muhammad Badri, M.Si
NIP. 19810313 201101 1 004

© 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.



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Diindungi 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

Nama : Restu Amalia

Jurusan : Ilmu Komunikasi

Judul : Pengaruh Game Online Mobile Legends Terhadap Minat Belajar Siswa SMKN 2 Pekanbaru

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan game online Mobile Legends terhadap minat belajar siswa kelas XI SMKN 2 Pekanbaru. Game online yang terhubung dengan jaringan internet sering kali membuat penggunanya menghabiskan banyak waktu bermain, yang dapat menyebabkan kecanduan dan mengurangi perhatian terhadap aktivitas lain serta lingkungan sekitar. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan survei, di mana data dikumpulkan melalui kuesioner yang dibagikan kepada 51 siswa laki-laki yang memainkan game Mobile Legends. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan uji validitas, reliabilitas, dan analisis regresi linear sederhana. Hasil uji t menunjukkan nilai signifikan $0,000 < 0,05$, yang mengindikasikan adanya pengaruh yang signifikan antara penggunaan game online Mobile Legends dan minat belajar siswa. Korelasi antara variabel X (penggunaan game online Mobile Legends) dan variabel Y (minat belajar) adalah $-0,557$, yang menunjukkan adanya hubungan yang cukup kuat. Koefisien determinasi (R^2) sebesar $0,310$ menunjukkan bahwa 31% minat belajar dipengaruhi oleh penggunaan game online, sementara sisanya dipengaruhi oleh faktor lain. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan game online Mobile Legends memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa di SMKN 2 Pekanbaru.

Kata Kunci : Pengaruh, Penggunaan Game Online, Minat Belajar

Hak Cipta Diindungi 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

Name : Restu Amalia
Department : Communication Studies
Title : *The Influence of the Mobile Legends Online Game on the Learning Interest of SMKN 2 Pekanbaru Students*

This study aims to analyze the influence of the Mobile Legends online game on the learning interest of 11th-grade students at SMKN 2 Pekanbaru. Online games that are connected to the internet often lead users to spend excessive time playing, which can cause addiction and reduce attention to other activities and their surroundings. This research employs a quantitative method with a survey approach, where data is collected through a questionnaire distributed to 51 male students who play Mobile Legends. The collected data were analyzed using validity tests, reliability tests, and simple linear regression analysis. The t-test results show a significant value of $0.000 < 0.05$, indicating a significant influence between the use of the Mobile Legends online game and the students' learning interest. The correlation between variable X (use of the Mobile Legends online game) and variable Y (learning interest) is -0.557 , indicating a moderately strong relationship. The coefficient of determination (R^2) of 0.310 shows that 31% of the learning interest is influenced by the use of online games, while the remaining percentage is influenced by other factors. The results of this study conclude that the use of the Mobile Legends online game significantly affects the learning interest of students at SMKN 2 Pekanbaru.

Keywords : Influence, Use of Online Games, Learning Interest.

Hak Cipta Diindungi 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



Alhamdulillah robbil'alamin, Puji syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat karunia, dan inayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi ini tepat pada waktunya. Shalawat beserta salam penulis ucapkan kepada junjungan alam yakni Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari zaman jahiliah kepada zaman yang penuh cahaya dan ilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan pada saat sekarang ini. Skripsi ini dengan judul "Pengaruh Game Online Mobile Legends Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI SMKN 2 Pekanbaru" merupakan karya tulis ilmiah yang disusun sebagai salah satu persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom) pada Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan, dukungan, dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segenap kerendahan hati dan penuh rasa hormat penulis ingin menyampaikan penghargaan, rasa hormat, dan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan moril maupun materil, baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai.

1. Bapak Prof. Dr. Hairunnas Rajab, M.Ag, selalu Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Ibu Dr. Hj. Helmiati, M.Ag selaku Wakil Rektor I, Bapak Prof. Dr. H. Mas'ud Zein, M.Pd selaku Wakil Rektor II, Bapak Edi Erwan, S.Pt., M.Sc., Ph.D selaku Wakil Rektor III.
3. Bapak Prof. Dr. Imron Rosidi S.Pd, M.A., Ph.D selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
4. Bapak Prof. Dr. Masduki M.Ag, dan Dr. H. Arwan, M.Ag selaku Wakil Dekan I, II dan III Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
5. Bapak Dr. Muhammad Badri, M.Si., selaku Ketua Prodi Ilmu Komunikasi dan Bapak Artis, S.Ag., M.I.Kom., selaku Sekretaris Program Studi Ilmu Komunikasi UIN Suska Riau.
6. Bapak Edison, S.Sos., M.I.Kom selaku Penasehat Akademik yang telah memberikan arahan dan masukan serta waktu yang diluangkan kepada penulis.

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.

7. Ibu Dra. Atjih Sukaesih, M.Si., selaku Pembimbing Skripsi yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, ilmu serta waktu yang diluangkan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan secara maksimal.
8. Bapak dan Ibu Penguji Sidang Skripsi yang telah memberi masukan kepada Skripsi peneliti.
9. Bapak dan Ibu Dosen, pegawai, serta staff Prodi Ilmu Komunikasi yang telah membantu penulis selama menjalani studi di Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
10. Kepada Kepala Sekolah, Guru-guru dan Staf SMKN 2 Pekanbaru yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
11. Cinta pertamaku, Ayahanda Syafrizon yang telah mendukung, memberi semangat, dan mendo'akan kelancaran dalam pendidikan hingga selesai.
12. Pintu surgaku, almarhumah Umi Ruwaida, alumni Prodi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau, merupakan sumber inspirasi dan motivasi utama bagi penulis dalam menempuh pendidikan tinggi. Sesuai keinginan beliau, penulis berhasil meraih gelar sarjana. Meskipun banyak hal menyakitkan yang penulis hadapi tanpa sosok Umi, babak belur dihajar kenyataan yang terkadang tidak sejalan, rasa iri dan rindu yang sering kali membuat penulis jatuh tertampar realita. Namun penulis tetap bangga dan berterima kasih atas kehidupan yang telah diberikan. Semoga Allah SWT melampangkan kubur Umi dan menempatkan beliau di tempat yang paling mulia.
13. Saudari kandung penulis, Annisa Firdausi dan Yunita Fajrina yang selalu membantu penulis disaat suka maupun duka, memberikan semangat, do'a serta dukungan moril maupun materil selama perkuliahan dan penyusunan skripsi ini.
14. Orangtua asuh, abang, dan kakak asuh penulis, Bah Syarif dan Mak Imas, Bang Wing, dan Kak Eci, serta keluarga, yang telah mengasuh penulis saat kecil disaat orangtua penulis sibuk bekerja, mensupport dan mendoakan penulis hingga saat ini.
15. Nenek penulis Rahmah Rufaidah dan keluarga besar penulis lainnya, yang tidak henti-hentinya memberikan semangat, motivasi, dan mendo'akan penulis hingga penulis berhasil menyelesaikan skripsi dan perkuliahan ini.
16. Sahabatku tercinta dan tersayang, Mela Anjelia Putri yang bersedia menjadi teman penulis dari awal perkuliahan hingga saat ini. Yang selalu memberikan semangat, dukungan, mendengarkan keluh kesah penulis, menjadi tempat bertukar pikiran, selalu membantu segala hal dan menghibur dihari-hari yang berat dalam 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.

17. Teman - teman seperjuangan Ilmu Komunikasi angkatan 20 dan Broadcasting A angkatan 21 untuk pertemanan, kebersamaan dan kekompakannya selama ini.
18. Kepada seluruh siswa kelas XI SMKN 2 Pekanbaru yang telah bersedia membantu dan menjawab pernyataan angket yang telah penulis berikan.
19. Kepada segenap pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu, terimakasih telah mendukung dan membantu penulis baik secara langsung maupun tidak langsung dalam menyelesaikan skripsi ini.
20. Terakhir, terimakasih untuk diriku sendiri yang telah berusaha keras, berjuang dan mampu bertahan sampai di titik ini. Terima kasih telah menyelesaikan apa yang sudah diharapkan, diperjuangkan dan dido'akan. Terima kasih sudah mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan dan tak pernah memutuskan untuk menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dengan menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin. Ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri sendiri.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Semoga karya tulis ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca dan menjadi referensi penelitian selanjutnya. Akhir kata dengan kerendahan hati penulis ucapkan terimakasih.

Pekanbaru, Januari 2025
Penulis

RESTU AMALIA
NIM. 12040320200

UIN SUSKA RIAU



DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Penegasan Istilah	3
1.2.1 Pengaruh	3
1.2.2 Game Online	3
1.2.3 Mobile Legends	3
1.2.4 Minat Belajar	3
1.3 Rumusan Masalah	4
1.4 Tujuan Masalah	4
1.5 Kegunaan Penelitian.....	4
1.5.1 Kegunaan Teoritis.....	4
1.5.2 Kegunaan Praktis	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.2 Landasan Teori	11
2.2.1 Komunikasi.....	11
2.2.2 Komunikasi Massa.....	13
2.2.3 Game Online	14
2.2.4 Mobile Legends	18
2.2.5 Minat Belajar	21
2.2.6 Teori Uses & Gratifications	22
2.3 Konsep Operasional	23
2.4 Kerangka Berfikir	24
2.5 Hipotesis	25

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	26
3.1 Desain Penelitian	26
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian	26
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian	26
3.3.1 Populasi Penelitian	26
3.3.2 Sampel Penelitian	26
3.4 Teknik Pengumpulan Data	27
3.4.1 Metode Angket (Kuesioner)	27
3.5 Uji Validitas dan Reabilitas	28
3.6 Teknik Analisis Data	29
BAB IV GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN	31
4.1 Sejarah Singkat SMKN 2 Pekanbaru	31
4.2 Profil Sekolah	32
4.3 Visi dan Misi SMKN 2 Pekanbaru	33
4.4 Struktur Organisasi Sekolah	33
4.5 Jumlah Siswa	35
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN	36
5.1 Hasil Penelitian	36
5.2 Identitas Responden	38
5.3 Pembahasan	53
BAB VI PENUTUP	57
6.1 Kesimpulan	57
6.2 Saran	57
DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN	62

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

DAFTAR TABEL

Tabel 5.1	Uji Validitas Variabel X (Game Online Mobile Legends) ..	36
Tabel 5.2	Uji Validitas Variabel Y (Minat Belajar)	37
Tabel 5.3	Pengujian reliabilitas angket Game Online Mobile Legends dan Minat Belajar	38
Tabel 5.4	Distribusi responden berdasarkan umur	38
Tabel 5.5	Distribusi responden berdasarkan jenis kelamin	39
Tabel 5.6	Distribusi responden berdasarkan jurusan	39
Tabel 5.7	Sudah berapa lama bermain game online mobile legends ...	40
Tabel 5.8	Saya bermain game online mobile legends setiap hari	40
Tabel 5.9	Saya sering mengisi waktu luang dengan bermain game online mobile legends	40
Tabel 5.10	Saya bermain game online mobile legends menggunakan waktu lebih dari 1 jam	41
Tabel 5.11	Game online mobile legends adalah game yang menarik bagi saya	41
Tabel 5.12	Saya antusias dengan semua yang berkaitan dengan game online mobile legends	42
Tabel 5.13	Game online mobile legends termasuk game favorite siswa	42
Tabel 5.14	Saya bermain game online mobile legends melalui HP/computer	42
Tabel 5.15	Saya mengetahui hero/karakter pada game online mobile legends	43
Tabel 5.16	Saya mengerti perbedaan skill pada setiap hero/karakter yang ada di dalam game mobile legends.....	43
Tabel 5.17	Saya mengetahui build/equipment yang ada pada game online mobile legends	44
Tabel 5.18	Saya merasa bermain mobile legends mengganggu waktu belajar Saya	44
Tabel 5.19	Saya sering melewatkan waktu belajar karena bermain game online mobile legends.....	44
Tabel 5.20	Saya merasa nilai Saya menurun karena bermain mobile legends	45

Hak Cipta Diindungi 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 5.21	Bermain mobile legends membawa pengaruh besar terhadap konsentrasi belajar Saya	45
Tabel 5.22	Saya mengerjakan tugas sekolah tepat waktu setelah bermain mobile legends	46
Tabel 5.23	Saya merasa sulit memahami materi pelajaran setelah bermain mobile legends	46
Tabel 5.24	Saya jadi termotivasi belajar setelah bermain mobile legends	46
Tabel 5.25	Saya lebih memilih bermain game online mobile legends daripada mengerjakan tugas	47
Tabel 5.26	Saya memilih bermain game online mobile legends daripada belajar	47
Tabel 5.27	Saya kurang tidur karena terlalu sering bermain game online mobile legends	48
Tabel 5.28	Saya sering tidur di kelas akibat begadang bermain game mobile legends	48
Tabel 5.29	Saya sering tidak hadir karena bangun kesiangan setelah bermain game online mobile legends	48
Tabel 5.30	Saya menjadi malas mengerjakan tugas akibat sering bermain game mobile legends	49
Tabel 5.31	Saya menjadi ketagihan/kecanduan setelah bermain game online mobile legends	49
Tabel 5.32	Saya banyak menghabiskan uang akibat top up diamond mobile legends	50
Tabel 5.33	Tabel Koefisien Korelasi	50
Tabel 5.34	Hubungan X terhadap Y	51
Tabel 5.35	Koefisien Determinasi Model Summary*	51
Tabel 5.36	ANOVA	51
Tabel 5.37	Nilai Konstanta Coefficients*	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir	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.

BAB I PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Tren yang sedang berkembang saat ini, didorong oleh kemajuan teknologi dan arus global yang tak terbendung, mengindikasikan bahwa manusia semakin terdesak menuju kehidupan yang sangat kompetitif. Dalam situasi seperti ini, manusia mungkin merasa bingung atau bahkan terjebak dalam situasi baru tanpa kemampuan untuk memilih, kecuali jika mereka memiliki ketahanan yang cukup. Hal ini terjadi karena nilai-nilai tradisional yang sudah mapan ditantang oleh nilai-nilai baru sebelum sepenuhnya dipahami. (Andersen 2004)

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, teknologi adalah segala sarana yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan dan kenyamanan hidup manusia. (Nasional 2008) Perkembangan teknologi dan internet di Indonesia begitu pesat, dimana akses internet sangat mudah dimana pun dan warung internet pun semakin berkembang.

Salah satu teknologi internet yang sedang berkembang pesat saat ini adalah game online Mobile Legends: Bang-bang. Game online ini bisa dimainkan oleh banyak pemain dari seluruh dunia, dimana mesin yang digunakan pemain terhubung melalui jaringan. (Adams and Rollings 2010) Dunia game menjadi hiburan bagi anak-anak dan remaja, dan tak terkecuali dewasa yang juga memainkan game seperti Clan of Clash, Clash Royale, dan Mobile Legends: Bang-bang yang sedang menjadi topik tren di dunia permainan. Mobile Legends: Bang-bang adalah game yang dikembangkan dan dirilis oleh pengembang Moonton. Game ini bisa dimainkan di platform mobile Android dan iOS (sebelumnya dikenal sebagai iPhone OS).

Game Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) ini berhasil menarik perhatian para pemain game di Indonesia sejak tahun 2016, dan menjadi game paling populer dan paling banyak diunduh di Google Play Store dengan lebih dari 100 juta unduhan pada tahun 2018.

Teknologi komunikasi yang canggih menjadi perbincangan menarik di kalangan masyarakat, anak-anak dan remaja juga turut memperhatikan perkembangan internet yang berfungsi sebagai sarana hiburan, terutama dalam bentuk "game online". Salah satu game online yang sedang tren saat ini adalah Mobile Legends, dan banyak orang membahasnya di media sosial. Game ini menawarkan pertarungan antara dua kelompok dengan masing-masing memiliki lima karakter. Banyak orang yang menjadi kecanduan bermain game ini. Alasannya adalah grafik yang bagus, banyaknya karakter yang tersedia, kemampuan untuk bermain bersama dengan orang lain yang terhubung dalam

game, dan sebagainya. Terkadang, kata-kata kasar juga terucap jika seseorang kalah dalam permainan. Ada juga yang memanfaatkan waktu luang di sekolah, kampus, atau kantor untuk bermain game ini. Akibatnya, Mobile Legends menjadi masalah serius bagi siswa kelas XI di SMKN 2 Pekanbaru. Game ini bisa menjadi sebuah gangguan dalam aktivitas remaja, dan mereka bahkan sering begadang hanya untuk bermain game ini.

Popularitas permainan game online Mobile Legends Bang-bang telah menyebabkan banyak remaja tertarik untuk memainkannya. Remaja berpikir bahwa dengan bermain game online Mobile Legends Bang-bang, mereka dapat mengurangi atau bahkan menghilangkan rasa penat dan stres yang mereka alami. Sebagai hasilnya, para pemain pemula merasakan dampak positif dari bermain game online Mobile Legends Bang-bang. Menurut data dari Sensor Tower, hampir 75% dari total unduhan Mobile Legends berasal dari Asia. Mayoritas dari persentase tersebut dipimpin oleh Indonesia, yang menyumbang sekitar 36% atau setara dengan 100 juta unduhan, serta Filipina yang menyumbang sekitar 15% unduhan.

Di sisi lain, dalam hal pendapatan, Malaysia menempati peringkat teratas dengan total pengeluaran dalam game mencapai sekitar \$87.5 juta (setara dengan 1.2 triliun rupiah). Indonesia mengikuti tidak jauh di belakang Malaysia, menduduki peringkat kedua dengan total pengeluaran pemain sebesar \$69.2 juta (setara dengan 1 triliun rupiah). Menurut (Young, K.S., & Abreu 2011) mendukung hal ini, menemukan bahwa kecanduan game terjadi pada anak-anak berusia 12 hingga 18 tahun, dengan 4.7% anak perempuan dan 5.3% anak laki-laki yang terlibat dalam permainan daring. Di Korea Selatan, siswa rata-rata menghabiskan 23 jam per minggu bermain game, menunjukkan popularitas kecanduan game online di kalangan anak dan remaja di berbagai negara.

Namun, jika permainan game online Mobile Legends Bang-bang dimainkan tanpa kendali diri yang baik, hal tersebut dapat menyebabkan remaja menjadi kecanduan. Kecanduan bermain game online merupakan fase yang sulit untuk dilepaskan oleh seseorang.

Situasi seperti ini memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kehidupan remaja. Saat ini, remaja sedang mencari identitas diri mereka. Mereka sedang mengalami perubahan dari masa kanak-kanak menuju dewasa, yang melibatkan perubahan fisik dan emosional yang tercermin dalam sikap dan perilaku mereka. Remaja merupakan kelompok yang rentan terhadap pengaruh informasi, baik yang positif maupun negatif.

Dengan adanya internet sebagai sarana yang memudahkan aktivitas, pola budaya remaja juga mengalami banyak perubahan dan terpengaruh oleh permainan game yang mereka mainkan.

Hak Cipta Diindungi 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 Diindungi 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. Penegasan Istilah

Penelitian ini bertujuan untuk menghindari kesalahan pemahaman dalam memahami judul penelitian dengan memberikan penjelasan mengenai istilah-istilah yang digunakan. Hal ini penting agar tidak muncul penafsiran yang beragam dalam memahami makna dan konteks penelitian. Dengan menjelaskan secara jelas dan terperinci tentang istilah-istilah yang digunakan, pembaca akan memiliki pemahaman yang lebih akurat dan konsisten terhadap topik penelitian. Penjelasan yang komprehensif mengenai istilah-istilah tersebut akan memastikan bahwa pembaca memiliki pemahaman yang sama dengan penulis dan meminimalkan risiko penafsiran yang salah.

1.2.1 Pengaruh

Pengaruh atau efek merupakan perbedaan antara apa yang dipikirkan, dirasakan, dan dilakukan oleh penerima pesan sebelum dan sesudah menerima pesan tersebut. Pengaruh ini dapat terjadi pada pengetahuan, sikap, dan tingkah laku seseorang. Dalam konteks ini, pengaruh dapat diartikan sebagai perubahan atau penguatan keyakinan dalam pengetahuan, sikap, dan tindakan seseorang sebagai hasil dari menerima pesan. (Changara 2004)

1.2.2 Game Online

Menurut (Aji 2012), game online adalah bentuk permainan yang terhubung melalui jaringan internet. Keberadaan game online tidak terbatas pada perangkat tertentu, melainkan dapat dimainkan diberbagai platform, seperti computer, laptop, smartphone, dan tablet. Selama perangkat tersebut terhubung dengan jaringan internet, game online dapat diakses dan dimainkan.

