

**ANALISIS PENGARUH *GAMES ONLINE* TERHADAP
PRESTASI AKADEMIK MAHASISWA PROGRAM
STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

SKRIPSI

Diajukan Oleh :

**IFAN WAHYUDI
NIM. 160 212 035**

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2022 M/1443 H**

LEMBAR PENGESAHAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Ifan Wahyudi
NIM : 160 212 035
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan SKRIPSI ini, Saya :

- 1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.**
- 2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah orang lain.**
- 3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa pemilik karya.**
- 4. Tidak melakukan manipulasi dan pemalsuan data.**
- 5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.**

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap untuk di cabut gelar Akademik saya atau diberikan sanksi lain berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 18 Juli 2022
Yang Menyatakan,



Ifan Wahyudi

**ANALISIS PENGARUH GAMES ONLINE TERHADAP
PRESTASI AKADEMIK MAHASISWA PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI FAKULTAS
TARBIYAH DAN KEGURUAN**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) Universitas Islam
Negeri Ar-Raniry Banda Aceh Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Dalam Ilmu Pendidikan Islam

Oleh

IFAN WAHYUDI

NIM. 160 212 035

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Teknologi Informasi

Disetujui Oleh :

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Dr. Hazrullah, S.Pd., M.Pd.

NIP. 19790712007101002

Rahmat Musfikar, M.Kom

NIDN.2013098901

**ANALISIS PENGARUH GAMES ONLINE TERHADAP PRESTASI
AKADEMIK MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN
TEKNOLOGI INFORMASI FAKULTAS
TARBIYAH DAN KEGURUAN**

SKRIPSI

Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah Dan
Keguruan UIN Ar-Raniry Dan Dinyatakan Lulus Serta Diterima Sebagai
Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1) Dalam
Ilmu Pendidikan Teknologi Informasi

Pada Hari/Tanggal :

Senin, 25 Juli 2022 M
26 Dzulhizah 1443 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

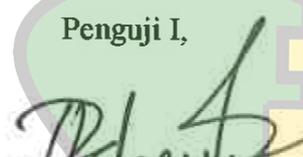
Sekretaris,

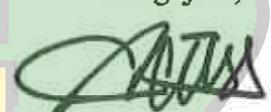

Dr. Hazratul Dah, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19790712007101002


Nrul fajri, S.Pd

Penguji I,

Penguji II,


Rahmat Musfikar, M.Kom.
NIND. 2013098901


Aulia Svarif Aziz, S.Kom., M.Sc
NIP. 199305212022031001

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Ar-raniry
Darussalam Banda Aceh