1.2.3 Mobile Legends

Mobile Legends adalah sebuah game mobile yang termasuk dalam genre multiplayer online battleground arena (MOBA) yang dikembangkan oleh Moonton. Game Mobile Legends telah meraih popularitas tinggi dan menjadi peringkat pertama dalam kategori top free games di Google Play. Game ini dimainkan oleh sepuluh pemain yang terbagi menjadi dua tim.

1.2.4 Minat Belajar

Menurut (Syah 2006) minat (interest) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu, sedangkan belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Berdasarkan defenisi tersebut dapat di simpulkan bahwa minat belajar adalah suatu kecenderungan dan kegairahan yang tinggi yang dilakukan oleh individu dalam proses belajar.

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.

1.3 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang dijelaskan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian ini adalah “Pengaruh *Game Online Mobile Legends* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI SMKN 2 Pekanbaru Provinsi Riau?”

1.4 Tujuan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui “Pengaruh *Game Online Mobile Legends* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI SMKN 2 Pekanbaru Provinsi Riau”

1.5 Kegunaan Penelitian

1.5.1 Kegunaan Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang nyata bagi perkembangan Ilmu Komunikasi
- b. Penelitian ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan
- c. Dapat menjadi referensi untuk penelitian lebih lanjut tentang kajian komunikasi di Indonesia.

1.5.2 Kegunaan Praktis

- a. Meningkatkan pemahaman tentang pengaruh dari *game online* terhadap komunikasi antar individu
- b. Memberikan pengetahuan tentang dampak negative dari *game online* agar nantinya dapat menjadi pedoman bagi remaja
- c. Penelitian ini dapat sebagai sumber masukan bagi masyarakat akan pengaruh *game online* serta dijadikan bahan untuk memahami akan pesatnya teknologi sehingga memunculkan inovasi-inovasi baru yang akan datang.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Terdahulu

Kajian terdahulu memegang peranan penting dalam penulisan skripsi yang mematuhi prosedur dan mencapai target yang maksimal. Melalui kajian terdahulu, penulis dapat memperoleh gambaran mengenai perbedaan antara penelitian yang sedang dilakukan oleh penulis dengan penelitian yang telah dilakukan oleh mahasiswa lain sebelumnya. Selain itu, kajian terdahulu juga bermanfaat dalam mempermudah penulis dalam melaksanakan penelitian karena dapat menggunakan pedoman penelitian yang sudah ada sebelumnya.

Dengan melakukan kajian terdahulu, penulis dapat mencapai beberapa manfaat berikut:

- Mengidentifikasi kekosongan penelitian: Kajian terdahulu membantu penulis dalam mengetahui apakah terdapat kekosongan penelitian dalam topik yang sedang diteliti. Dengan menemukan celah penelitian, penulis dapat mengarahkan fokus penelitian mereka pada aspek yang belum atau sedikit diteliti sebelumnya.
- Memahami pendekatan penelitian sebelumnya: Melalui kajian terdahulu, penulis dapat mempelajari pendekatan yang digunakan oleh penelitian-penelitian terdahulu dalam topik yang serupa. Hal ini akan memberikan wawasan dan pemahaman yang lebih baik tentang metode, instrumen, dan prosedur yang relevan untuk digunakan dalam penelitian yang sedang dilakukan.
- Mencegah pengulangan yang tidak perlu: Dengan meneliti penelitian-penelitian terdahulu, penulis dapat menghindari pengulangan topik atau pendekatan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Ini membantu menjaga orisinalitas dan relevansi penelitian yang sedang dilakukan.
- Memanfaatkan temuan dan kesimpulan sebelumnya: Kajian terdahulu memungkinkan penulis untuk memanfaatkan temuan dan kesimpulan yang relevan dari penelitian-penelitian terdahulu. Hal ini dapat memberikan dasar yang kuat untuk perumusan hipotesis, pembahasan hasil, dan pengembangan teori yang lebih baik.

Dengan demikian, kajian terdahulu merupakan langkah yang krusial dalam penulisan skripsi yang memastikan penelitian yang dilakukan memiliki landasan yang kuat, mengisi kekosongan penelitian sebelumnya, dan menghasilkan kontribusi yang berarti dalam bidang penelitian yang sedang diteliti. Penelitian yang mendekati dengan penelitian yang pernah dilakukan ialah sebagai berikut:

Hak Cipta Diindungi 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.

1. Miken Srikandi Sipahuta, dkk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Game Online Mobile Legends terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Kristen Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 4 Sipoholon - Jurnal Pendidikan dan Konseling Vol. 4 No. 5 Tahun 2022”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi dampak permainan daring Mobile Legends terhadap minat belajar Pendidikan Agama Kristen pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 4 Sipoholon. Penelitian dilakukan di SMP Negeri 4 Sipoholon, terletak di Desa Lobusingkam, Kecamatan Sipoholon, Kabupaten Tapanuli Utara. Populasi penelitian terdiri dari 45 siswa. Metode penelitian menggunakan kuesioner sebagai instrumen penelitian. Analisis data mencakup validitas dan reliabilitas, uji normalitas, uji regresi linier sederhana, yang menunjukkan adanya pengaruh positif Mobile Legends terhadap minat belajar Pendidikan Agama Kristen siswa kelas VIII di SMP Negeri 4 Sipoholon. Uji statistik seperti uji f dan uji t menunjukkan signifikansi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Mobile Legends memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar Pendidikan Agama Kristen. (Sipahuta 2022). Persamaannya dengan konteks penelitian peneliti yaitu sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif dan mengkaji tentang pengaruh game online mobile legends. Teknik pengumpulan data juga sama-sama menggunakan angket (kuesioner). Namun, perbedaannya terletak pada objek dan lokasi penelitian yang berbeda.
2. Lilis Widiyanti, dkk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Game Online Mobile Legend Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SDN Cenang 03 - Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (JUPENDIS) Vol. 1 No. 4 Oktober 2023”. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dampak bermain game online Mobile Legends terhadap minat belajar siswa di kelas V SD Negeri Cenang 03. Jenis penelitian yang dilakukan adalah kuantitatif. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan dokumentasi. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah survei kuantitatif. Instrumen penelitian terdiri dari dua angket, yaitu angket tentang game online dan angket tentang minat belajar. Analisis data menggunakan uji t. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh game online Mobile Legends terhadap minat belajar. Nilai signifikansi probabilitas (sig) dari uji t adalah $0,031 < 0,05$, menandakan bahwa terdapat signifikansi yang cukup kuat. Oleh karena itu, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, mengindikasikan bahwa ada pengaruh game online Mobile Legends terhadap minat belajar. Dari hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari game online Mobile Legends terhadap minat

Hak Cipta Diindungi 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.

- belajar di kelas V SD Negeri Cenang 03, Kecamatan Songgom, Kabupaten Brebes. (Widiyanti 2023). Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang minat belajar siswa akan pengaruh game online mobile legends. Perbedaannya terletak pada objek dan lokasi penelitian yang berbeda.
3. Vidiya Anggraeni, dkk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Mobile Legends Terhadap Minat dan Semangat Belajar Mahasiswa - Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya Vol. 4 No. 2 Tahun 2022”. Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki dampak game Mobile Legends terhadap semangat dan minat belajar mahasiswa. Penulis memilih tema ini karena popularitas yang tinggi dari game Mobile Legends di kalangan mahasiswa, dengan jumlah pengguna aktif di Indonesia mencapai sekitar 34 juta orang. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor untuk tingkat semangat dan minat belajar dari pengguna game Mobile Legends di kalangan mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) 2021 adalah 17,3, yang berada dalam rentang 16-19,9 dan dikategorikan sebagai "kurang". Sementara itu, rata-rata skor untuk variabel penundaan tugas karena bermain Mobile Legends adalah 34,6, berada dalam rentang 31-36 dan dikategorikan sebagai "cukup". Hasil uji regresi linear sederhana menunjukkan nilai signifikansi (Sig) sebesar $0,002 < 0,005$ dan $0,000 < 0,005$, menyiratkan bahwa variabel penundaan pengerjaan tugas serta semangat dan minat belajar tidak memiliki pengaruh terhadap penggunaan Mobile Legends oleh mahasiswa FIP 2021. (Anggraeni 2022). Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang minat belajar akan pengaruh game online mobile legends. Perbedaannya terletak pada objek dan lokasi penelitian yang berbeda.
4. Risqi Ardiyansyah melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Game Mobile Legends Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Untidar Angkatan 2020 - Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Media Sosial (JKOMDIS) Vol. 2 No. 3 November 2022”. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi apakah terdapat hubungan antara game Mobile Legends dan minat belajar mahasiswa. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan menerapkan uji regresi linear sederhana untuk menganalisis data yang terkumpul. Sampel penelitian terdiri dari mahasiswa Universitas Tidar tahun 2020 yang aktif bermain Mobile Legends. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai Signifikansi sebesar $0.002 < 0.005$, yang menandakan adanya pengaruh yang signifikan antara game Mobile Legends dan minat belajar mahasiswa Universitas Tidar. Koefisien regresi sebesar 0.084, dengan nilai positif (+), menunjukkan bahwa game Mobile

Hak Cipta Diindungi 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.

Legends memiliki pengaruh positif terhadap minat belajar mahasiswa. Namun demikian, nilai R square sebesar 2,4 persen menunjukkan bahwa hanya sekitar 2,4 persen dari variasi dalam minat belajar mahasiswa yang dapat dijelaskan oleh pengaruh game Mobile Legends, sedangkan sekitar 97,6 persen sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. (Ardiyansyah, n.d.). Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang minat belajar akan pengaruh game online mobile legends. Perbedaannya terletak pada objek dan lokasi penelitian yang berbeda.

5. M. Ichsan Nawawi, dkk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Game Mobile Legends terhadap Minat Belajar Mahasiswa/i Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makassar - Jurnal Pendidikan Sosial dan Budaya Vol. 3 No.1 Tahun 2021”. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dampak permainan Mobile Legends terhadap minat belajar mahasiswa Fakultas Sains dan Teknologi di UIN Alauddin Makassar. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif korelasional, dengan mengambil sampel mahasiswa aktif Fakultas Sains dan Teknologi yang bermain game Mobile Legends menggunakan teknik quota sampling, mewakili 10 mahasiswa dari setiap jurusan. Data dikumpulkan melalui survei menggunakan Google Form dan dianalisis menggunakan aplikasi SPSS. Mobile Legends dipilih karena popularitasnya sebagai salah satu dari lima game MOBA teratas di pasar Android yang diminati oleh banyak mahasiswa. Variabel Mobile Legends terdiri dari tiga aspek: terpaan media, motivasi bermain, dan perilaku imitasi. Hasil analisis menunjukkan bahwa secara bersamaan, terpaan media, motivasi bermain, dan perilaku imitasi memiliki dampak yang signifikan terhadap minat belajar, dengan nilai F hitung $3,620 > F$ tabel 2,71. Selain itu, variabel Mobile Legends menjelaskan sekitar 11,2% variasi dalam minat belajar, sementara faktor-faktor lain yang tidak dipertimbangkan dalam penelitian ini juga memengaruhi sisanya. Dari hasil penelitian ini, disarankan kepada dosen dan mahasiswa untuk memanfaatkan game sebagai alat bantu pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas dan membuat pembelajaran lebih menarik. (Nawawi 2021). Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang minat belajar akan pengaruh game online mobile legends. Perbedaannya terletak pada objek dan lokasi penelitian yang berbeda.
6. Tin Rustini, dkk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Game Mobile Legends Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas 4B Sekolah Dasar Negeri Dahniar - Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Vol. 3 No. 2 Tahun 2022”. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menggali

lebih dalam fenomena bermain game Mobile Legends dan implikasinya terhadap motivasi belajar siswa kelas 4B di Sekolah Dasar Negeri Dahniar. Penelitian ini dilakukan oleh tim peneliti dari Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru dengan fokus pada pemahaman mendalam terhadap bagaimana aktivitas bermain game tersebut memengaruhi semangat belajar siswa. Dalam rangka mencapai tujuan tersebut, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang memanfaatkan metode pengisian kuesioner terbuka. Dengan kuesioner ini, para responden memiliki kebebasan untuk mengungkapkan pandangan dan pengalaman mereka terkait dengan topik penelitian, sementara peneliti menyediakan kerangka pertanyaan yang dapat membimbing mereka. Penelitian ini secara khusus memilih untuk menganalisis data dari 40% dari total populasi siswa kelas 4B, yang berjumlah 45 siswa, di SDN Dahniar, untuk mencapai hasil yang representatif dan signifikan. Dengan pendekatan yang cermat ini, diharapkan penelitian ini dapat memberikan wawasan yang berharga tentang bagaimana penggunaan game Mobile Legends mempengaruhi motivasi belajar siswa, serta memberikan rekomendasi yang bermanfaat bagi pihak-pihak terkait di bidang pendidikan. (Rustini 2022). Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang pengaruh game online mobile legends terhadap siswa. Perbedaannya terletak pada objek dan lokasi penelitian yang berbeda.

7. Nugrananda Janttaka dan Wahyu Juniarta melakukan penelitian dengan judul “Analisis Dampak Game Online Mobile Legend Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung - Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Vol. 4 No. 2 Tahun 2020”. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan dan menganalisis efek dari permainan daring Mobile Legend terhadap anak-anak usia sekolah dasar di Desa Junjung, Kecamatan Sumbergempol. Pendekatan yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan metode fenomenologi. Instrumen penelitian meliputi dokumentasi, wawancara, dan observasi. Hasil analisis menunjukkan bahwa beberapa anak mengalami dampak negatif dari permainan tersebut, seperti ketergantungan, isolasi sosial, gangguan psikologis, dan masalah emosional. Namun, dampak positifnya adalah meningkatnya pemahaman teknologi, perkembangan motorik, dan penguasaan kosakata asing. (Janttaka 2020). Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang game online mobile legends. Perbedaannya terletak pada objek dan lokasi penelitian yang berbeda.
8. Fauzi Almutazam dan Irman melakukan penelitian dengan judul “Pola Komunikasi Gamers dalam Game Online Mobile Legends pada Mahasiswa Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah - Jurnal Komunikasi

Hak Cipta Diindungi 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 Diindungi 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.

dan Penyiaran Vol. 1 No. 2 Tahun 2022”. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pola komunikasi gamer game online Mobile Legend dikalangan mahasiswa fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah. Tujuan dari pembahasan ini adalah untuk mengetahui pola komunikasi para gamers pada game online Mobile Legend. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan penelitian lapangan untuk memperoleh data dan permasalahan yang diteliti. Metode yang digunakan adalah wawancara langsung dan tidak langsung melalui aplikasi Whatsapp untuk memperoleh data dan dokumentasi. Pengolahan data dilakukan secara deskriptif kualitatif, kemudian diuraikan dan diklasifikasi aspek-aspek permasalahan tertentu dan dijelaskan melalui kalimat efektif. Sepanjang penelitian ini ditemukan bahwa: Pertama, proses komunikasi berjalan dengan baik, dilakukan secara tatap muka dan menggunakan sarana online berupa chat dan suara. Kedua, adanya stiker dan emoji yang menjadi sarana ekspresi diri dan penekan pernyataan saat berkomunikasi online. Ketiga, dampak positif dari segi bahasa yaitu gamer dapat mengetahui bahasa asing dan bahasa gaul, dampak negatifnya berupa bahasa kasar dan kotor yang sering terbawa ke dalam kehidupan sehari-hari, serta dari segi sikap yaitu tidak terkendali. emosi dan menunda-nunda waktu. (Almutazam 2022). Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang game online mobile legends. Perbedaannya terletak pada objek dan lokasi penelitian yang berbeda.

9. Muhammad Arif dan Sandy Aditya melakukan penelitian dengan judul “Dampak Perilaku Komunikasi Pemain Game Mobile Legends Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang - Journal of Intercultural Communication and Society (JICS) Vol. 1 No. 1 Juni 2022”. Tujuan penulisan artikel ini adalah untuk mengeksplorasi dampak perilaku komunikasi pemain game online Mobile Legends terhadap fitur chat in-game. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan menggunakan teori Komunikasi Mediasi Komputer (CMC) serta teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi, dan dokumentasi. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa dari Universitas Negeri Padang (UNP). Hasil penelitian menyimpulkan bahwa fitur chat in-game memiliki dampak positif seperti memperkuat kerjasama antar tim dan memungkinkan pemain untuk bertemu orang baru. Namun, terdapat juga dampak negatif seperti penggunaan kata-kata kasar dan ujaran kebencian antar pemain yang muncul saat terlalu terlibat dalam permainan. (Arif, n.d.). Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang game online mobile legends. Perbedaannya terletak pada objek dan lokasi penelitian yang berbeda.

Hak Cipta Diindungi 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. Mufadhal Barseli, dan Vera Sriwahyuningsih melakukan penelitian dengan judul “Game online mobile legends sebagai pemicu turunnya motivasi belajar siswa - Jurnal Educatio (Jurnal Pendidikan Indonesia) Vol. 9 No. 1 Tahun 2023”. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk memberikan deskripsi tentang peran game online Mobile Legends dalam menurunkan motivasi belajar siswa. Latar belakang penelitian ini berasal dari ketertarikan peneliti terhadap fenomena di mana siswa sering kali terjebak dalam ketergantungan pada permainan game online Mobile Legends, baik di lingkungan sekolah maupun di masyarakat umum. Penelitian ini didasarkan pada teori pilihan rasional, yang membantu dalam memahami faktor-faktor yang memengaruhi pilihan dan perilaku siswa terkait dengan penggunaan game tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan metode studi kasus untuk mendalami memahami konteks dan dampak dari fenomena ini. Teknik pemilihan sampel yang digunakan adalah purposive sampling, di mana siswa dari sekolah menengah atas dipilih secara selektif untuk menjadi subjek penelitian. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara tatap muka, dan studi dokumentasi untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif tentang pengalaman dan pandangan siswa terkait dengan permainan Mobile Legends. Keabsahan data dijamin melalui triangulasi data, di mana data dari berbagai sumber dan metode pengumpulan data diverifikasi untuk memastikan keakuratan dan keandalan hasil penelitian. Teknik analisis data yang digunakan meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, yang membantu dalam mengidentifikasi pola-pola dan temuan penting dari data yang terkumpul. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa permainan Mobile Legends, terutama ketika tidak diawasi dengan baik oleh orang tua, dapat menjadi pemicu utama penurunan motivasi belajar siswa di sekolah menengah atas. Siswa cenderung menjadi kecanduan dan terus memainkan game tersebut, sehingga mengabaikan tanggung jawab mereka untuk belajar dan mempersiapkan masa depan mereka. (Barseli 2023). Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang game online mobile legends. Perbedaannya terletak pada objek dan lokasi penelitian yang berbeda.

2 Landasan Teori

2.2.1 Komunikasi

Komunikasi memiliki akar kata dari bahasa Latin yang disebut sebagai "Communication". Kata ini berasal dari "communis" yang berarti "sama" atau memiliki makna yang serupa. Oleh karena itu, komunikasi dapat diartikan

sebagai kegiatan yang terjadi ketika terdapat kesamaan antara komunikator dan komunikan.(Uchjana 2003)

Komunikasi melibatkan proses pengiriman pesan, di mana komunikator adalah orang yang menyampaikan pesan, sementara komunikan adalah orang yang menerima pesan. Jika dianalisis lebih lanjut, pesan komunikasi terdiri dari dua aspek yaitu isi pesan dan lambang. Isi pesan mencakup pikiran dan perasaan, sementara lambang adalah bahasa yang digunakan dalam komunikasi.

Menurut Raymond S. Ross, komunikasi dapat didefinisikan sebagai proses transaksional yang melibatkan pemilihan dan pemahaman bersama terhadap lambang secara kognitif. Hal ini membantu orang lain untuk menghasilkan arti atau respons yang sama dengan yang dimaksudkan oleh komunikator.(Rakhmat 2007)

Dalam buku teori komunikasi, perspektif, ragam, dan aplikasi, terdapat berbagai definisi komunikasi yang diajukan oleh para ahli. Jhon R. Wenburg, William W. Wilmot, Kenneth K. Sereno, dan Edward M. Bodaken menyampaikan bahwa terdapat tiga pemahaman mengenai komunikasi, yaitu komunikasi sebagai tindakan satu arah, komunikasi sebagai interaksi, dan komunikasi sebagai transaksi.(Rohim 2009)

- a. Konsep komunikasi sebagai tindakan satu arah (linier) menggambarkan bahwa proses komunikasi melibatkan aliran pesan yang berasal dari sumber dan menuju kepada komunikan. Ini sejalan dengan pandangan Everet M. Rogers yang menyatakan bahwa komunikasi adalah proses di mana ide atau pesan disampaikan dari sumber kepada satu atau lebih penerima dengan tujuan mengubah perilaku mereka. Pendekatan ini terkait dengan model komunikasi Lasswell yang mengemukakan pertanyaan-pertanyaan mengenai siapa yang berbicara, apa yang dikatakan, melalui saluran apa, kepada siapa, dan dengan efek apa.(Effendy 2007) Pemahaman ini menekankan bahwa komunikasi merupakan proses yang disengaja untuk menyampaikan rangsangan dengan harapan mendapatkan respons dari orang lain. Dalam konteks ini, komunikasi dilakukan secara sengaja oleh individu untuk menyampaikan pesan kepada orang lain dengan tujuan memenuhi kebutuhan mereka, seperti meyakinkan atau menjelaskan sesuatu. Dengan demikian, konsep komunikasi sebagai tindakan satu arah menekankan pentingnya penyampaian pesan yang efektif dan menggambarkan bahwa komunikasi memiliki sifat persuasif.
- b. Konsep komunikasi sebagai interaksi melibatkan proses saling ketergantungan antara komunikator dan komunikan dalam bentuk aksi dan reaksi. Dalam konteks ini, komunikasi melibatkan komunikator yang aktif menyampaikan pesan, baik melalui kata-kata maupun ekspresi nonverbal,

Hak Cipta Diindungi 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 Diindungi 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.

kepada komunikan dengan harapan adanya respons aktif dari komunikan tersebut. Pendekatan ini menggambarkan komunikasi sebagai proses dinamis yang melibatkan interaksi antara pihak-pihak yang terlibat. Namun, pendekatan ini masih mempertahankan pemisahan antara pengirim dan penerima pesan.

- c. Konsep komunikasi sebagai transaksi, sebagaimana diungkapkan oleh Pearson dan Nelson serta Tubbs dan Moss, menggambarkan komunikasi sebagai proses pemahaman berbagai makna. Dalam perspektif ini, komunikasi tidak membedakan antara pengirim dan penerima pesan, dan tidak terfokus pada sumbernya, karena melibatkan banyak individu dan menunjukkan sifat dinamisnya. Pendekatan komunikasi sebagai transaksi memiliki keunggulan dalam melihat bahwa komunikasi tidak terbatas pada komunikasi yang disengaja atau respons yang diamati. Dalam komunikasi transaksional, komunikasi dianggap terjadi ketika seseorang telah menafsirkan perilaku orang lain, baik itu perilaku verbal maupun nonverbal.

2.2.2 Komunikasi Massa

Dalam bidang ilmu komunikasi, terdapat studi komunikasi massa yang mengeksplorasi hubungan antara media dan masyarakat. Definisi yang sederhana mengenai komunikasi massa diajukan oleh Bittner, yang menyatakan bahwa komunikasi massa adalah pesan yang dikomunikasikan melalui media massa kepada sejumlah besar orang. (E. A. dkk 2009) Dari definisi ini, dapat dipahami bahwa komunikasi massa merupakan proses penggunaan media massa untuk menyampaikan pesan kepada audiens yang luas, dengan tujuan memberikan informasi, hiburan, atau mempengaruhi.

Joseph R. Dominick mendefinisikan komunikasi massa sebagai proses di mana organisasi yang kompleks menggunakan satu atau lebih mesin produksi untuk mengirimkan pesan kepada audiens yang besar, heterogen, dan tersebar. Jalaluddin Rakhmat mendefinisikan komunikasi massa sebagai jenis komunikasi yang ditujukan kepada sejumlah audiens yang tersebar, heterogen, dan anonim melalui media cetak atau elektronik. Dengan demikian, pesan yang sama dapat diterima oleh banyak orang secara serentak dan cepat. Komunikasi massa memiliki perbedaan dengan komunikasi tatap muka, karena dilakukan melalui media massa dengan tujuan dan konteks komunikasi yang beragam, serta ditujukan untuk menyampaikan informasi kepada audiens yang luas.

Media massa merupakan sarana utama dalam komunikasi massa untuk menyebarkan pesan kepada audiens. Media massa mencakup media cetak seperti surat kabar, majalah, dan buku; media elektronik seperti radio dan televisi; serta media digital seperti internet. Salah satu karakteristik utama dari

Hak Cipta Diindungi 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.

komunikasi massa adalah jumlah audiensnya yang sangat besar. Dengan demikian, komunikasi massa dapat diartikan sebagai komunikasi yang dilakukan melalui media massa oleh komunikator kepada sejumlah besar orang.

Menurut Devito (1997), komunikasi massa dapat didefinisikan dengan memperhatikan unsur-unsur yang terlibat dalam tindakan komunikasi dan menghubungkannya dengan operasional media massa. Unsur-unsur tersebut meliputi sumber, audiens, pesan, proses, dan konteks. Untuk menyusun dan memproduksi pesan dalam komunikasi massa, diperlukan biaya yang besar karena melibatkan institusi yang kompleks serta banyak orang.

Salah satu ukuran kekuatan sosial dalam komunikasi massa adalah efek yang timbul akibat pengaruh media terhadap masyarakat dan efek pesan. Efek pesan yang disampaikan oleh komunikator melalui media massa terjadi pada audiens sebagai target komunikasi. Oleh karena itu, efek tersebut terkait dengan perubahan psikologis pada audiens. Efek komunikasi dapat diklasifikasikan sebagai efek kognitif (pengaruh terhadap pengetahuan), efek afektif (pengaruh terhadap emosi), dan efek perilaku (pengaruh terhadap perilaku). (Rakhmat 1999)

2.2.3 Game Online

a. Pengertian Game Online

Menurut Febrian, game online merujuk pada permainan komputer yang dapat dimainkan oleh banyak pemain melalui internet. Biasanya, permainan ini disediakan sebagai layanan tambahan oleh perusahaan penyedia jasa online. Game online dapat diakses langsung melalui halaman web terkait atau melalui sistem yang disediakan oleh perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Bermain game online melibatkan tiga ranah, yaitu fisik motorik, kognisi, dan sosio-emosional, dan merupakan hasil dari kegiatan bermain game online melalui jaringan internet. (Z. A. dkk, n.d.)

Menurut Kim dan rekan-rekan, game online adalah permainan di mana banyak orang dapat bermain secara bersamaan melalui jaringan komunikasi online. Pendapat Win dan Fisher menyatakan bahwa game multiplayer online adalah perkembangan dari permainan yang dimainkan oleh satu orang, dengan bentuk, metode, dan konsep umum yang sama seperti game online lainnya, namun dapat dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan. (Kustiawan and ndy 2018)

Young menjelaskan bahwa game online adalah permainan dengan jaringan, di mana interaksi antara pemain digunakan untuk mencapai tujuan, menyelesaikan misi, dan mencapai skor tertinggi dalam dunia virtual. Secara lebih lanjut, game online dapat didefinisikan sebagai

permainan yang dimainkan melalui komputer dan dilakukan secara online melalui internet, di mana banyak orang dapat bermain bersama secara simultan. (Kurniawan, n.d.)

b. Jenis-jenis game online

Beberapa jenis permainan daring yang populer saat ini adalah Mobile Legend, PUBG, Free Fire, dan AOV, yang semuanya termasuk dalam kategori permainan aksi. Umumnya, para pemain memanfaatkan permainan ini untuk menghilangkan kebosanan, baik itu setelah melakukan kegiatan sehari-hari seperti bekerja atau belajar, maupun hanya sebagai cara untuk mengisi waktu luang. Namun, ada juga sejumlah pemain yang menghabiskan berjam-jam bermain, bahkan hingga sepanjang hari, dan ada pula yang bahkan meluangkan seluruh waktu luang mereka untuk bermain permainan daring ini.

c. Kecanduan game online

Arthur, seperti yang dikutip oleh Yohanes Yusuf, memberikan definisi kecanduan sebagai sebuah aktivitas atau zat yang dilakukan secara berulang-ulang dan dapat memiliki dampak negatif. Kecanduan, yang juga dikenal dengan sebutan addiction dalam bahasa Inggris, dalam konteks psikologi diartikan sebagai ketergantungan fisik pada suatu obat bius, didampingi dengan ketergantungan fisik dan psikologis, serta peningkatan gejala isolasi sosial saat obat bius tersebut dihentikan. Awalnya, istilah kecanduan hanya terkait dengan penyalahgunaan obat-obatan, namun seiring perkembangan, pengertian kecanduan telah meluas ke banyak bidang. Pengertian kecanduan sekarang juga mencakup perilaku yang melibatkan zat memabukkan, termasuk bermain game video. (Rikky and Purnomo, n.d.)

Menurut Young, kecanduan game online merujuk pada keterikatan yang kuat terhadap permainan. Pemain game online sering memikirkan game saat sedang tidak bermain dan sering kali membayangkan bermain game ketika seharusnya mereka fokus pada hal lain. Seseorang yang kecanduan game online akan memprioritaskan bermain game dan mengabaikan tanggung jawab lain seperti tugas sekolah dan kegiatan lainnya. Bermain game online menjadi prioritas utama bagi mereka. (N. P. A. dkk 2015)

Kardefelt-Winther menjelaskan bahwa pada awalnya kecanduan hanya terkait dengan zat adiktif (seperti alkohol, tembakau, dan obat terlarang) yang masuk ke dalam darah, mencapai otak, dan dapat mengubah komposisi kimia otak. Namun, konsep kecanduan telah berkembang. Istilah kecanduan telah meluas seiring dengan perkembangan masyarakat, sehingga tidak hanya terbatas pada obat-obatan, tetapi juga

Hak Cipta Diindungi 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 Diindungi 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.

dapat terkait dengan aktivitas atau hal tertentu yang dapat menyebabkan ketergantungan fisik atau psikologis.(Novrialdy 2019)

Kecanduan game online dapat memiliki dampak buruk pada remaja. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk mencegah kecanduan game online pada remaja. Meskipun telah banyak penelitian dilakukan tentang kecanduan game online, masih jarang penelitian yang fokus pada upaya pencegahan kecanduan game online. Dalam artikel ini, penulis berusaha untuk mengkaji dampak dan upaya pencegahan yang dapat dilakukan terkait masalah kecanduan game online.

Pengertian kecanduan game online Mobile Legends: Bang-Bang adalah keadaan di mana seseorang secara berulang-ulang memainkan permainan tersebut dan menjadi terikat pada kebiasaan tersebut, dengan frekuensi bermain yang terus meningkat, tanpa memperhatikan konsekuensi negatif yang terkait dengan aktivitas tersebut.(Khabibur Rohman, n.d.)

Brown menyajikan enam aspek kecanduan game online, yaitu: salience yang menunjukkan dominasi aktivitas bermain game dalam pikiran dan tingkah laku, euphoria yaitu merasakan kepuasan dalam bermain game, conflict yaitu konflik yang muncul pada individu yang kecanduan game online, baik dengan diri sendiri maupun dengan orang lain, tolerance yaitu peningkatan progresif aktivitas bermain game secara bertahap dalam jangka waktu tertentu untuk mencapai efek kepuasan, withdrawal yaitu perasaan tidak menyenangkan saat tidak bermain game, dan relapse and reinstatement yaitu kecenderungan untuk mengulangi pola tingkah laku kecanduan, bahkan menjadi lebih buruk, meskipun setelah periode absen dan usaha kontrol. Hal ini menunjukkan kecenderungan ketidakmampuan untuk sepenuhnya berhenti dari aktivitas bermain game.(N. P. A. dkk 2015)

d. Pengaruh Game Online

Biasanya, permainan online yang populer memiliki Perjanjian Lisensi Pengguna Akhir (EULA) yang mengikat. Konsekuensi dari melanggar perjanjian tersebut bervariasi tergantung pada kontraknya, mulai dari peringatan hingga penghentian, seperti yang terjadi dalam dunia virtual 3D Second Life di mana pelanggaran EULA dapat mengakibatkan peringatan, penangguhan, atau bahkan penghentian akun pemain tergantung pada pelanggarannya. Menegakkan EULA ini sulit karena melibatkan biaya yang tinggi untuk campur tangan manusia dan pengembalian yang rendah bagi perusahaan. Hanya dalam permainan dengan skala besar, perusahaan biasanya mendapatkan keuntungan dalam menegakkan EULA mereka. Edward Castronova menulis bahwa "masalah

Hak Cipta Diindungi 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.

kepemilikan dan pemerintahan menjadi isu yang kompleks dalam game online populer." Dia membagi pemerintahan online menjadi "good governance" dan "pemerintahan aneh". Castronova juga menyatakan bahwa dunia sintesis dapat menjadi pengujian yang baik untuk pemerintahan dan manajemen.(Surbakti, n.d.)

e. Dampak Positif dan Dampak Negatif Game Online

1. Dampak Positif

Game online memiliki sejumlah dampak positif yang signifikan. Berikut adalah beberapa dampak tersebut:

- 1) Pengembangan keterampilan kognitif: Bermain game online dapat melibatkan pemecahan masalah, pemikiran strategis, dan pengambilan keputusan cepat. Ini dapat mengembangkan keterampilan kognitif seperti logika, analisis, dan konsentrasi.
- 2) Kolaborasi dan kerja tim: Banyak game online memerlukan kerja tim dan kolaborasi antar pemain. Hal ini dapat mengembangkan keterampilan sosial, komunikasi, dan kerja sama dalam mencapai tujuan bersama.
- 3) Peningkatan keterampilan motorik: Beberapa game online mengharuskan pemain untuk memiliki keterampilan motorik yang baik, seperti kontrol pergerakan karakter atau penggunaan alat-alat dalam permainan. Melalui latihan dan pengulangan, pemain dapat meningkatkan keterampilan motorik mereka.
- 4) Pembelajaran dan pendidikan: Sejumlah game online dirancang secara khusus untuk tujuan pendidikan. Mereka dapat membantu pemain belajar konsep matematika, bahasa, sains, dan berbagai keterampilan lainnya dengan cara yang interaktif dan menarik.
- 5) Komunitas dan interaksi sosial: Game online sering kali menciptakan komunitas yang aktif di antara pemainnya. Ini memungkinkan interaksi sosial, pertemanan baru, dan kesempatan untuk berinteraksi dengan orang-orang dari berbagai latar belakang budaya dan geografis.
- 6) Hiburan dan penghilang stres: Game online dapat menjadi sumber hiburan dan penghilang stres bagi pemain. Mereka dapat memberikan hiburan yang menyenangkan dan kesempatan untuk bersantai dan melepaskan tekanan setelah rutinitas sehari-hari.
- 7) Meskipun ada dampak positif, penting juga untuk memperhatikan penggunaan yang seimbang dan menghindari ketergantungan berlebihan pada game online.

Hak Cipta Diindungi 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. Dampak Negatif Game Online

Selain dampak positif, terdapat juga beberapa dampak negatif yang dapat dihubungkan dengan game online. Beberapa di antaranya adalah:

- a. Ketergantungan dan gangguan kecanduan: Beberapa orang dapat mengalami kecanduan terhadap game online, menghabiskan waktu yang berlebihan dan mengabaikan tanggung jawab sehari-hari, seperti tugas sekolah, pekerjaan, atau hubungan sosial. Ini dapat mengganggu keseimbangan hidup dan kesejahteraan mental.
- b. Penurunan kualitas tidur: Bermain game online hingga larut malam dapat mengganggu pola tidur yang sehat. Pemain seringkali tergoda untuk tetap bermain tanpa memperhatikan waktu yang telah berlalu, sehingga mengakibatkan kurang tidur dan mengganggu produktivitas dan kesehatan secara keseluruhan.
- c. Isolasi sosial: Bagi beberapa individu, kecanduan game online dapat menyebabkan isolasi sosial. Mereka mungkin lebih memilih berinteraksi dengan sesama pemain dalam dunia virtual daripada terlibat dalam hubungan sosial yang nyata di kehidupan sehari-hari.
- d. Gangguan kesehatan fisik: Terlalu lama duduk di depan layar komputer atau perangkat lainnya saat bermain game online dapat menyebabkan masalah kesehatan fisik seperti masalah postur, masalah penglihatan, obesitas, dan kurangnya aktivitas fisik yang seimbang.
- e. Pengaruh negatif pada perilaku dan sikap: Beberapa game online mungkin mengandung kekerasan, bahasa kasar, atau konten yang tidak pantas. Pemaparan terus-menerus terhadap konten ini dapat mempengaruhi perilaku dan sikap pemain, terutama pada anak-anak dan remaja yang lebih rentan terhadap pengaruh.
- f. Masalah keuangan: Beberapa game online menyediakan opsi pembelian dalam permainan dengan uang sungguhan atau mata uang virtual. Jika tidak dikelola dengan bijak, hal ini dapat menyebabkan pengeluaran yang berlebihan dan masalah keuangan.
- g. Penting untuk menjaga keseimbangan dan kesadaran saat bermain game online serta mengatur batasan waktu dan memprioritaskan kesejahteraan dan tanggung jawab lainnya dalam kehidupan sehari-hari.

2.2.4 Mobile Legends

Mobile Legends merupakan sebuah game RPG yang didesain khusus untuk perangkat ponsel. Dalam game ini, dua tim berusaha untuk mencapai dan menghancurkan basis musuh sambil mempertahankan basis mereka

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.

sendiri. Mereka juga berusaha menguasai tiga jalur yang disebut "top", "middle", dan "bottom" yang menghubungkan kedua basis. Setiap tim terdiri dari lima pemain yang mengendalikan avatar mereka, yang dikenal sebagai "hero", melalui perangkat masing-masing. Terdapat juga karakter komputer yang lemah yang disebut "minions" yang bertarung di basis tim dan mengikuti tiga jalur ke basis musuh, melawan musuh dan menara. Mobile Legends termasuk dalam kategori game Role-Playing Online Game, di mana pemainnya mengambil peran sebagai karakter dalam permainan tersebut. Adapun ciri-ciri dari game online mobile legends adalah ;

a. Mode

Mode dalam Mobile Legends merujuk pada lokasi atau jenis permainan yang dimainkan. Setiap mode memiliki tingkat keseruan yang berbeda, memberikan pemain pengalaman bermain yang beragam. Berikut adalah 5 mode dalam Mobile Legends:

1. Classic Mode

Ini adalah mode awal yang dimainkan dengan format 5 vs 5, di mana 10 pemain terbagi menjadi tim kiri dan tim kanan. Terdapat 3 jalur dengan 3 menara yang melindungi markas pemain. Tujuan dalam mode ini adalah menghancurkan markas musuh. Pemain dapat memilih hero secara bebas, namun dalam satu tim tidak boleh ada hero yang sama.

2. Ranked Match

Ranked Match adalah mode di mana persaingan tim menjadi lebih intens. Mode ini juga melibatkan 10 tim yang bertujuan untuk mencapai peringkat tertinggi. Jika menang dalam Ranked Match, pemain akan mendapatkan bintang. Jumlah bintang yang terkumpul akan menentukan kenaikan peringkat ke divisi berikutnya, seperti Warrior, Elite, Master, Grandmaster, Epic, Legend, Mythic (1-24), Mythical Honor (25-49), Mythical Glory (50-99), dan Mythical Immortal (100+) . Tujuan utama dalam Ranked Match juga adalah menghancurkan markas musuh.

3. Brawl

Mode ini menggunakan format 5 vs 5 di arena pertarungan. Hanya terdapat satu jalur dengan dua menara yang perlu dijaga. Dalam mode ini, pemain dapat menggunakan hero secara acak. Jumlah bintang tidak akan bertambah jika memainkan mode ini. Tujuan dalam mode ini tetaplah menghancurkan markas musuh.

4. Human vs AI Mode

Mode ini memungkinkan pemain untuk melawan komputer. Terdapat 3 jalur dengan 9 menara yang harus dihadapi. Hanya ada 5 pemain manusia dalam mode ini, sedangkan musuhnya adalah robot.

Hak Cipta Diindungi 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.

5. Custom Mode

Mode ini memungkinkan pemain untuk bermain melawan teman atau bersama dengan robot. Selain itu, pemain juga dapat bermain sendirian melawan robot. Dalam mode ini, pemain bebas mengatur jumlah pemain yang terlibat.

b. Rank

Rank atau Ranked Match digunakan untuk menentukan peringkat atau level seseorang dalam Mobile Legends. Berikut adalah nama-nama peringkat yang dapat dicapai:

1. Warrior

Warrior adalah peringkat awal saat pemain baru memulai permainan Mobile Legends. Peringkat dimulai dari Warrior III dan kemudian melewati tiga tahap dan tiga bintang untuk naik ke peringkat berikutnya. Hadiah yang diperoleh pada peringkat ini termasuk 1 fragmen skill premium, 1000 battle point, dan 100 M ticket.

2. Elite

Elite adalah peringkat selanjutnya setelah Warrior. Pemain akan memulai dari Elite III dan kemudian melewati tiga tahap serta mengumpulkan empat bintang untuk naik peringkat. Peringkat Elite memberikan hadiah seperti 3 fragmen skill premium, 3000 battle point, dan 200 M ticket.

3. Master

Master adalah peringkat berikutnya setelah Elite. Di peringkat Master, sulit untuk mendapatkan bintang, namun pemain tetap harus mengumpulkan empat tahap dan empat bintang untuk naik ke peringkat selanjutnya. Hadiah eksklusif pada peringkat Master mencakup 4000 battle point dan 300 M ticket.

4. Grandmaster

Grandmaster adalah peringkat di mana pemain akan menghadapi musuh yang lebih sulit. Pemain harus melewati lima tahap dan lima bintang untuk naik peringkat. Hadiah pada peringkat Grandmaster termasuk skin eksklusif, 7000 battle point, dan 600 M ticket.

5. Epic

Epic adalah peringkat setelah Grandmaster dengan format lima tahap dan lima bintang untuk naik ke peringkat Legends. Hadiah yang tersedia di peringkat Epic adalah skin eksklusif, 12.000 battle point, dan 1.000 M ticket.

6. Legend

Legend adalah peringkat tertinggi di antara semua peringkat, dengan melalui lima tahapan dan lima bintang untuk mencapai peringkat akhir.

Hadiah untuk para Legend termasuk skin eksklusif, 20.000 battle point, dan 1.500 M ticket.

c. Squad

Squad adalah kelompok pemain yang bekerja sama dan saling membantu dalam permainan. Setelah bergabung dengan squad, pemain dapat berkolaborasi dengan pemain lainnya. Tujuan dari squad ini juga adalah untuk meningkatkan hadiah dengan meningkatkan tingkat keaktifan squad.

d. Hero

Hero adalah karakter yang akan dimainkan dalam pertempuran melawan lawan. Terdapat berbagai jenis hero yang dapat dipilih oleh pemain, antara lain:

1. Carry

Peran carry ini bertugas untuk menghancurkan menara dan dapat membunuh musuh dengan cepat.

2. Fanny

Fanny adalah hero yang memiliki kemampuan terbang dari satu tembok ke tembok lainnya, sehingga dapat menghindari musuh dengan mudah.

3. Zilong

Zilong adalah hero yang dapat digunakan secara gratis tanpa biaya. Peran Zilong adalah mampu membunuh musuh di belakang dengan cepat. Zilong juga mudah dikuasai dengan menekan tombol serang untuk menghancurkan lawan.

2.2.5 Minat Belajar

Minat belajar merujuk pada ketertarikan dan keinginan seseorang untuk belajar dan memperoleh pengetahuan serta keterampilan baru. Ini melibatkan hasrat intrinsik yang mendorong individu untuk mengembangkan diri mereka sendiri melalui proses pembelajaran. Beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar adalah sebagai berikut:

1. Faktor Internal:

- a. Motivasi: Tingkat motivasi individu untuk belajar secara intrinsik, seperti keinginan untuk memperoleh pengetahuan baru, pencapaian pribadi, atau rasa kepuasan dalam belajar.
- b. Kepribadian: Karakteristik individu seperti rasa ingin tahu, keberanian menghadapi tantangan, tingkat kemandirian, dan keterbukaan terhadap pengalaman baru.
- c. Pengalaman Belajar Sebelumnya: Pengalaman positif dalam belajar dapat meningkatkan minat belajar dan membangun keyakinan diri.

Hak Cipta Diindungi 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 Diindungi 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. Faktor Eksternal:
 - a. Lingkungan Belajar: Faktor-faktor seperti dukungan sosial, ketersediaan sumber daya belajar, suasana belajar yang menyenangkan, dan fasilitas yang memadai dapat mempengaruhi minat belajar.
 - b. Pengajaran yang Menarik: Metode pengajaran yang inovatif, interaktif, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari dapat membangkitkan minat belajar.
 - c. Peran Orang Tua dan Guru: Dukungan dan motivasi yang diberikan oleh orang tua dan guru dapat mempengaruhi minat belajar individu.
 - d. Faktor Budaya dan Sosial: Norma dan nilai-nilai budaya serta ekspektasi sosial terkait dengan pendidikan juga dapat mempengaruhi minat belajar seseorang.

Perlu dicatat bahwa faktor-faktor ini dapat saling berinteraksi dan berbeda untuk setiap individu. Minat belajar dapat berubah seiring waktu dan pengalaman, dan dapat ditingkatkan melalui upaya yang tepat dalam menciptakan lingkungan dan pengalaman belajar yang positif.

2.2.6 Teori Uses & Gratifications

Teori Uses and Gratifications (U&G) dikembangkan oleh Elihu Katz dan Michael Gurevitch pada tahun 1947 dan berkembang pada tahun 1960-an. Teori ini menjelaskan bagaimana media memenuhi kebutuhan pribadi dan sosial khalayak, bukan mengubah sikap dan perilaku mereka (Katz, E., Blumler, J. G., & Gurevitch 1974). Asumsi dasar teori ini adalah pengguna media aktif dan memilih media untuk memenuhi kebutuhan, serta memiliki tujuan tertentu dalam menggunakan media.

Asumsi dasar pendekatan teori ini adalah bahwa pengguna media bersifat aktif. Mereka menggunakan media karena memiliki tujuan tertentu yaitu memiliki sumber lain untuk memenuhi kebutuhannya, mereka berinisiatif mengaitkan kebutuhan dan pilihan media. Konsumsi media dapat memenuhi berbagai kebutuhan meskipun isi media tidak dapat digunakan untuk memprediksi pola gratifikasi secara tepat. Keaktifkan khalayak ditandai dengan pilihan yang dibuat khalayak yang dilatarbelakangi oleh alasan-alasan yang berbeda. Alasan-alasan yang dimaksud misalnya alasan untuk keluar dari masalah atau aktivitas rutin (escape), mencari informasi (information seeking), mencari hiburan (entertainment), membangun hubungan sosial (social relationship) dan membangun identitas pribadi (personal identity). 24

Model U & G menunjukkan bahwa yang menjadi permasalahan utama bukanlah bagaimana media mengubah sikap dan perilaku khalayak, tetapi bagaimana memenuhi kebutuhan pribadi dan sosial khalayak. Sehingga

Hak Cipta Diindungi 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.

bobotnya ialah pada khalayak yang aktif, sengaja menggunakan media untuk mencapai tujuan khusus.

Model ini dimulai dengan lingkungan sosial (social environment) yang menentukan kebutuhan kita. Lingkungan sosial tersebut meliputi ciri-ciri afiliasi kelompok dan ciri kepribadian.

Menurut teori U&G, terdapat lima jenis kebutuhan yang memotivasi penggunaan media. Pertama, kebutuhan kognitif yang meliputi pengetahuan, informasi, pemahaman lingkungan, dan penyelesaian masalah. Kedua, kebutuhan afektif yang mencakup pengalaman estetis, emosi, kesenangan, dan relaksasi. Ketiga, kebutuhan integratif personal yang meliputi kredibilitas, status, pengakuan, dan harga diri. Keempat, kebutuhan integratif sosial yang mencakup kontak sosial, interaksi, dan afiliasi kelompok. Kelima, kebutuhan pelepasan yang meliputi menghindari tekanan, ketegangan, dan kebosanan (Ruggiero 2000).

Proses penggunaan media menurut teori U&G melibatkan pemilihan media berdasarkan kebutuhan, penggunaan media untuk memenuhi kebutuhan, dan evaluasi gratifikasi yang diperoleh. Inti teori ini adalah khalayak menggunakan media berdasarkan motif tertentu untuk memenuhi kebutuhan. Media yang memenuhi kebutuhan tersebut dianggap efektif (Katz, E., Blumler, J. G., & Gurevitch 1974).

Teori U&G memiliki beberapa manfaat, antara lain memahami perilaku pengguna media, meningkatkan efektifitas komunikasi, pengembangan strategi pemasaran, dan memahami peran media dalam kehidupan sosial. Teori ini dapat diterapkan dalam berbagai bidang, seperti analisis penggunaan media sosial, studi perilaku pengguna game online, dan penelitian dampak media terhadap perilaku konsumen (Littlejohn, S. W., & Foss 2011)

2.3 Konsep Operasional

Konsep operasional merupakan proses mengubah konsep yang abstrak menjadi indikator-indikator yang dapat diobservasi secara empiris. (Eriyanto 2011) Konsep operasional digunakan dalam penelitian untuk memperjelas dan mengukur variabel-variabel yang diteliti. Dalam penelitian mengenai pengaruh Game Online Mobile Legends terhadap minat belajar siswa, terdapat dua variabel utama, yaitu variabel independen dan variabel dependen.

1. Variabel Independen (X):

Variabel independen merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab terjadinya perubahan pada variabel dependen. Dalam penelitian ini, variabel independen sesuai dengan judul "Pengaruh Game Online Mobile Legends Terhadap Minat Belajar Siswa SMKN 2

Hak Cipta Diindungi 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.

Pekanbaru". Maka variabel independen adalah Kegunaan Game Online Mobile Legends. Konsep operasional dari variabel ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

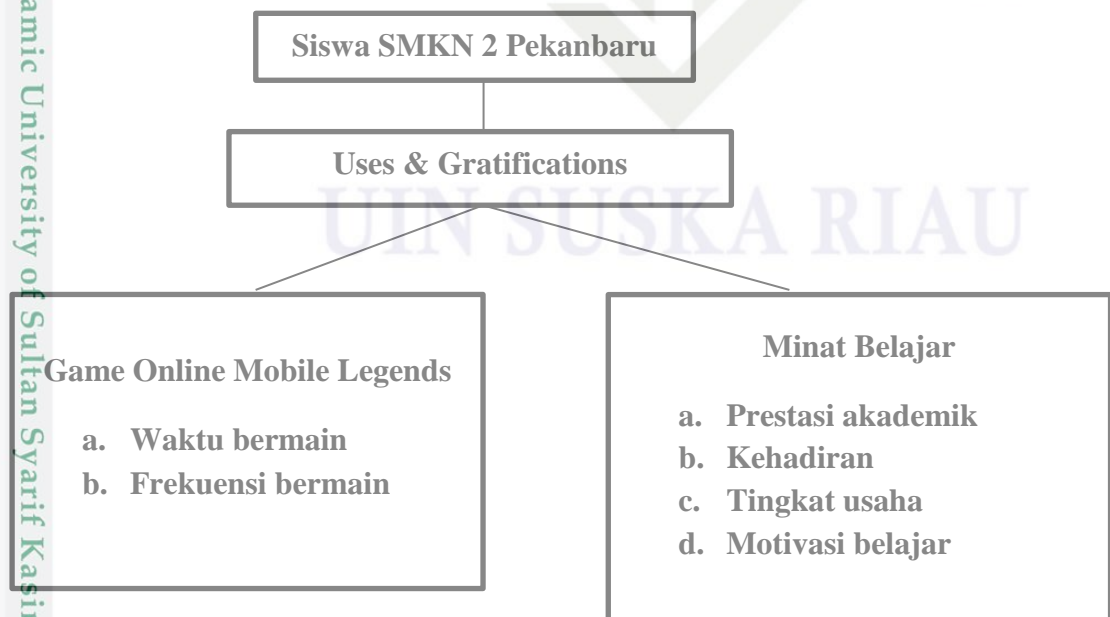
- a. Waktu bermain: Lamanya waktu yang dihabiskan oleh responden ketika bermain game online Mobile Legends.
 - b. Frekuensi bermain: Jumlah kali responden bermain game online Mobile Legends dalam satu hari.
2. Variabel Dependen (Y):

Variabel dependen merupakan variabel yang dipengaruhi oleh variabel independen. Dalam penelitian ini, variabel dependen adalah "Game Online Mobile Legends Terhadap Minat Belajar" maka variabel dependennya adalah Minat Belajar. Konsep operasional dari variabel ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

- a. Prestasi akademik: Mengukur capaian akademik siswa.
- b. Kehadiran: Mengukur jumlah kehadiran siswa dalam kelas sebagai indikator minat belajar yang tinggi.
- c. Tingkat usaha: Mengukur sejauh mana siswa menginvestasikan waktu dan upaya dalam mengerjakan tugas, menyelesaikan proyek, dan belajar mandiri di luar jam pelajaran.
- d. Motivasi belajar: Mengukur tingkat motivasi siswa.

Dengan mengoperasionalkan konsep-konsep tersebut, peneliti dapat mengukur dan mengamati secara empiris variabel-variabel yang diteliti, sehingga memungkinkan penelitian ini untuk diuji kembali oleh orang lain dan memperoleh hasil yang objektif.

2.4 Kerangka Berfikir



Hak Cipta Diindungi 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. Hipotesis

Secara etimologis, hipotesis berasal dari kata "hypo" yang berarti kurang, dan "thesis" yang berarti pendapat. Dengan demikian, hipotesis dapat diartikan sebagai pendapat yang kurang meyakinkan atau belum teruji kebenarannya (Kriyantono 2006). Hipotesis merupakan pernyataan awal yang diajukan untuk diuji dan kebenarannya masih bersifat sementara. Berdasarkan permasalahan yang ada dalam rumusan masalah, peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut:

Hipotesis Alternatif (H_a): Terdapat pengaruh Game Online Mobile Legends terhadap minat belajar siswa Kelas XI di SMKN 2 Pekanbaru. Hipotesis ini menyiratkan bahwa adanya permainan Game Online Mobile Legends berpotensi mempengaruhi minat belajar siswa/i di sekolah tersebut.

Hipotesis Nol (H_0): Tidak terdapat pengaruh Game Online Mobile Legends terhadap minat belajar siswa/i Kelas XI di SMKN 2 Pekanbaru. Hipotesis ini menyatakan bahwa tidak ada hubungan atau pengaruh yang signifikan antara permainan Game Online Mobile Legends dan minat belajar siswa/i di sekolah tersebut.

Hipotesis yang diajukan ini akan menjadi dasar untuk dilakukan penelitian lebih lanjut guna menguji kebenaran dan signifikansi pengaruh Game Online Mobile Legends terhadap minat belajar siswa/i Kelas XI di SMKN 2 Pekanbaru.

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 METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Pendekatan ini digunakan untuk memberikan jawaban terhadap suatu masalah dan mendapatkan informasi yang lebih mendalam dan luas tentang fenomena yang diteliti. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan tahap-tahap penelitian deskriptif kuantitatif, yang bertujuan untuk mengungkapkan fakta dan menyelesaikan masalah ilmiah. Metode penelitian ini didasarkan pada filsafat positivisme, yang menggunakan populasi atau sampel tertentu sebagai subjek penelitian. Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen penelitian, dan analisis data dilakukan secara statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Penelitian kuantitatif juga digunakan untuk menggambarkan atau menjelaskan suatu masalah, dengan hasil yang dapat digeneralisasi. (Rachmat 2006)

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh Game Online Mobile Legends terhadap perilaku komunikasi. Langkah-langkah penelitian ini mengikuti panduan dari Arikunto, yaitu mengidentifikasi isu dan masalah yang penting, merumuskan dan membatasi masalah, melakukan studi kepustakaan, merumuskan hipotesis, menentukan desain dan metode penelitian, mengumpulkan data, menganalisis data, menyajikan data, membuat kesimpulan, dan memberikan saran.

Penelitian ini menggunakan tipe penelitian kuantitatif deskriptif, dimana objek penelitian dijelaskan berdasarkan analisis data dari jawaban responden yang diteliti melalui kuesioner. Tujuannya adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh Game Online Mobile Legends terhadap minat belajar siswa/i Kelas XI di SMKN 2 Pekanbaru.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 2 Pekanbaru yang berlokasi di Jl. Pattimura No.14, Cinta Raja, Kec. Sail, Kota Pekanbaru, Provinsi Riau. Waktu penelitian ini dilakukan mulai dari tahun 2023 sampai selesai.

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

3.3.1 Populasi Penelitian

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa laki-laki di SMK Negeri 2 Pekanbaru. Hal ini didasarkan pada temuan pra riset peneliti yang menunjukkan bahwa mayoritas siswa laki-laki bermain Game Online Mobile Legends.

3.3.2 Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang teliti atau penelitian hanya akan mengambil sebagian dari populasi (Rachmat

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.

2006). Sampel dalam penelitian ini peneliti menggunakan Rumus Slovin, yang mana rumusnya yaitu:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan :

n : ukuran sampel

N : ukuran populasi

e : kelonggara ketidakteelitian karena kesalahan pengambilan sampel yang dapat ditolerir 1%, 2%, 3%, 5%, atau 10%.

Dalam penelitian ini diketahui jumlah populasi laki-laki yaitu 102 orang. Jadi:

$$n = \frac{102}{1 + 102 (10\%)^2}$$

$$n = \frac{102}{1 + 102 (0,1)^2}$$

$$n = \frac{102}{2,02}$$

n = 50,49. Dibulatkan menjadi 51 maka respondennya sebanyak 51 orang siswa laki-laki. (Rachmat 2006)

Setelah diketahui jumlah sampel, yaitu 51 siswa. Untuk pengambilan sampel penulis menggunakan Teknik Cluster Sampling dengan mengkategorikan siswa SMKN 2 Pekanbaru untuk dijadikan sebagai sampel nya secara random atau acak dan setiap populasi memiliki kesempatan yang sama untuk dijadikan sampel. Sampel yang diambil adalah siswa Laki-laki yang mengetahui dan bermain Game Online Mobile Legends.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan Skala Likert, yang mana objek sikap. Objek sikap ini biasanya telah ditentukan secara spesifik dan sistematis oleh peneliti. Indikator-indikator dari variabel sikap terhadap suatu objek merupakan titik tolak dalam membuat pertanyaan yang harus diisi responden. Setiap pernyataan atau pertanyaan akan dihubungkan dengan jawaban yang berupa dukungan atau pernyataan sikap yang diungkapkan dengan kata-kata.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

3.4.1 Metode Angket (Kuesioner)

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah penggunaan kuesioner. Kuesioner berisi serangkaian pertanyaan yang harus diisi atau dijawab oleh responden. Dalam penelitian ini, kuesioner digunakan secara langsung, di mana seluruh pertanyaan

Hak Cipta Diindungi 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.

diajukan kepada responden.(Y. Y. dkk 2009) Kuesioner dapat berupa pertanyaan tertutup atau terbuka, dan dapat disampaikan kepada responden secara langsung, melalui pos, atau melalui internet.

Penggunaan kuesioner langsung dapat dilakukan jika waktu yang tersedia tidak terlalu lama dan memungkinkan untuk mengantarkan kuesioner kepada responden secara langsung. Jika memungkinkan, pengiriman kuesioner melalui pos tidak diperlukan. Kuesioner atau angket adalah instrumen penelitian yang berisi pertanyaan dan/atau pernyataan yang harus diisi atau dijawab oleh responden.(E. S. dkk 2019) Tujuan penyebaran kuesioner adalah untuk mendapatkan informasi yang lengkap tentang suatu masalah dari sudut pandang responden.

Dalam pengisian daftar pertanyaan menggunakan skala Likert, variabel yang diukur dijabarkan menjadi indikator-indikator variabel. Indikator-indikator ini kemudian dijadikan dasar untuk menyusun item-item instrumen, yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan. Setiap item instrumen dengan skala Likert memiliki gradasi dari sangat positif hingga sangat negatif, sehingga responden dapat memilih tingkat persetujuan atau ketidaksetujuan mereka terhadap setiap pernyataan.(Arikunto 2006)

- a. Sangat Setuju(SS) : diberi skor 4
- b. Setuju(ST) : diberi skor 3
- c. Tidak Setuju(TS) : diberi skor 2
- d. Sangat Tidak Setuju(STS) : diberi skor 1

3. Uji Validitas dan Reabilitas

Uji validitas dilakukan dengan mengkorelasikan skor setiap indikator dengan total skor indikator variabel. Korelasi yang diperoleh kemudian dibandingkan dengan sampling error pada tingkat signifikansi 0,05. Instrumen dianggap valid jika korelasi yang diperoleh (r hitung) lebih besar atau sama dengan korelasi tabel (r tabel) pada uji dua sisi dengan tingkat signifikansi 0,1. Jika r hitung $\geq r$ tabel, maka instrumen atau item pertanyaan dianggap memiliki korelasi yang signifikan terhadap skor total (dinyatakan valid). Jika r hitung $\leq r$ tabel, maka instrumen atau item pertanyaan dianggap tidak memiliki korelasi yang signifikan terhadap skor total (dinyatakan tidak valid).

Selain itu, penelitian ini juga menggunakan uji reliabilitas untuk mengukur konsistensi alat ukur. Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui apakah alat pengukur yang digunakan dapat diandalkan dan tetap konsisten jika pengukuran tersebut diulang. Dalam penelitian ini, digunakan metode alpha cronbach untuk menguji reliabilitas. Jika instrumen memiliki koefisien alpha sebesar 0,6 atau lebih, maka instrumen dianggap reliabel (handal).(Riduwan and Rusyana 2013)

Hak Cipta Diindungi 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.

3.6 Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul, langkah selanjutnya adalah pengolahan data menggunakan aplikasi komputer seperti IBM SPSS Statistics 25. Pengolahan data bertujuan untuk menganalisis data mentah yang diperoleh agar memudahkan dalam mengambil kesimpulan atau menjawab permasalahan penelitian. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

1. Analisis data deskriptif kuantitatif: Melibatkan pengumpulan data, penyusunan atau pengaturan data, pengolahan data, serta penyajian dan analisis data angka. Analisis ini memberikan gambaran tentang gejala, peristiwa, atau keadaan yang diteliti. (Hartono 2011) Data mengenai variabel Game Online dan Perilaku Komunikasi yang diperoleh dari angket dianalisis secara deskriptif menggunakan metode analisis deskriptif kuantitatif.

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

Keterangan :

P : angka presentase

F : frekuensi yang dicari

N : number of case (jumlah frekuensi atau banyak individu) (Anas 2014)

Analisis yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel X (Game Online ML) dengan variabel Y (Perilaku Komunukasi) diukur dengan skala nilai yaitu:

KATEGORI	SKOR
Sangat setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Data yang telah dipresentasikan kemudian derekapitulasikan dan diberi kriteria sebagai berikut:

81% - 100% = sangat baik

61% - 80% = baik

41% - 60% = cukup baik

21% - 40% = tidak baik

0% - 20% = sangat tidak baik (Anas 2014)

2. Analisis regresi linear: Data yang telah dikategorikan dimasukkan ke dalam rumus regresi sederhana untuk mencari hubungan antara variabel prediktor dan variabel kriterium. Persamaan regresi linear sederhana umumnya ditulis sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y : Subjek dalam variabel dependen yang diprediksikan

- a : harga konstan (ketika harga $X=0$)
b : koefisien regresi
X : nilai variabel independen (Sugiono 2014).

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

BAB IV GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN

4.1 Sejarah Singkat SMKN 2 Pekanbaru

SMK Negeri 2 Pekanbaru adalah sekolah menengah kejuruan tertua dalam kelompok teknologi di Provinsi Riau, yang didirikan pada tahun 1959 sebagai sekolah swasta dengan nama STM Karya Bakti. Pada tahun 1967, sekolah ini diubah statusnya menjadi sekolah negeri dengan nama STM Negeri Pekanbaru, satu-satunya sekolah teknik menengah negeri di Provinsi Riau pada waktu itu, dengan tiga jurusan: Bangunan, Mesin, dan Listrik.

Nama STM Negeri Pekanbaru bertahan selama beberapa dekade sebelum diubah menjadi SMK Negeri 2 Pekanbaru pada era 1990-an. Saat itu, sekolah ini memiliki lima jurusan, yaitu Teknik Bangunan, Mesin Produksi, Otomotif, Elektronika, dan Listrik.

Pada tahun 1996, sekolah ini dibagi menjadi dua: SMK Negeri 2 Pekanbaru, yang berlokasi di Jalan Pattimura No. 4, dengan tiga jurusan yaitu Teknik Mesin, Otomotif, dan Bangunan; dan SMK Negeri 5 Pekanbaru, yang berlokasi di Rumbai, dengan dua jurusan yaitu Teknik Listrik dan Elektronika.

Pembagian ini tidak secara otomatis meningkatkan jumlah siswa yang diterima karena keterbatasan peralatan dan guru kejuruan. Pada dasarnya, kapasitas kedua sekolah tetap sama dengan satu sekolah sebelum dibagi.

Seiring dengan meningkatnya minat masyarakat untuk masuk ke SMK, SMK Negeri 2 Pekanbaru perlahan-lahan menambah jurusan dan bidang keahlian yang memungkinkan, berdasarkan hasil rekayasa ulang yang dilakukan bersama dengan Bapeda Kota Pekanbaru.

Bidang keahlian listrik kembali dibuka di SMK Negeri 2 Pekanbaru dengan program keahlian Listrik Industri. Dalam tahun-tahun berikutnya, program keahlian dan jurusan terus dikembangkan. Saat ini, SMK Negeri 2 Pekanbaru memiliki 8 program studi keahlian dengan 15 paket keahlian.

Pada tahun 2006, program keahlian Otomotif mendapatkan predikat sebagai sekolah nasional bertaraf internasional dengan program keahlian Advance Automotive. Pada akhir tahun 2007, SMK Negeri 2 Pekanbaru ditetapkan sebagai Sekolah Nasional Berstandar Internasional, yang mengakui seluruh program keahliannya sebagai berstandar internasional.

Pada akhir tahun 2008, sekolah ini diprogramkan menjadi SMK SBI Model Invest ABD, dengan kegiatan dimulai pada tahun 2010. Sebagai bagian dari program ini, SMK Negeri 2 Pekanbaru diberi tugas tambahan untuk membimbing sekolah-sekolah aliansi agar menjadi sekolah berstandar internasional dalam 4 tahun. Namun, pada tahun 2013, status SMK SBI dihapuskan sesuai dengan keputusan Mahkamah Konstitusi, dan SMK Negeri 2 Pekanbaru termasuk salah satu sekolah yang dianulir dari status SMK SBI.

Pada tahun 2013, status SMK Negeri 2 Pekanbaru kembali ditingkatkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menjadi Sekolah Rujukan, yang hanya ada dua di Provinsi Riau saat itu. Pada tahun ajaran 2013/2014, dengan diberlakukannya kurikulum SMK 2013, SMK Negeri 2 Pekanbaru didaulat menjadi salah satu sekolah pusat pelaksanaan Kurikulum 2013, dengan tugas tambahan membimbing sekolah lain dalam pelaksanaan kurikulum ini di Kota Pekanbaru dan Provinsi Riau. Akibatnya, seluruh aktivitas pelaksanaan Kurikulum 2013 dimotori oleh SMK Negeri 2 Pekanbaru.

Setelah pergantian Menteri Pendidikan dan Kebudayaan yang memutuskan penundaan pelaksanaan Kurikulum 2013, SMK Negeri 2 Pekanbaru, sebagai pusat pelaksanaan kurikulum, tetap melaksanakan Kurikulum 2013 bersama dengan dua sekolah lain yang telah melaksanakan lebih dari dua semester pada saat peraturan tersebut dikeluarkan. SMK Negeri 2 Pekanbaru juga berfungsi sebagai proyek percontohan evaluasi Kurikulum 2013.

Selama lebih dari empat dekade sejak sekolah ini menjadi sekolah negeri, SMK Negeri 2 Pekanbaru telah dipimpin oleh 10 kepala sekolah dan 3 pelaksana tugas sekolah (PLT), yang dijabat mulai dari Kepala Bidang Dikmenjur, pengawas, hingga guru senior di sekolah ini. ("Profil SMKN 2 Pekanbaru" n.d.)

4.2 Profil Sekolah

Nama Sekolah	SMKN 2
No.Statistik	321.0906.05.001
Provinsi	Riau
Otonomi Daerah	2001
Kecamatan	Sail
Desa/Kelurahan	Cinta Raja
Jalan & Nomor	Pattimura 14
Kode Pos	28131
Telepon	0761.571240
Faxcimile/FAX	0761.23326
Web Site	https://smkn2-pekanbaru.sch.id
E-mail	Smkn2.pku@gmail.com
Daerah	Perkotaan
Status Sekolah	Negeri
Kelompok Sekolah	Teknologi dan Rekayasa
Akreditasi	A
Surat Keputusan/SK	No. 036/0/1997 Tgl. 27-03-1997
Penerbitan SK ditandatangani oleh	Mendikbud RI
Tahun Berdiri	1959

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Diindungi 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 Diindungi 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.

Tahun Penegerian	1967
Kegiatan Belajar Mengajar	Pagi dan Sore
Bersertifikat	ISO 9001 ; 2008
Bangunan Sekolah	Milik Sendiri
Lokasi Sekolah	Pekanbaru
Jarak ke Pusat Kecamatan	1 (satu) KM
Jarak ke Pusat Otoda	2 (dua) KM
Terletak pada Lintasan	Kota Madya
Perjalanan Perubahan	STM Karya Bakti (1959) STM Negeri (1997) SMKN 2 (1997)
Jumlah Keanggotaan Rayon	7 Sekolah
Organisasi Penyelenggara	Pemerintah Kota Pekanbaru

Sumber data : SMKN 2 Pekanbaru

4.3 Visi dan Misi SMKN 2 Pekanbaru

Visi

Terwujudnya SMK Negeri 2 Pekanbaru sebagai pusat pendidikan dan pelatihan teknologi yang berkualitas Internasional, berwawasan lingkungan dan menghasilkan tamatan yang berakhlak mulia serta mampu bersaing di pasar global.

Misi

- 1) Mengembangkan pendidikan karakter sehingga menghasilkan tamatan yang berakhlak mulia, menguasai teknologi, terserap di dunia usaha dan industri secara global, mandiri dan mampu bersaing untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.
- 2) Meningkatkan kemitraan dengan dunia usaha/industri atau lembaga pendidikan dalam dan luar negeri.
- 3) Mengembangkan kurikulum sesuai dengan standar nasional dan perkembangan teknologi.
- 4) Membudayakan pendidikan berwawasan enterpreneur/kewirusahaan.
- 5) Menerapkan pendidikan berwawasan lingkungan.Meningkatkan profesionalisme tenaga edukatif dan non edukatif.
- 6) Menerapkan Sistem Manajemen Mutu ISO 9001:2008 secara konsisten.
- 7) Menerapkan konsep pendidikan untuk pembangunan berkelanjutan. (“Visi Dan Misi SMKN 2 Pekanbaru” n.d.)

4.4 Struktur Organisasi Sekolah

Dalam melaksanakan tugas, kepala sekolah dibantu oleh 4 orang wakil kepala sekolah ditambah 1 orang wakil manajemen mutu. Yaitu Wakil kepala sekolah bidang kurikulum. Yang membidangi kurikulum dan pembelajaran serta evaluasi, Wakil Kepala sekolah bidang Kesiswaan yang membidangi

Masalah Kesiswaan, Wakil kepala sekolah Bidang sarana, yang membidangi masalah sarana dan prasarana pendidikan, dan wakil kepala sekolah bidang humas dan industri yang mengurus masalah hubungan masarakat dan industri serta sekaligus mengurus masalah praktek kerja siswa (Prakerin).

Sementara itu, Program Study keahlian dipimpin oleh Ketua Program Study Keahlian, dalam hal ini langsung bertanggung jawab kepada kepala sekolah. Posisi ini dilakukan dengan dasar pemikiran program study keahlian laksana kepala sekolah kecil di jurusan yang dipimpinnya. Berikut struktur organisasi SMKN 2 Pekanbaru dapat dilihat dibawah ini:

1. Kepala Sekolah

Nama	: Peri Iswandi, S.Pd
NIP	:19660110 199103 1 004
2. Wakil Kepala Sekolah
 - 1) Kurikulum : Lukman, S.E., M.Kom
 - 2) Kesiswaan : Wawan Suryawan, S.Pd
 - 3) Humas : Neko Despendra, S.Pd
 - 4) Sarana : Pebri Martina, ST, M.Pd
 - 5) Manajemen Mutu : Fitrianti, M.Kom
 - 6) Pelestarian Lingkungan : Yuliasma
3. Kepala Tata Usaha : Iria Santoso
4. Kepala Unit Produksi : Yenni Fitriana, S.Pd
5. Ketua Program Keahlian (KPK)
 - 1) KPK Teknik Pemesinan : Redfdedi, S.Pd
 - 2) KPK Teknik Geomatika : Kamal Majdi, S.Pd
 - 3) KPK Teknik Bangunan : Desi Ratnasari, S.Pd
 - 4) KPK Teknik Ketenagalistrikan : Bambang Tirto Cahyono, ST
 - 5) KPK Teknik Elektronika Industri : Budi Subarta, ST
 - 6) KPK Teknik Kimia : Helmi Arisman, M.Pd
 - 7) KPK Teknik Otomotif : Drs. Abdul Gani
 - 8) KPK Teknik Konstruksi : Nurul Hayati, ST
 - 9) KPK Teknik Pengelasan : Drs. Legiman
 - 10) KPK Kimia Analisis : Ilse Astiraji, S.Pd
 - 11) KPK Teknik Jaringan Komputer : Fitriwati, S.Kom
 - 12) KPK Pengembangan Perangkat Lunak : Asmeri Desti, S.Kom (“Struktur Organisasi SMKN 2 Pekanbaru” n.d.)

Hak Cipta Diindungi 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 Diindungi 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. Jumlah Siswa

Siswa merupakan bagian terpenting dalam sebuah lembaga pendidikan, karena keberadaan siswa menjadi salah satu aspek yang wajib dipenuhi oleh lembaga tersebut. Adapun data siswa SMK N 2 Pekanbaru adalah sebagai berikut :

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	X	911
2	XI	870
3	XII	811

Berdasarkan tabel di atas, dapat dijelaskan bahwa siswa SMK N 2 Pekanbaru terdiri dari 24 program kejuruan, dengan mayoritas siswa berjenis kelamin laki-laki. Jumlah siswa kelas X adalah 911 siswa, kelas XI sebanyak 870 siswa, dan kelas XII berjumlah 811 siswa.



Hak Cipta Diindungi 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 V HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi hasil penelitian dan pembahasan yang didapat berdasarkan data yang diperoleh dari kuesioner atau angket yang telah disebarkan peneliti dan diisi oleh responden. Bentuk penyajian data tentang “Pengaruh Game Online Mobile Legends terhadap Minat Belajar Siswa SMKN 2 Pekanbaru” dengan menggunakan SPSS. Adapun data-data tersebut sebagai berikut :

5.1 Hasil Penelitian

1. Uji Validitas

Uji validitas merupakan kemampuan atau ketepatan suatu instrumen dalam mengukur hal yang ingin diukur. Validitas diperoleh dengan mengkorelasikan setiap indikator dengan total skor indikator pada variabel yang diteliti. Hasil korelasi tersebut kemudian dibandingkan dengan nilai kritis pada taraf signifikan 0,5, yang dalam penelitian ini bernilai 0,254 ($\alpha = 5\%$). Pengujian validitas dilakukan oleh penulis di SMKN 2 Pekanbaru dengan melibatkan 51 responden sebagai sampel untuk menguji instrumen penelitian. Berdasarkan hasil pre-test, seluruh instrumen yang disebarkan melalui kuesioner dinyatakan valid. Hal ini menunjukkan adanya kesamaan pemahaman antara peneliti dan siswa yang menjadi subjek uji validitas.

Tabel 5.1 Uji Validitas Variabel X (Game Online Mobile Legends)

No	R (hitung)	R (tabel)	Kesimpulan	Keterangan
1	0,673	0,254	Valid	Digunakan
2	0,793	0,254	Valid	Digunakan
3	0,815	0,254	Valid	Digunakan
4	0,66	0,254	Valid	Digunakan
5	0,736	0,254	Valid	Digunakan
6	0,732	0,254	Valid	Digunakan
7	0,749	0,254	Valid	Digunakan
8	0,766	0,254	Valid	Digunakan
9	0,783	0,254	Valid	Digunakan
10	0,68	0,254	Valid	Digunakan
11	0,71	0,254	Valid	Digunakan
12	0,732	0,254	Valid	Digunakan
13	0,564	0,254	Valid	Digunakan
14	0,697	0,254	Valid	Digunakan
15	0,58	0,254	Valid	Digunakan
16	0,771	0,254	Valid	Digunakan
17	0,642	0,254	Valid	Digunakan
18	0,724	0,254	Valid	Digunakan
19	0,564	0,254	Valid	Digunakan
20	0,75	0,254	Valid	Digunakan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

21	0,671	0,254	Valid	Digunakan
22	0,609	0,254	Valid	Digunakan
23	0,735	0,254	Valid	Digunakan
24	0,498	0,254	Valid	Digunakan
25	0,493	0,254	Valid	Digunakan
26	0,62	0,254	Valid	Digunakan
27	0,665	0,254	Valid	Digunakan
28	0,602	0,254	Valid	Digunakan

Sumber : pengolahan data peneliti 2024

Berdasarkan hasil uji validitas untuk variabel X (Game Onilne Mobile Legends), terlihat bahwa semua nilai dari 1 hingga 28 memenuhi kriteria validitas, yaitu memilikinilai diatas R(tabel) sebesar 0,254. Dengan demikian, hasil ini dinyatakan layak untu digunakan dalam model pengujian selanjutnya.

Tabel 5.2 Uji Validitas Variabel Y(Minat Belajar)

No	R (hitung)	R (tabel)	Kesimpulan	Keterangan
1	0,437	0,254	Valid	Digunakan
2	0,652	0,254	Valid	Digunakan
3	0,574	0,254	Valid	Digunakan
4	0,380	0,254	Valid	Digunakan
5	0,625	0,254	Valid	Digunakan
6	0,481	0,254	Valid	Digunakan
7	0,336	0,254	Valid	Digunakan
8	0,436	0,254	Valid	Digunakan
9	0,755	0,254	Valid	Digunakan
10	0,598	0,254	Valid	Digunakan
11	0,560	0,254	Valid	Digunakan
12	0,696	0,254	Valid	Digunakan
13	0,504	0,254	Valid	Digunakan
14	0,598	0,254	Valid	Digunakan
15	0,710	0,254	Valid	Digunakan
16	0,760	0,254	Valid	Digunakan
17	0,766	0,254	Valid	Digunakan
18	0,755	0,254	Valid	Digunakan
19	0,581	0,254	Valid	Digunakan
20	0,523	0,254	Valid	Digunakan
21	0,741	0,254	Valid	Digunakan
22	0,730	0,254	Valid	Digunakan
23	0,282	0,254	Valid	Digunakan
24	0,710	0,254	Valid	Digunakan
25	0,527	0,254	Valid	Digunakan
26	0,306	0,254	Valid	Digunakan
27	0,619	0,254	Valid	Digunakan
28	0,540	0,254	Valid	Digunakan

Sumber : pengolahan data peneliti 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.

Berdasarkan hasil uji validitas untuk variabel X (Game Onilne Mobile Legends), terlihat bahwa semua nilai dari 1 hingga 28 memenuhi kriteria validitas, yaitu memilikinilai diatas R(tabel) sebesar 0,254. Dengan demikian, hasil ini dinyatakan layak untu digunakan dalam model pengujian selanjutnya.

2. Uji Reliabelitas

Reliabilitas alat ukur adalah kemampuan alat ukur untuk menghasilkan hasil yang konsisten dan sesuai dengan yang diukur, sehingga bisa dipercaya. Tujuan utama dalam penelitian adalah memastikan alat ukur yang digunakan reliable, karena jika tidak, proses pengumpulan data bisa terganggu atau bahkan gagal.

Tabel 5.3 Pengujian reliabilitas angket Game Online Mobile

Angket	Jumlah	Nilai Cronbatch's Alpha	Keterangan
Game Online Mobile Legends	28	0,925	Reliabel
Minat Belajar	28	0,957	Reliabel

Sumber : pengolahan data peneliti 2024

Berdasarkan tabel di atas, setelah dilakukan uji reliabilitas, diketahui bahwa variabel X (Game Online Mobile Legends) memiliki nilai reliabilitas sebesar 0,925% dan variabel Y (Minat Belajar) sebesar 0,957%. Berdasarkan kriteria Cronbach's Alpha, kedua variabel tersebut sangat reliabel.

5. Identitas Responden

Identitas responden merupakan syarat utama untuk menentukan karakteristik maupun latarbelakang responden dalam penelitian ini. Apabila identitas responden tidak sesuai dengan karakteristik yang sudah ditentukan dalam pemilihan sampel, maka responden tersebut tidak dapat dijadikan sampel. Dari 51 responden maka diperoleh karakteristik sebagai berikut :

- a. Distribusi responden berdasarkan umur

Distribusi responden berdasarkan umur dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 5 4 Distribusi responden berdasarkan umur

Umur	Frekuensi	Persentase
15 tahun	4	7,8%
16 tahun	19	37,3%
17 tahun	28	54,9%
Total	51	100%

Hak Cipta Diindungi 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.

Sumber : Hasil olahan data peneliti,2024

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa besarnya responden dengan usia 15 tahun sebanyak 4 orang dengan persentase 7,8%, responden dengan usia 16 tahun sebanyak 19 orang dengan persentase 37,3%, , responden dengan usia 17 tahun sebanyak 28 orang dengan persentase 54,9%. Berdasarkan persentase (%) maka jumlah usia 17 tahun paling besar dari usia lainnya, yakni 54.9%.

- b. Distribusi responden berdasarkan jenis kelamin

Distribusi responden berdasarkan jenis kelamin dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 5 5 Distribusi responden berdasarkan jenis kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase
Laki-laki	51	100%
Perempuan	0	0%
Total	51	100%

Sumber : Hasil olahan data peneliti,2024

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa seluruh responden berjenis kelamin laki-laki sebanyak 51 orang dengan jumlah persentase 100%. Hal ini sesuai dengan kriteria responden penelitian yang sudah ditentukan bahwa responden harus berjenis kelamin perempuan.

- c. Distribusi responden berdasarkan jurusan

Distribusi responden berdasarkan jenis kelamin dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 5 6 Distribusi responden berdasarkan jurusan

Jurusan	Frekuensi	Persentase
Teknik Pemesinan	5	9,8%
Teknik Geomatika	5	9,8%
Teknik Bangunan	3	5,9%
Teknik Ketenagalistrikan	4	7,8%
Teknik Elektronika Industri	5	9,8%
Teknik Kimia	4	7,8%
Teknik Otomotif	7	13,7%
Teknik Konstruksi	3	5,9%
Teknik Pengelasan	3	5,9%
Teknik Jaringan Komputer	5	9,8%
Kimia Analisis	4	7,8%
Pengembangan Perangkat Lunak	3	5,9%

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.

Total	51	100%
--------------	-----------	-------------

Sumber : Hasil olahan data peneliti,2024

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa besarnya responden dengan jurusan Teknik Otomotif sebanyak 7 orang dengan persentase 13,7%, responden dengan jurusan

1. Frekuensi

Tabel 5 7 Sudah berapa lama bermain game online mobile legends

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
1 – 2 tahun	23	45,1%
>2 tahun	23	45,1%
<1 tahun	5	9,8%
Total	51	100%

Sumber : Hasil olahan data peneliti,2024

Berdasarkan tabel di atas menjelaskan bahwa bahwa siswa sudah bermain game online mobile legends 1tahun (45,1%) hingga lebih dari 2 tahun (45,1%)

Tabel 5.8 Saya bermain game online mobile legends setiap hari

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
Sangat Setuju	11	21,6%
Setuju	26	51%
Tidak Setuju	9	17,6%
Sangat Tidak Setuju	5	9,8%
Total	51	100%

Sumber : Hasil olahan data peneliti,2024

Berdasarkan tabel di atas, responden yang menggunakan game online Mobile Legends untuk memperoleh peringkat tertinggi sebagian besar memberikan jawaban "setuju," yaitu sebanyak 26 orang (51%). Hal ini diikuti oleh jawaban "sangat setuju" sebanyak 11 orang (21,6%), "sangat tidak setuju" sebanyak 9 orang (17,6%), dan "tidak setuju" sebanyak 5 orang (9,8%). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden berada pada kategori "setuju" dengan persentase 51%, yang menunjukkan bahwa mereka sepakat bermain game Mobile Legends setiap hari.

Tabel 5.9 Saya sering mengisi waktu luang dengan bermain game online mobile legends

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
Sangat Setuju	24	47,1%
Setuju	15	29,4%
Tidak Setuju	8	15,7%
Sangat Tidak Setuju	4	7,8%
Total	51	100%

Sumber : Hasil olahan data peneliti,2024

Hak Cipta Diindungi 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.

Berdasarkan tabel di atas, responden yang menjawab "sangat setuju," yaitu sebanyak 24 orang (47,1%). Hal ini diikuti oleh jawaban "setuju" sebanyak 15 orang (29,4%), "tidak setuju" sebanyak 8 orang (15,7%), dan "sangat tidak setuju" sebanyak 4 orang (7,8%). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden berada pada kategori "sangat setuju" dengan persentase 47,1%, yang menunjukkan bahwa mereka mengisi waktu luang dengan bermain game Mobile Legends.

2. Durasi

Tabel 5.10 Saya bermain game online mobile legends menggunakan waktu lebih dari 1 jam

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
Sangat Setuju	20	39,2%
Setuju	21	41,2%
Tidak Setuju	3	5,9%
Sangat Tidak Setuju	7	13,7%
Total	51	100%

Sumber : Hasil olahan data peneliti,2024

Berdasarkan tabel di atas, responden yang menjawab "sangat setuju," yaitu sebanyak 20 orang (39,2%). Hal ini diikuti oleh jawaban "setuju" sebanyak 21 orang (41,2%), "tidak setuju" sebanyak 3 orang (5,9%), dan "sangat tidak setuju" sebanyak 7 orang (13,7%). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden berada pada kategori "setuju" dengan persentase 41,2%, yang menunjukkan bahwa mereka bermain game Mobile Legends menggunakan waktu lebih dari 1 jam.

Tabel 5.11 Game online mobile legends adalah game yang menarik bagi saya

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
Sangat Setuju	19	37,3%
Setuju	20	39,2%
Tidak Setuju	7	13,7%
Sangat Tidak Setuju	5	9,8%
Total	51	100%

Sumber : Hasil olahan data peneliti,2024

Berdasarkan tabel di atas, responden yang menjawab "sangat setuju," yaitu sebanyak 19 orang (37,3%). Hal ini diikuti oleh jawaban "setuju" sebanyak 20 orang (39,2%), "tidak setuju" sebanyak 7 orang (13,7%), dan "sangat tidak setuju" sebanyak 5 orang (9,8%). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden berada pada kategori "setuju" dengan persentase 39,2%, yang menunjukkan bahwa game Mobile Legends adalah game yang menarik bagi mereka.

Hak Cipta Diindungi 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 5.12 Saya antusias dengan semua yang berkaitan dengan game online mobile legends

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
Sangat Setuju	16	31,4%
Setuju	23	45,1%
Tidak Setuju	6	11,8%
Sangat Tidak Setuju	6	11,8%
Total	51	100%

Sumber : Hasil olahan data peneliti,2024

Berdasarkan tabel di atas, responden yang menjawab "sangat setuju," yaitu sebanyak 16 orang (31,4%). Hal ini diikuti oleh jawaban "setuju" sebanyak 23 orang (45,1%), "tidak setuju" sebanyak 6 orang (11,8%), dan "sangat tidak setuju" sebanyak 6 orang (11,8%). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden berada pada kategori "setuju" dengan persentase 45,1%, yang menunjukkan bahwa mereka antusias dengan semua yang berkaitan dengan game Mobile Legends.

Tabel 5.13 Game online mobile legends termasuk game favorite siswa

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
Sangat Setuju	24	47,1%
Setuju	16	31,4%
Tidak Setuju	10	19,6%
Sangat Tidak Setuju	1	2%
Total	51	100%

Sumber : Hasil olahan data peneliti,2024

Berdasarkan tabel di atas, responden yang menjawab "sangat setuju," yaitu sebanyak 24 orang (47,1%). Hal ini diikuti oleh jawaban "setuju" sebanyak 16 orang (31,4%), "tidak setuju" sebanyak 10 orang (19,6%), dan "sangat tidak setuju" sebanyak 1 orang (2%). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden berada pada kategori "sangat setuju" dengan persentase 47,1%, yang menunjukkan bahwa game Mobile Legends adalah game favorite bagi mereka.

Tabel 5.14 Saya bermain game online mobile legends melalui HP/computer

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
Sangat Setuju	15	29,4%
Setuju	23	45,1%
Tidak Setuju	3	5,9%
Sangat Tidak Setuju	10	19,6%
Total	51	100%

Sumber : Hasil olahan data peneliti,2024

Hak Cipta Diindungi 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.

Berdasarkan tabel di atas, responden yang menjawab "sangat setuju," yaitu sebanyak 15 orang (29,4%). Hal ini diikuti oleh jawaban "setuju" sebanyak 23 orang (45,1%), "tidak setuju" sebanyak 3 orang (5,9%), dan "sangat tidak setuju" sebanyak 10 orang (19,6%). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden berada pada kategori "setuju" dengan persentase 45,1%, yang menunjukkan bahwa mereka bermain game Mobile Legends melalui HP/computer.

Tabel 5.15 Saya mengetahui hero/karakter pada game online mobile legends

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
Sangat Setuju	20	39,2%
Setuju	19	37,3%
Tidak Setuju	10	19,6%
Sangat Tidak Setuju	2	3,9%
Total	51	100%

Sumber : Hasil olahan data peneliti,2024

Berdasarkan tabel di atas, responden yang menjawab "sangat setuju," yaitu sebanyak 20 orang (39,2%). Hal ini diikuti oleh jawaban "setuju" sebanyak 19 orang (37,3%), "tidak setuju" sebanyak 10 orang (19,6%), dan "sangat tidak setuju" sebanyak 2 orang (3,9%). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden berada pada kategori "sangat setuju" dengan persentase 39,2%, yang menunjukkan bahwa mereka mengetahui hero/karakter pada game Mobile Legends.

Tabel 5.16 Saya mengerti perbedaan skill pada setiap hero/karakter yang ada di dalam game mobile legends

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
Sangat Setuju	16	31,4%
Setuju	26	51%
Tidak Setuju	3	5,9%
Sangat Tidak Setuju	6	11,8%
Total	51	100%

Sumber : Hasil olahan data peneliti,2024

Berdasarkan tabel di atas, responden yang menjawab "sangat setuju," yaitu sebanyak 16 orang (31,4%). Hal ini diikuti oleh jawaban "setuju" sebanyak 26 orang (51%), "tidak setuju" sebanyak 3 orang (5,9%), dan "sangat tidak setuju" sebanyak 6 orang (11,8%). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden berada pada kategori "setuju" dengan persentase 51%, yang menunjukkan bahwa mereka mengerti skill pada setiap hero/karakter yang ada di dalam game Mobile Legends.

Hak Cipta Diindungi 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 5.17 Saya mengetahui build/equipment yang ada pada game online mobile legends

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
Sangat Setuju	24	47,1%
Setuju	14	27,5%
Tidak Setuju	10	19,6%
Sangat Tidak Setuju	3	5,9%
Total	51	100%

Sumber : Hasil olahan data peneliti,2024

Berdasarkan tabel di atas, responden yang menjawab "sangat setuju," yaitu sebanyak 24 orang (47,1%). Hal ini diikuti oleh jawaban "setuju" sebanyak 14 orang (27,5%), "tidak setuju" sebanyak 10 orang (19,6%), dan "sangat tidak setuju" sebanyak 3 orang (5,9%). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden berada pada kategori "sangat setuju" dengan persentase 47,1%, yang menunjukkan bahwa mereka mengetahui build/equipment yang ada pada game Mobile Legends.

3. Motivasi belajar

Tabel 5.18 Saya merasa bermain mobile legends mengganggu waktu belajar Saya

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
Sangat Setuju	19	37,3%
Setuju	21	41,2%
Tidak Setuju	2	3,9%
Sangat Tidak Setuju	9	17,6%
Total	51	100%

Sumber : Hasil olahan data peneliti,2024

Berdasarkan tabel di atas, responden yang menjawab "sangat setuju," yaitu sebanyak 19 orang (37,3%). Hal ini diikuti oleh jawaban "setuju" sebanyak 21 orang (41,2%), "tidak setuju" sebanyak 2 orang (3,9%), dan "sangat tidak setuju" sebanyak 9 orang (17,6%). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden berada pada kategori "setuju" dengan persentase 41,2%, yang menunjukkan bahwa game Mobile Legends mengganggu waktu belajar mereka.

Tabel 5.19 Saya sering melewatkan waktu belajar karena bermain game online mobile legends

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
Sangat Setuju	22	43,1%
Setuju	19	37,3%
Tidak Setuju	7	13,7%
Sangat Tidak Setuju	3	5,9%
Total	51	100%

Sumber : Hasil olahan data peneliti,2024

Hak Cipta Diindungi 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 satu 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.

Berdasarkan tabel di atas, responden yang menjawab "sangat setuju," yaitu sebanyak 22 orang (43,1%). Hal ini diikuti oleh jawaban "setuju" sebanyak 19 orang (37,3%), "tidak setuju" sebanyak 7 orang (13,7%), dan "sangat tidak setuju" sebanyak 3 orang (5,8%). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden berada pada kategori "sangat setuju" dengan persentase 43,1%, yang menunjukkan bahwa mereka sering melewatkan waktu belajar karena bermain game Mobile Legends.

4. Prestasi akademik

Tabel 5.20 Saya merasa nilai Saya menurun karena bermain mobile legends

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
Sangat Setuju	21	41,2%
Setuju	18	35,3%
Tidak Setuju	7	13,7%
Sangat Tidak Setuju	5	9,8%
Total	51	100%

Sumber : Hasil olahan data peneliti,2024

Berdasarkan tabel di atas, responden yang menjawab "sangat setuju," yaitu sebanyak 21 orang (41,2%). Hal ini diikuti oleh jawaban "setuju" sebanyak 18 orang (35,3%), "tidak setuju" sebanyak 7 orang (13,7%), dan "sangat tidak setuju" sebanyak 5 orang (9,8%). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden berada pada kategori "sangat setuju" dengan persentase 41,2%, yang menunjukkan bahwa mereka merasa nilai mereka menurun karena bermain game Mobile Legends.

Tabel 5.21 Bermain mobile legends membawa pengaruh besar terhadap konsentrasi belajar Saya

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
Sangat Setuju	13	25,5%
Setuju	25	49%
Tidak Setuju	5	9,8%
Sangat Tidak Setuju	8	15,7%
Total	51	100%

Sumber : Hasil olahan data peneliti,2024

Berdasarkan tabel di atas, responden yang menjawab "sangat setuju," yaitu sebanyak 13 orang (25,5%). Hal ini diikuti oleh jawaban "setuju" sebanyak 25 orang (49%), "tidak setuju" sebanyak 5 orang (9,8%), dan "sangat tidak setuju" sebanyak 8 orang (15,7%). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden berada pada kategori "setuju" dengan persentase 49%, yang menunjukkan bahwa

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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

bermain game Mobile Legends membawa pengaruh besar terhadap konsentrasi belajar mereka.

Tabel 5.22 Saya mengerjakan tugas sekolah tepat waktu setelah bermain mobile legends

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
Sangat Setuju	3	5,9%
Setuju	10	19,6%
Tidak Setuju	21	41,2%
Sangat Tidak Setuju	17	33,3%
Total	51	100%

Sumber : Hasil olahan data peneliti,2024

Berdasarkan tabel di atas, responden yang menjawab "sangat setuju," yaitu sebanyak 3 orang (5,9%). Hal ini diikuti oleh jawaban "setuju" sebanyak 10 orang (19,6%), "tidak setuju" sebanyak 21 orang (41,2%), dan "sangat tidak setuju" sebanyak 17 orang (33,3%). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden berada pada kategori "tidak setuju" dengan persentase 41,2%, yang menunjukkan bahwa mereka tidak mengerjakan tugas tepat waktu setelah bermain game Mobile Legends.

Tabel 5.23 Saya merasa sulit memahami materi pelajaran setelah bermain mobile legends

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
Sangat Setuju	16	31,4%
Setuju	24	47,1%
Tidak Setuju	1	2%
Sangat Tidak Setuju	10	19,6%
Total	51	100%

Sumber : Hasil olahan data peneliti,2024

Berdasarkan tabel di atas, responden yang menjawab "sangat setuju," yaitu sebanyak 16 orang (31,4%). Hal ini diikuti oleh jawaban "setuju" sebanyak 24 orang (47,1%), "tidak setuju" sebanyak 1 orang (2%), dan "sangat tidak setuju" sebanyak 10 orang (19,6%). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden berada pada kategori "setuju" dengan persentase 47,1%, yang menunjukkan bahwa mereka merasa sulit memahami materi pelajaran setelah bermain game Mobile Legends.

Tabel 5.24 Saya jadi termotivasi belajar setelah bermain mobile legends

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
Sangat Setuju	4	7,8%
Setuju	7	13,7%
Tidak Setuju	19	37,3%
Sangat Tidak Setuju	21	41,2%
Total	51	100%

Sumber : Hasil olahan data peneliti,2024

Hak Cipta Diindungi 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.

Berdasarkan tabel di atas, responden yang menjawab "sangat setuju," yaitu sebanyak 4 orang (7,8%). Hal ini diikuti oleh jawaban "setuju" sebanyak 7 orang (13,7%), "tidak setuju" sebanyak 19 orang (37,3%), dan "sangat tidak setuju" sebanyak 21 orang (41,2%). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden berada pada kategori "sangat tidak setuju" dengan persentase 41,2%, yang menunjukkan bahwa mereka tidak termotivasi belajar setelah bermain game Mobile Legends.

Tabel 5.25 Saya lebih memilih bermain game online mobile legends daripada mengerjakan tugas

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
Sangat Setuju	17	33,3%
Setuju	21	41,2%
Tidak Setuju	3	5,9%
Sangat Tidak Setuju	10	19,6%
Total	51	100%

Sumber : Hasil olahan data peneliti,2024

Berdasarkan tabel di atas, responden yang menjawab "sangat setuju," yaitu sebanyak 17 orang (33,3%). Hal ini diikuti oleh jawaban "setuju" sebanyak 21 orang (41,2%), "tidak setuju" sebanyak 3 orang (5,9%), dan "sangat tidak setuju" sebanyak 10 orang (19,6%). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden berada pada kategori "setuju" dengan persentase 41,2%, yang menunjukkan bahwa mereka lebih memilih bermain game Mobile Legends daripada mengerjakan tugas.

Tabel 5.26 Saya memilih bermain game online mobile legends daripada belajar

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
Sangat Setuju	15	29,4%
Setuju	21	41,2%
Tidak Setuju	9	17,6%
Sangat Tidak Setuju	6	11,8%
Total	51	100%

Sumber : Hasil olahan data peneliti,2024

Berdasarkan tabel di atas, responden yang menjawab "sangat setuju," yaitu sebanyak 15 orang (29,4%). Hal ini diikuti oleh jawaban "setuju" sebanyak 21 orang (41,2%), "tidak setuju" sebanyak 9 orang (17,6%), dan "sangat tidak setuju" sebanyak 6 orang (11,8%). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden berada pada kategori "setuju" dengan persentase 41,2%, yang menunjukkan bahwa mereka lebih memilih bermain game Mobile Legends daripada belajar.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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

5. Kehadiran

Tabel 5.27 Saya kurang tidur karena terlalu sering bermain game online mobile legends

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
Sangat Setuju	19	37,3%
Setuju	19	37,3%
Tidak Setuju	5	9,8%
Sangat Tidak Setuju	8	15,7%
Total	51	100%

Sumber : Hasil olahan data peneliti,2024

Berdasarkan tabel di atas, responden yang menjawab "sangat setuju," yaitu sebanyak 19 orang (37,3%). Hal ini diikuti oleh jawaban "setuju" sebanyak 19 orang (37,3%), "tidak setuju" sebanyak 5 orang (9,8%), dan "sangat tidak setuju" sebanyak 8 orang (15,7%). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden berada pada kategori "sangat setuju" dan "setuju" dengan persentase 37,3%, yang menunjukkan bahwa mereka kurang tidur karena bermain game Mobile Legends.

Tabel 5.28 Saya sering tidur di kelas akibat begadang bermain game mobile legends

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
Sangat Setuju	24	47,1%
Setuju	11	21,6%
Tidak Setuju	10	19,6%
Sangat Tidak Setuju	6	11,8%
Total	51	100%

Sumber : Hasil olahan data peneliti,2024

Berdasarkan tabel di atas, responden yang menjawab "sangat setuju," yaitu sebanyak 24 orang (47,1%). Hal ini diikuti oleh jawaban "setuju" sebanyak 11 orang (21,6%), "tidak setuju" sebanyak 10 orang (19,6%), dan "sangat tidak setuju" sebanyak 6 orang (11,8%). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden berada pada kategori "sangat setuju" dengan persentase 47,1%, yang menunjukkan bahwa mereka sering tidur di kelas akibat begadang bermain game Mobile Legends.

Tabel 5.29 Saya sering tidak hadir karena bangun kesiangan setelah bermain game online mobile legends

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
Sangat Setuju	21	41,2%
Setuju	18	35,3%
Tidak Setuju	3	5,9%
Sangat Tidak Setuju	9	17,6%
Total	51	100%

Sumber : Hasil olahan data peneliti,2024

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi 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.

Berdasarkan tabel di atas, responden yang menjawab "sangat setuju," yaitu sebanyak 21 orang (41,2%). Hal ini diikuti oleh jawaban "setuju" sebanyak 18 orang (35,3%), "tidak setuju" sebanyak 3 orang (5,9%), dan "sangat tidak setuju" sebanyak 9 orang (17,6%). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden berada pada kategori "sangat setuju" dengan persentase 41,2%, yang menunjukkan bahwa mereka sering tidak hadir karena bangun kesiangan setelah bermain game Mobile Legends.

Tabel 5.30 Saya menjadi malas mengerjakan tugas akibat sering bermain game mobile legends

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
Sangat Setuju	15	29,4%
Setuju	22	43,1%
Tidak Setuju	6	11,8%
Sangat Tidak Setuju	8	15,7%
Total	51	100%

Sumber : Hasil olahan data peneliti,2024

Berdasarkan tabel di atas, responden yang menjawab "sangat setuju," yaitu sebanyak 15 orang (29,4%). Hal ini diikuti oleh jawaban "setuju" sebanyak 22 orang (43,1%), "tidak setuju" sebanyak 6 orang (11,8%), dan "sangat tidak setuju" sebanyak 8 orang (15,7%). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden berada pada kategori "setuju" dengan persentase 43,1%, yang menunjukkan bahwa mereka menjadi malas mengerjakan tugas akibat sering bermain game mobile legends.

Tabel 5.31 Saya menjadi ketagihan/kecanduan setelah bermain game online mobile legends

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
Sangat Setuju	23	45,1%
Setuju	17	33,3%
Tidak Setuju	1	2%
Sangat Tidak Setuju	10	19,6%
Total	51	100%

Sumber : Hasil olahan data peneliti,2024

Berdasarkan tabel di atas, responden yang menjawab "sangat setuju," yaitu sebanyak 23 orang (45,1%). Hal ini diikuti oleh jawaban "setuju" sebanyak 17 orang (33,3%), "tidak setuju" sebanyak 1 orang (2%), dan "sangat tidak setuju" sebanyak 10 orang (19,6%). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden berada pada kategori "sangat setuju" dengan persentase 45,1%, yang menunjukkan bahwa mereka menjadi ketagihan/kecanduan setelah bermain game Mobile Legends.

Hak Cipta Diindungi 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 5.32 Saya banyak menghabiskan uang akibat top up diamond mobile legends

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
Sangat Setuju	15	29,4%
Setuju	20	39,2%
Tidak Setuju	10	19,6%
Sangat Tidak Setuju	6	11,8%
Total	51	100%

Sumber : Hasil olahan data peneliti,2024

Berdasarkan tabel di atas, responden yang menjawab "sangat setuju," yaitu sebanyak 15 orang (29,4%). Hal ini diikuti oleh jawaban "setuju" sebanyak 20 orang (39,2%), "tidak setuju" sebanyak 10 orang (19,6%), dan "sangat tidak setuju" sebanyak 6 orang (11,8%). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden berada pada kategori "setuju" dengan persentase 39,2%, yang menunjukkan bahwa mereka banyak menghabiskan uang akibat top up diamond game Mobile Legends.

3. Uji Kolerasi

Analisis korelasi sederhana (Bivariate Correlation) digunakan untuk mengukur sejauh mana hubungan antara dua variabel serta menentukan arah hubungan tersebut. Koefisien korelasi sederhana menunjukkan tingkat kekuatan hubungan antara kedua variabel. Dalam SPSS, terdapat tiga metode analisis korelasi sederhana, yaitu Pearson Correlation, Kendall's tau-b, dan Spearman Correlation. Pearson Correlation digunakan untuk data berskala interval atau rasio, sementara Kendall's tau-b dan Spearman Correlation lebih sesuai untuk data berskala ordinal. Tingkat kekuatan hubungan antara variabel X dan variabel Y dapat dinilai berdasarkan nilai koefisien korelasi sebagai berikut:

Tabel. 5.33

Tabel Koefisien Korelasi

Koefisien Relasi	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,20	Kurang Kuat
>0,20 – 0,40	Agak Kuat
>0,40 – 0,60	Cukup Kuat
>0,60 – 0,80	Kuat
>0,80 – 1,00	Sangat Kuat

Berikut ini akan dibahas analisis korelasi sederhana menggunakan metode Pearson, yang juga dikenal sebagai Pearson Product Moment. Nilai korelasi (r) berkisar antara -1 hingga 1, di mana nilai yang semakin mendekati 0 menunjukkan hubungan antara dua variabel yang semakin lemah. Nilai positif mengindikasikan hubungan searah (ketika X meningkat, Y juga meningkat), sedangkan nilai negatif menunjukkan hubungan berlawanan arah (ketika X meningkat, Y menurun).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Tabel 5.34
Hubungan X terhadap Y

	Game Online ML	Minat Belajar
Game Online ML	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	1 -.557** 60
Minat Belajar	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	-.557** .000 60
		1 60

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

Sumber : Hasil Pengolahan Data, Peneliti 2024

Hasil analisis korelasi sederhana (r) menunjukkan adanya hubungan antara permainan game online Mobile Legends dengan perilaku komunikasi, dengan nilai korelasi (r) sebesar $-0,557$. Hal ini mengindikasikan adanya hubungan yang cukup kuat antara kedua variabel tersebut. Arah hubungan yang teridentifikasi bersifat negatif, karena nilai (r) yang negatif. Artinya, semakin sering siswa memainkan game online Mobile Legends, semakin rendah perilaku komunikasi mereka.

4. **Uji Regresi Linear Sederhana**

Analisis regresi sederhana digunakan untuk memprediksi atau menguji pengaruh dari satu variabel independen terhadap variabel dependen. Dengan mengetahui skor dari variabel independen, kita dapat memperkirakan nilai dari variabel dependen. Selain itu, analisis regresi juga berguna untuk menguji hubungan linear antara variabel dependen dan variabel independen.

Tabel 5.35
Koefisien Determinasi
Model Summary*

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.557**	.310	.298	10.397

*. Predictors : (constant), Game Online ML

** . Dependent Variable : Perilaku Komunikasi

Sumber : Hasil Pengolahan Data, Peneliti 2024

Berdasarkan hasil pengujian pada tabel, diperoleh nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,310. Hal ini menunjukkan bahwa variabel independen memiliki pengaruh sebesar 31% terhadap variabel dependen, sementara 69% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak tercakup dalam model ini.

Tabel 5.36
ANOVA*

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Regression	2816.778	1	2816.778	26.056	.000**
Residual	6270.072	58	108.105		
Total	9086.850	59			

*. Predictors : (constant), Game Online ML

** . Dependent Variable : Perilaku Komunikasi

Sumber : Hasil Pengolahan Data, Peneliti 2024

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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

Berdasarkan tabel di atas, hasil yang ditunjukkan menunjukkan nilai F sebesar 26,056 dengan tingkat probabilitas signifikansi sebesar 0,000. Karena nilai 0,000 lebih kecil dari 0,05, maka model regresi ini dapat digunakan untuk memprediksi variabel partisipasi. Dengan kata lain, terdapat pengaruh dari variabel X terhadap variabel Y.

Tabel 5.37
Nilai Konstanta
Coefficients*

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients Beta	T	Sig.
	B	Std. Error			
Constant	114.415	10.851		10.544	.000
Game Online ML	-.574	.112	-.557	-5.105	.000

*Dependent Variable : Minat Belajar

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan SPSS, diperoleh hasil analisis regresi sebagai berikut: $Y = a + bX$
Keterangan:

- **Y**: Variabel dependen (variabel yang diprediksi atau tidak bebas).
- **X**: Variabel independen (variabel yang memiliki nilai tertentu).
- **a**: Intercept (konstanta), yang menunjukkan nilai Y saat $X = 0$.
- **b**: Koefisien regresi, yang menunjukkan perubahan nilai Y terkait dengan perubahan variabel X.

Hasil dari uji regresi linear berganda ditunjukkan dalam persamaan regresi berikut: $Y = 114.415 + (-0.574X)$

Berdasarkan persamaan regresi ini, penjelasan analisis regresi adalah sebagai berikut:

- a. **Konstanta 114.415** berarti jika nilai variabel X tidak ada ($X = 0$), maka nilai variabel Y adalah 114.415.
- b. **Koefisien regresi X sebesar -0.574** menunjukkan bahwa setiap peningkatan 1 unit pada variabel X akan menurunkan nilai Y sebesar 0.574.

Koefisien determinasi digunakan untuk melihat sejauh mana variabel independen dapat menjelaskan variasi pada variabel dependen. Nilai koefisien determinasi berada dalam rentang $0 < R^2 < 1$. Jika $R^2 = 1$ (100%), maka terdapat hubungan yang sempurna antara variabel independen dan variabel dependen. Sebaliknya, jika $R^2 = 0$, berarti tidak ada hubungan antara kedua variabel tersebut.

5. Uji Hipotesis

1. Perumusan Hipotesis

- **Ha**: Terdapat pengaruh antara permainan game online Mobile Legends terhadap perilaku komunikasi siswa.
- **Ho**: Tidak terdapat pengaruh antara permainan game online Mobile Legends terhadap perilaku komunikasi siswa.

Hak Cipta Diindungi 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. Penetapan Kriteria

Untuk menentukan **tabel nilai t** pada tingkat signifikansi 5%, digunakan rumus untuk menghitung derajat kebebasan (df):
 $df = n - k$
 $= 60 - 2$
 $= 58$

Dengan demikian, nilai t tabel yang diperoleh adalah 2,002.

3. Hasil

Hasil t(hitung) yang diperoleh melalui SPSS versi 16.0 adalah -5,105.

4. Pengambilan Keputusan

Jika nilai t (hitung) lebih besar dari t (tabel), maka H_a diterima dan H_o ditolak. Dalam hal ini, nilai t (hitung) yang diperoleh (-5,105) dibandingkan dengan t (tabel) untuk $df = 58$, yaitu 2,002 pada tingkat signifikansi 5%. Karena t (hitung) > t (tabel), maka H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan kata lain, hipotesis nol (H_o) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Berdasarkan hasil pengujian ini, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan game online Mobile Legends terhadap minat belajar siswa kelas XI di SMKN 2 Pekanbaru.

5.3 Pembahasan

Dalam penelitian ini, peneliti membagikan kuesioner kepada 51 responden yang merupakan siswa kelas XI SMKN 2 Pekanbaru. Kuesioner tersebut terdiri dari 33 pernyataan, dengan 9 pernyataan berkaitan dengan variabel X (penggunaan game online Mobile Legends) dan 16 pernyataan terkait variabel Y (minat belajar). Untuk mengetahui pengaruh penggunaan game online Mobile Legends terhadap minat belajar siswa, peneliti mengumpulkan berbagai hasil perhitungan yang diperoleh melalui program SPSS for Statistics versi 16.0.

Minat belajar adalah dorongan atau ketertarikan seseorang untuk terlibat dalam kegiatan belajar. Ini bisa terlihat dari seberapa besar perhatian, rasa ingin tahu, dan keinginan untuk mendapatkan pengetahuan atau keterampilan baru. Minat belajar sangat berpengaruh dalam proses pendidikan karena dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dan fokus dalam belajar. Beberapa aspek penting dari minat belajar antara lain:

1. **Perhatian:** Siswa yang memiliki minat tinggi biasanya lebih fokus dalam memperhatikan pelajaran.
2. **Keinginan untuk Belajar:** Mereka cenderung ingin menggali lebih banyak informasi, baik di luar jam pelajaran.
3. **Emosi Positif:** Minat yang tinggi sering membuat proses belajar terasa menyenangkan dan memuaskan.
4. **Ketertarikan pada Materi:** Jika materi yang diajarkan dianggap menarik atau relevan, siswa akan lebih termotivasi untuk belajar. (Deci, E. L., & Ryan 2000)

Secara keseluruhan, minat belajar berhubungan erat dengan motivasi dan bisa dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang berasal dari dalam diri siswa maupun dari lingkungan sekitar, seperti relevansi materi dan hubungan dengan guru (Schunk 2012). Selain itu, minat belajar juga berkembang dalam beberapa tahap, dari ketertarikan awal hingga semakin mendalam seiring waktu (Hidi, S., & Renninger 2006).

Perkembangan game online di Indonesia berkembang pesat. Banyak jenis game yang populer, terutama yang bergenre aksi seperti perkelahian, perang, atau yang penuh dengan jebakan. Berdasarkan survei APJII di akhir 2014, genre game online yang paling banyak dimainkan adalah MMOFPS (Massively Multiplayer Online First Person Shooter), dengan persentase sekitar 60%. Sisanya didominasi oleh MMORP (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games). Sebagian besar pemainnya berusia 12-34 tahun, mulai dari anak-anak, remaja, hingga orang dewasa. Salah satu game MMOFPS yang paling populer di Indonesia tahun 2015 adalah *Point Blank*.

Mobile Legends (ML) dibuat oleh Shanghai Moonton Technology. Awalnya game ini dirilis untuk Android pada 14 Juli 2016, lalu menyusul versi iOS pada 9 November 2016. Dalam waktu empat tahun, Mobile Legends tumbuh pesat. Hingga Oktober 2020, game ini sudah diunduh lebih dari 1 miliar kali di seluruh dunia. Data dari Sensor Tower menunjukkan bahwa sekitar 75% unduhan berasal dari Asia, dengan Indonesia menyumbang 36% (sekitar 100 juta unduhan), diikuti oleh Filipina dengan 15%.

Menurut Adam dan Rollings, game online adalah permainan yang bisa dimainkan banyak orang melalui jaringan internet. Game ini nggak cuma seru, tapi juga menawarkan tantangan menarik. Saking asyiknya, banyak pemain lupa waktu demi mencapai target dalam game, yang lama-lama bisa bikin kecanduan (Pratiwi 2012).

Secara umum, *game* berarti "hiburan," tapi juga bisa diartikan sebagai ajang untuk mengasah kelincahan otak. Dalam game, pemain punya target yang harus dicapai, dan level tantangannya bisa jadi tolok ukur seberapa menarik game itu (Fahrul, n.d.).

Abu Ahmadi dan Munawar Sholeh, dalam bukunya *Psikologi Perkembangan*, menyebut game sebagai aktivitas yang dilakukan dengan sukarela, tanpa paksaan, dan tujuannya untuk bersenang-senang. Game online sendiri adalah permainan berbasis elektronik yang menggunakan visual digital dan biasanya dilengkapi server supaya bisa dimainkan secara online (Sholeh 2005).

Mobile Legends adalah game MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) yang bisa dimainkan di Android dan iOS. Game ini dimainkan oleh 10 orang yang dibagi jadi dua tim (5 vs 5). Satu sesi game biasanya berlangsung

Hak Cipta Diindungi 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 Diindungi 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.

15-20 menit, dan setiap pemain bisa pilih satu hero dari banyak pilihan yang tersedia.

Penulis memperoleh hasil dari masing-masing variabel, yaitu variabel bebas (X) yang berupa game online Mobile Legends, dan variabel terikat (Y) yaitu minat belajar. Untuk variabel X (game online Mobile Legends), ada dua indikator dalam stimulus, yaitu waktu (durasi), dan frekuensi. Sementara itu, untuk variabel Y (minat belajar), terdapat empat indikator: partisipasi aktif, kehadiran, keikutsertaan, dan tingkat usaha siswa. Indikator-indikator ini kemudian digunakan untuk membuat instrumen pernyataan.

Pembahasan hasil dilakukan untuk menjawab permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini, seperti yang dijelaskan di BAB 1. Penelitian ini dilakukan melalui satu tahap, yaitu menganalisis hasil penggunaan game online Mobile Legends terhadap minat belajar siswa. Data yang diperoleh bersifat kuantitatif, berdasarkan skor yang dijawab oleh siswa kelas XI SMKN 2 Pekanbaru saat mengisi kuesioner.

Kuesioner penelitian diberikan kepada responden selama 3 hari, dan peneliti memilih responden laki-laki karena lebih banyak laki-laki yang menggunakan game online Mobile Legends. Responden dalam penelitian ini berjumlah 51 orang, yang semuanya berusia antara 15 hingga 17 tahun.

Hasil analisis korelasi sederhana (r) menunjukkan bahwa korelasi antara game online Mobile Legends dengan perilaku komunikasi (r) adalah 0,782, yang menunjukkan bahwa ada hubungan yang kuat antara penggunaan game online Mobile Legends dan minat belajar siswa. Arah hubungan tersebut positif, yang berarti semakin sering penggunaan game online Mobile Legends, semakin besar pengaruhnya terhadap minat belajar siswa.

Dari hasil pengujian, nilai koefisien determinasi (R^2) adalah 0,680, yang berarti bahwa 68% dari variabel dependen (minat belajar) dipengaruhi oleh variabel independen (penggunaan game online Mobile Legends), sementara 32% dipengaruhi oleh faktor lain.

Jika nilai t -hitung lebih besar dari t -tabel, maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_o) ditolak. Dalam perhitungan, t -hitung sebesar 4,745 lebih besar dari t -tabel (2,002) dengan derajat kebebasan 58 pada taraf signifikansi 5%. Jadi, karena t -hitung > t -tabel, H_a diterima dan H_o ditolak. Ini berarti ada pengaruh signifikan antara penggunaan game online Mobile Legends terhadap minat belajar siswa.

Kesimpulannya, hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa tidak terdapat pengaruh antara penggunaan game online Mobile Legends dengan minat belajar siswa kelas XI di SMKN 2 Pekanbaru. Bermain game online Mobile Legends berpengaruh negatif terhadap minat belajar siswa kelas XI SMKN 2 Pekanbaru. Pengaruh ini ditunjukkan melalui penurunan nilai

akademik, kurangnya motivasi belajar dan meningkatnya ketergantungan pada game. Oleh karena itu, perlu dilakukan strategi pembelajaran yang integratif dan pengelolaan waktu yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Hasil ini juga menyarankan perluasan penelitian dengan sampel lebih besar dan pengembangan instrumen pengukuran yang lebih akurat.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Diindungi 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 VI PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan tujuan penelitian, diketahui bahwa ada pengaruh antara game online Mobile Legends dan minat belajar siswa. Hipotesis dan hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh negatif yang signifikan terhadap minat belajar siswa. Dengan menggunakan data yang dikumpulkan dan pengujian yang dilakukan melalui metode regresi linier sederhana, dapat disimpulkan bahwa variabel X (penggunaan game online Mobile Legends) memiliki nilai negatif, yang berarti setiap kenaikan satu satuan dalam variabel X akan menyebabkan penurunan sebesar -0,574 pada variabel Y (minat belajar). Hal ini menunjukkan bahwa semakin sering siswa bermain game online Mobile Legends, semakin berkurang minat belajar mereka. Hasil pengujian koefisien determinasi (R^2) menunjukkan nilai 0,310, yang berarti variabel independen (game online Mobile Legends) berpengaruh sebesar 31% terhadap variabel dependen (minat belajar), sementara 69% dipengaruhi oleh faktor lain. Dalam uji t, hasil perhitungan t-hitung adalah -5,105, yang lebih besar dari t-tabel (2,002) dengan derajat kebebasan 58 pada taraf signifikan 5%. Karena t-hitung > t-tabel, maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh negatif dan signifikan antara penggunaan game online Mobile Legends terhadap minat belajar siswa kelas XI SMKN 2 Pekanbaru.

6.2 Saran

1. Mengingat semakin banyaknya siswa atau kaum muda yang memainkan game online, diharapkan siswa dapat mengurangi waktu bermain game online mereka karena dapat berdampak negatif terhadap minat belajar.
2. Bagi siswa kelas XI SMKN 2 Pekanbaru, sebaiknya tidak terlalu berlebihan dalam memainkan game online karena bermain secara berlebihan dapat menimbulkan berbagai dampak negatif, seperti waktu yang tidak teratur, kurangnya perhatian terhadap lingkungan sekitar, dan berkurangnya interaksi sosial.
3. Siswa Kelas XI SMKN 2 Pekanbaru disarankan untuk memilih media yang sesuai dengan kebutuhan mereka, tanpa berlebihan, agar tidak menyebabkan kecanduan.

Hak Cipta Diindungi 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 Diindungi 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 PUSTAKA

- Adams, Ernest, and Andrew Rollings. 2010. *Fundamentals of Game Design*. Barkley: New Riders.
- Al, Candra Zebeh. 2012. *Berburu Rupiah Lewat Game Online*. Yogyakarta: PT Bounabooks.
- Amutazam, Fauzi dan Irman. 2022. "Pola Komunikasi Gamers Dalam Game Online Mobile Legends Pada Mahasiswa Fakultas Ushuluddin Adab Dan Dakwah." *Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran* 1 no.
- Anas, Sudijo. 2014. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Andersen. 2004. *Psikologi Remaja*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Anggraeni, et al. 2022. "Pengaruh Mobile Legends Terhadap Minat Dan Semangat Belajar Mahasiswa." *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Budaya* 4 no.
- Ardiyansyah, Risqi. n.d. "Pengaruh Game Mobile Legends Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Untidar Angkatan 2020." *Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Media Sosial (JKOMDIS)* Vol. 2 No.
- Arif, Muhammad dan Sandy Aditya. n.d. "Dampak Perilaku Komunikasi Pemain Game Mobile Legends Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang." *Journal of Intercultural Communication and Society (JICS)* Vol. 1 No.
- Atkunto. 2006. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Bima Aksara.
- Barseli, Mufadhal dan Sriwahyuningsih. 2023. "Game Online Mobile Legends Sebagai Pemicu Turunnya Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Educatio (Jurnal Pendidikan Indonesia)* 9 no.
- Cangara, Hafied. 2004. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. 2000. *The "What" and "Why" of Goal Pursuits: Human Needs and the Self-Determination of Behavior*. Psychologi.
- dkk, Edi Suryadi. 2019. *Metode Penelitian Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- dkk, Elvinaro Ardianto. 2009. *Komunikasi Massa : Suatu Pengantar*. Bandung: Sembiosa Rekatama Media.
- dkk, Ni Putu Arika. 2015. "Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Smp Negeri 1 Kuta." *Psikologi Udayana* No. 2 Vol. 2: 164.


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.

- dkk, Yasril Yazid. 2009. *Metode Penelitian*. Pekanbaru: Unri-Press.
- dkk, Zulfikar Ali. n.d. "Pengaruh Dari Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas VIII SMP Kristen 2 Salatiga T.A 2018/2019." *Genta Mulia No. 1 Vol. X*.
- Effendy, Onong Uchyana. 2007. *Ilmu Komunikasi : Teori Dan Praktek*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Enyanto. 2011. *Analisis Isi*. Jakarta: Kencana.
- Fahrul, Muhammad. n.d. "Pengertian Game Online Dan Sejarahnya." <http://my.opera.com/mfahrul/blog/show.dml/10712381>.
- Hartono. 2011. *Statistik Untuk Penelitian*. Pekanbaru: Pustaka Pelajar.
- Hidi, S., & Renninger, K. A. 2006. *The Four-Phase Model of Interest Development*. Educationa.
- Janttaka, Nugrananda dan Wahyu Juniarta. 2020. "Analisis Dampak Game Online Mobile Legend Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Vol. 4 No.*
- Katz, E., Blumler, J. G., & Gurevitch, M. 1974. *The Uses of Mass Communications*. Beverly Hills: Sage Publications.
- Khabibur Rohman. n.d. "Agresifitas Anak Kecanduan Game Online." *No. 1 Vol. 02*.
- Kiyantono, Rachmat. 2006. *Teknik Praktis Komunikasi*. Jakarta: Kencana.
- Kirniawan, Drajat Edy. n.d. "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Konseling." *Jurnal Konseling No. 1 Vol. 3*.
- Kustiawan, Andri Arif, and Andy. 2018. *Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*. Jawa Timur: Media Grafika.
- Littlejohn, S. W., & Foss, K. A. (2011). 2011. *Theories of Human Communication*. Waveland Press.
- Nasional, Departemen Pendidikan. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*. Gramedia Pustaka Utama.
- Nawawi, et al. 2021. "Pengaruh Game Mobile Legends Terhadap Minat Belajar Mahasiswa/i Fakultas Sains Dan Teknologi UIN Alauddin Makassar." *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Budaya 3 no.*


Hak Cipta Diindungi 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.

- Novrialdy, Eryzal. 2019. "Kecanduan Game Online Pada Remaja : Dampak Dan Pencegahannya." *Buletin Psikologi No. 2* Vol. 27: 150.
- Patiwi. 2012. *Digital Repository*. Jakarta: erlangga.
- "profil SMKN 2 Pekanbaru." n.d. Accessed June 10, 2024. <https://www.smkn2-pekanbaru.sch.id>.
- Rachmat, Kriyantono. 2006. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana.
- Rakhmat, Jalaludin. 1999. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- . 2007. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Riduwan, and Adun Rusyana. 2013. *Cara Mudah Belajar SPSS 17.0 Dan Aplikasi Statisic Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rikky, Yohanes, and Jusuf Tjahjo Purnomo. n.d. "Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja." *Jurnal Humaniora No. 1* Vol. IV.
- Rohim, Syaiful. 2009. *Teori Komunikasi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Ruggiero, T. E. 2000. "Uses and Gratifications Theory." *Journal of Broadcasting & Electronic Media* 44: 25–30.
- Rustini, et al. 2022. "Pengaruh Game Mobile Legends Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas 4B Sekolah Dasar Negeri Dahniar." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 3 no.
- Shunk, D. H. 2012. *Learning Theories: An Educational Perspective*. Person.
- Sholeh, abu ahmadi dan munawar. 2005. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: rineka cipta.
- Syahuta, et al. 2022. "Pengaruh Game Online Mobile Legends Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Kristen Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 4 Sipoholon." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4 no.
- "struktur Organisasi SMKN 2 Pekanbaru." n.d. Accessed June 10, 2024. <https://www.smkn2-pekanbaru.sch.id>.
- Sugiono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syabkti, Krista. n.d. "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja." *Jurnal Curere, No.1* Vol. 01.
- Syah, Muhibbin. 2006. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

**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.

Shajana, Onong. 2003. *Ilmu Teori Dan Filsafat Komunikasi*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti.

“Visi Dan Misi SMKN 2 Pekanbaru.” n.d. Accessed June 10, 2024. <https://www.smkn2-pekanbaru.sch.id>.

Widiyanti, et al. 2023. “Pengaruh Penggunaan Game Online Mobile Legend Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SDN Cenang 03.” *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (JUPENDIS)* 1 no.

Young, K.S., & Abreu, C.N.D. 2011. *Internet Addiction: A Handbook and Guide to Evaluation and Treatment*. Canada: John Wiley & Sons, Inc.



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.

LAMPIRAN

Lampiran 1 : Kuesioner Penelitian

ANGKET PENELITIAN

PENGARUH GAME ONLINE MOBILE LEGENDS TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS XI SMKN 2 PEKANBARU

- I. Identitas Peneliti

Nama : Restu Amalia

NIM : 12040320200

Fakultas : Dakwah dan Komunikasi

Jenjang Pendidikan : S1 (Strata – 1) UIN Suska Riau
- II. Ketentuan Angket
 1. Angket Penelitian ini hanya dimaksudkan untuk memperoleh data objektif dari responden guna keperluan ilmiah (penyusunan skripsi). Oleh karena itu, diharapkan kepada Siswa Kelas XI SMKN 2 Pekanbaru untuk dapat memberikan informasi/data sesuai dengan fakta yang ada.
 2. Berkaitan dengan hal tersebut, Saya memerlukan informasi dari responden dengan kriteria :
 - a. Siswa kelas XI SMKN 2 Pekanbaru.
 - b. Memiliki aplikasi Mobile Legends Bangbang.
 3. Sesuai dengan etika penulisan karya ilmiah, identitas Anda sebagai responden terjamin kerahasiaannya.
 4. Dengan mengisi angket ini, berarti Anda telah ikut serta membantu Saya dalam menyelesaikan studi ini.
- III. Petunjuk Pengisian
 1. Berilah tanda ceklis (√) pada salah satu alternative jawaban pada kolom yang telah disediakan, diisi menurut Anda sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Adapun ketentuan untuk jawaban, sebagai berikut :

Jawaban	Skor
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1
 2. Sebelum Anda menjawab pertanyaan yang telah disediakan, diharapkan untuk mengisi data diri pada form identitas yang telah disediakan oleh peneliti.
 3. Bacalah pertanyaan dan alternative jawaban dengan baik dan teliti.
 4. Tanyakan hal-hal yang kurang dipahami atau tidak dimengerti kepada peneliti.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi 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.

5. Peneliti mengucapkan terimakasih atas partisipasinya dalam membantu penelitian ini.

IV. Identitas Responden

Nama :
 Umur :
 Jurusan :

Variabel X (Pengaruh Penggunaan Game Online Mobile Legends)

No	PERNYATAAN	SS	S	TS	STS
		4	3	2	1
1	Saya bermain game online mobile legends setiap hari				
2	Saya sering mengisi waktu luang dengan bermain game online mobile legends				
3	Saya bermain game online mobile legends menggunakan waktu lebih dari 1 jam				
4	Saya bermain game online mobile legends menggunakan waktu lebih dari 2 jam				
5	Game online mobile legends adalah game yang menarik bagi saya				
6	Saya antusias dengan game online mobile legends				
7	Game online mobile legends termasuk game favorit siswa				
8	Saya bermain game mobile legends melalui hp/computer				
9	Saya mengetahui hero/karakter pada game online mobile legends				
10	Saya mengerti perbedaan skill pada setiap hero/karakter yang ada pada game online mobile				

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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

legends				
Saya mengetahui build/item equipment yang ada pada game online mobile legends				

Variabel Y (Minat Belajar)

No	PERNYATAAN	SS	S	TS	STS
		4	3	2	1
1	Apakah anda merasa bermain game online mobile legends mengganggu waktu belajar anda?				
2	Saya sering melewatkan waktu belajar karena bermain game online mobile legends				
3	Apakah anda merasa lebih bersemangat setelah bermain mobile legends?				
4	Apakah anda pernah merasa nilai anda menurun karena bermain mobile legends?				
5	Bermain mobile legends membawa pengaruh besar terhadap konsentrasi belajar saya				
6	Saya mengerjakan tugas sekolah tepat waktu setelah bermain mobile legends				
7	Apakah anda merasa sulit memahami materi pelajaran setelah bermain mobile legends				
8	Saya termotivasi belajar setelah bermain mobile legends				
9	Saya lebih memilih bermain mobile legends daripada mengerjakan tugas				

0	Saya lebih memilih bermain mobile legends daripada belajar				
1	Saya kurang tidur karena terlalu sering bermain mobile legends				
2	Saya sering tidur di kelas akibat begadang bermain game mobile legends				
3	Saya menjadi malas mengerjakan tugas akibat sering bermain game mobile legends				
4	Saya bermain mobile legends hingga larut malam				
15	Saya menjadi ketagihan/kecanduan setelah bermain game mobile legends				
16	Saya banyak menghabiskan uang akibat top up diamond mobile legends				

Hak Cipta Diindungi 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 2 :

TABULASI DATA PENELITIAN

No	Penggunaan Game Online																											Jlh
	Stimulus							Organisme				Respons																
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27		
1	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	1	98	
2	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	83	
3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	80	
4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	84	
5	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	84	
6	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	96	
7	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	2	2	106	
8	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	1	102	
9	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	2	4	3	4	4	4	98	
10	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	2	84	
11	4	3	4	1	2	2	3	3	3	4	3	4	3	1	2	2	1	2	4	2	1	1	3	2	1	3	104	
12	1	1	2	4	3	2	2	2	2	4	3	1	1	3	4	3	3	2	1	1	2	3	3	4	2	4	79	
13	2	2	2	1	3	4	3	1	3	2	2	3	4	3	2	2	1	2	1	2	1	2	2	1	1	2	4	88
14	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	83	
15	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	2	3	112
16	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	2	4	122
17	2	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	1	4	103	
18	1	2	1	2	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	4	95
19	1	2	1	2	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	4	78
20	1	2	1	2	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	4	4	89
21	1	2	1	2	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	3	3	88
22	2	1	2	2	1	2	1	2	1	1	1	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	3	3	88
23	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	2	3	98	
24	1	1	1	1	2	2	3	1	2	1	1	1	2	2	1	1	2	2	1	1	3	3	1	1	2	3	75	

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, penerjemahan atau penyempurnaan terjemahan;
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari UIN Suska Riau.



25	1	1	3	1	1	2	3	1	2	1	4	3	1	2	1	2	2	3	1	2	2	1	1	1	1	2	3	89
26	1	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	108
27	1	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	117
28	1	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	85
29	1	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	98
30	1	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	88
31	1	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	112
32	1	4	4	3	4	3	3	4	3	3	1	2	2	2	4	1	3	1	1	2	2	2	2	2	3	1	3	105
33	1	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	88
34	1	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	98
35	1	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	89
36	1	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	2	3	77
37	1	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	2	4	101
38	1	3	3	2	3	3	3	3	4	4	1	1	4	4	4	1	4	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	111
39	1	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	1	1	105
40	1	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	2	3	108
41	1	3	4	1	2	3	2	1	2	3	3	1	3	2	3	1	1	1	3	3	2	2	4	4	2	1	3	112
42	1	3	4	1	1	3	4	3	3	4	2	2	4	1	3	1	4	4	4	3	1	1	3	4	4	2	3	98
43	1	2	4	3	2	2	3	4	2	4	3	1	4	3	3	2	4	3	1	1	4	4	3	3	4	2	3	88
44	1	1	2	2	4	1	2	1	3	3	4	2	2	1	4	3	3	4	2	2	1	1	3	3	4	1	2	76
45	1	3	4	1	3	2	2	1	3	3	4	1	2	2	3	1	2	1	4	4	1	3	1	1	2	1	2	111
46	1	1	4	1	3	1	3	3	2	2	4	3	4	1	3	2	3	3	3	4	3	2	2	3	1	4	3	102
47	1	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	112
48	1	4	1	3	3	4	2	4	1	1	3	4	3	3	1	1	3	1	4	3	3	4	2	2	2	2	4	103
49	1	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	113
50	1	3	2	3	1	3	1	2	1	2	3	4	4	2	2	1	3	3	3	1	2	1	3	1	4	4	2	113
51	1	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	2	3	108



- 2. 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, penerjemahan atau penyempurnaan terjemahan.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Hak Cipta Diindungi 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 :

UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS

Variabel X

Case processing summary

		N	%
Cases	Valid	60	100.0
	Excluded*	0	.0
	Total	60	100.0

*Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach alpha	N of items
.957	28

Variabel Y

Case processing summary

		N	%
Cases	Valid	60	100.0
	Excluded*	0	.0
	Total	60	100.0

*Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach alpha	N of items
.957	28

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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

Lampiran 4 :

OUTPUT SPSS

Uji Normalitas

One sample Kolmogorov – smirnov test

		Unstandarlized residual
N	Mean	60
Normal parameters*	Std. deviation	.0000000
Most extreme differences	Absolute	10.30885073
	Positive	.077
	Negative	.057
Kolmogorov-sminov z		.595
Asymp. Sig. (2-tailed)		.871

*.st distribution is normal

Analisis regresi linear sederhana

		Game Online ML	Minat Belajar
Game Online ML	Pearson Correlation	1	-.557**
	Sig. (2-tailed)		
	N	60	
Minat Belajar	Pearson Correlation	-.557**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	60	60

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

Variables entered/removed*

Model	Variables entered	Variables removed	Method
1	Game online ML**		.Enter

*.All requested variables entered

*.Dependent variable : minat belajar

ANOVA Table

			Sum of squares	df	Mean square	f	Sig.
Minat belajar*	Between groups	(combined)	4676.576	28			.331
		Linearity	2816.778	1			.0000
Game online ML		Deviations from linearity	1859.798	27			.970
		Within groups	4410.274	31			
Total			9086.850	59			

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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

ANOVA*

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Regression	2816.778	1	2816.778	26.056	.000**
Residual	6270.072	58	108.105		
Total	9086.850	59			

*. Predictors : (constant, Game Online ML

** . Dependent Variable : minat belajar

Coefficients*

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
Constant	114.415	10.851		10.544	.000
Game Online ML	-.574	.112	-.557	-5.105	.000

*Dependent Variable : Minat Belajar

Hak Cipta Diindungi 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 5 :



UIN SUSKA RIAU



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

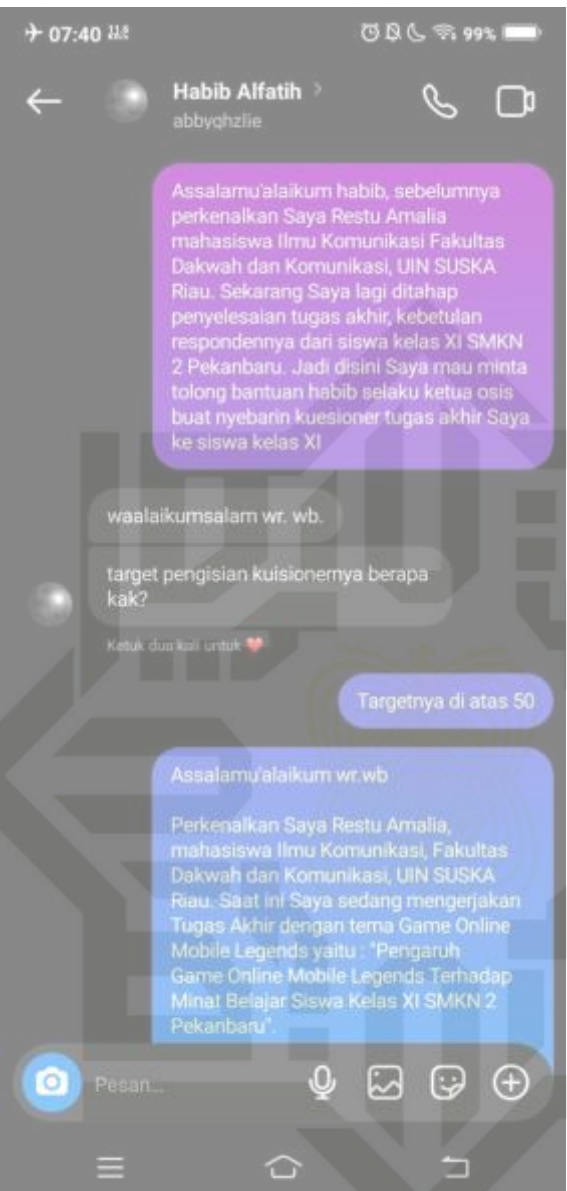
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

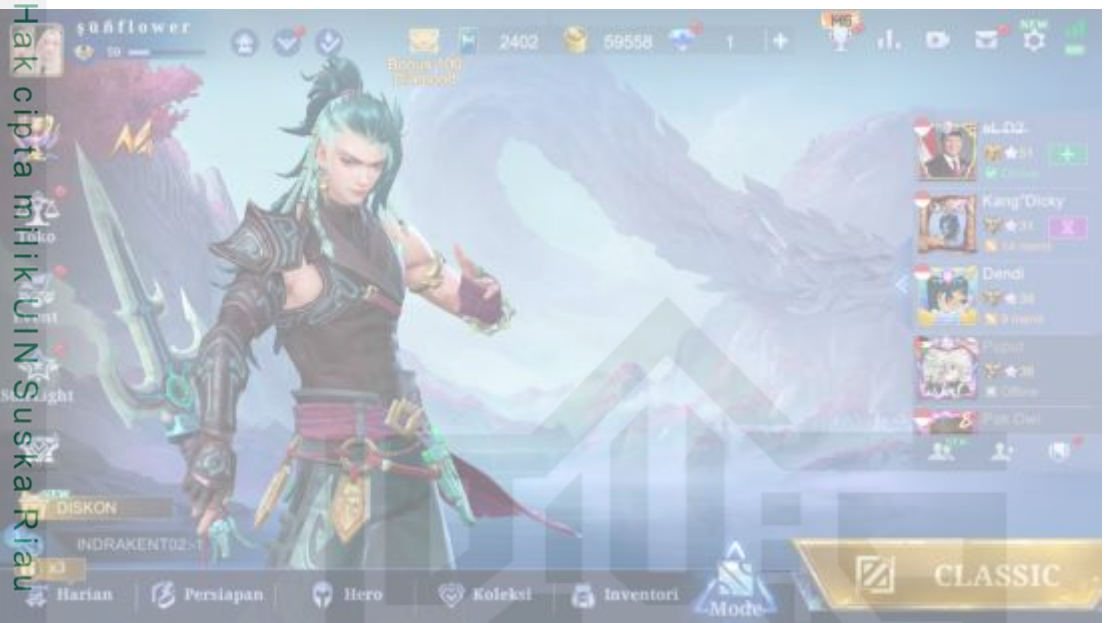
Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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 Diindungi Undang-Undang

1. Diarang 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. Diarang 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 Diindungi 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.