Prof. Safrul Mulia, S.Ag., M.A., M.Ed., ph.D
NIP. 197311021997031003

ABSTRAK

Games Online telah menjadi sebuah media hiburan, pelampiasan dan juga sudah menjadi sebuah profesi. *Games Online* dimainkan oleh berbagai kalangan, di mulai dari anak-anak, remaja dan dewasa. *Games Online* sendiri terdiri dari berbagai macam jenis yaitu perang, *adventure*, domino dan lain sebagainya. Selama pemanfaatan *Games Online* ini menjadi media hiburan semata tentu saja tidak akan jadi masalah, tetapi ketika sudah membuat pengguna atau orang-orang yang bermain *Games Online* ini menjadi kecanduan sehingga membuat para penggemar *Games Online* menjadi candu dan lupa akan tanggung jawab maka akan jadi sebuah masalah. Misalnya adalah Mahasiswa (dalam kasus ini adalah Mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, UIN Ar-Raniry) hingga lupa akan tanggung jawabnya sebagai Mahasiswa dalam hal belajar Materi Kuliah, Ilmu Pengetahuan di bidangnya masing-masing, membuat Tugas, Projects dan lain sebagainya. Dapat dipertanyakan mengenai Hasil Akademik dari para Mahasiswa/i yang bermain *Games Online* tersebut. Pembahasan dalam penelitian ini tentang pengaruh *Games Online* terhadap Hasil Akademik Mahasiswa. Populasi Mahasiswa pada penelitian ini sebanyak 433 Mahasiswa/i dan Sampel sebanyak 20% (87). Peneliti menggunakan media Kuesioner untuk mendapatkan data dari Mahasiswa/i dan jumlah Responden yang mengisi kuesioner sebanyak 97 Responden. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Kuantitatif deskriptif, dikarenakan pada penelitian ini data yang peneliti proses dan sajikan adalah berlandaskan pada hitungan angka-angka, statistik dan secara persentase. Hasil Persentase Akhir dari Pengaruh dari Bermain *Games Online* terhadap Hasil Akademik Mahasiswa/i adalah 66,66% menunjukkan Hasil yang Tidak Efektif atau berpengaruh Negatif terhadap Hasil Akademik Mahasiswa/i Responden dibandingkan dengan Hasil yang Efektif atau Positif sebanyak 33,33%. Hasil dari Validitas juga menunjukkan suatu alat ukur yang Valid dengan jumlah Signifikan Rata-rata adalah .000. Begitu juga dengan hasil Reliabilitas dengan jumlah Persentase sebanyak 98,6%, dapat dikatakan tinggi. Oleh karena itu tingkat Ketepatan sudah Baik, karena semakin tinggi nilai Reliabilitas maka semakin tinggi tingkat Ketepatannya.

Kata Kunci : *Games Online*, Hasil Akademik Mahasiswa

KATA PENGANTAR



Dengan nama Allah yang Maha Pengasih dan Penyayang Segala puji dan syukur hanya bagi Allah, karena atas kehendaknyalah segala sesuatu dapat terjadi dimuka bumi ini. Begitu juga halnya terhadap diri peneliti, dengan kehendaknyalah skripsi yang berjudul **“Analisis Pengaruh *Games Online* Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan”** ini dapat peneliti selesaikan. *Shalawat* dan Salam kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW, penghulu segala Nabi dan Rasul.

Menyadari bahwa penelitian ini merupakan karya ilmiah yang pertama kalinya dari peneliti, tentu masih banyak kejanggalan atau kekurangannya, baik dalam segi teknis penulisan maupun dari hasil penelitian. Oleh karena itu segala kritikan dan bimbingan yang bersifat membangun dengan senang hati akan peneliti terima demi kesempurnaan penelitian dan peneliti sendiri.

Begitu juga peneliti menyadari skripsi ini dapat terselesaikan berkat bimbingan dan pengarahan serta bantuan dari berbagai pihak, di samping pengetahuan peneliti yang pernah peneliti peroleh selama belajar pada Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.

Maka pada kesempatan ini, izinkanlah peneliti menyampaikan ucapan Terima Kasih yang tidak terhingga kepada:

1. Ayahanda dan Ibunda dari Peneliti (Ifan Wahyudi) yang telah bersusah payah mendidik dan membesarkan peneliti dengan penuh kasih sayang dan kesabaran.
2. Bapak Dr. Muslim Razali, S.H., M.Ag selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
3. Bapak Yusran, M. Pd selaku ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
4. Bapak Dr. Hazrullah, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing I yang telah membimbing dari awal hingga akhir dan Bapak Rahmat Musfikar, M.Kom selaku pembimbing II yang telah membimbing peneliti dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Semua kawan-kawan seperjuangan yang telah memberikan motivasi dan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Sebagai penutup kata peneliti mengucapkan Terima Kasih yang tak terhingga kepada semua pihak yang telah membantu, semoga Allah SWT, memberikan Rahmat, *taufiq* dan hidayahnya kepada kita semua dan hanya kepadanya kita berserah diri. - R A N I R Y

Banda Aceh, 18 Juli 2022
Peneliti,

Ifan Wahyudi

DAFTAR ISI

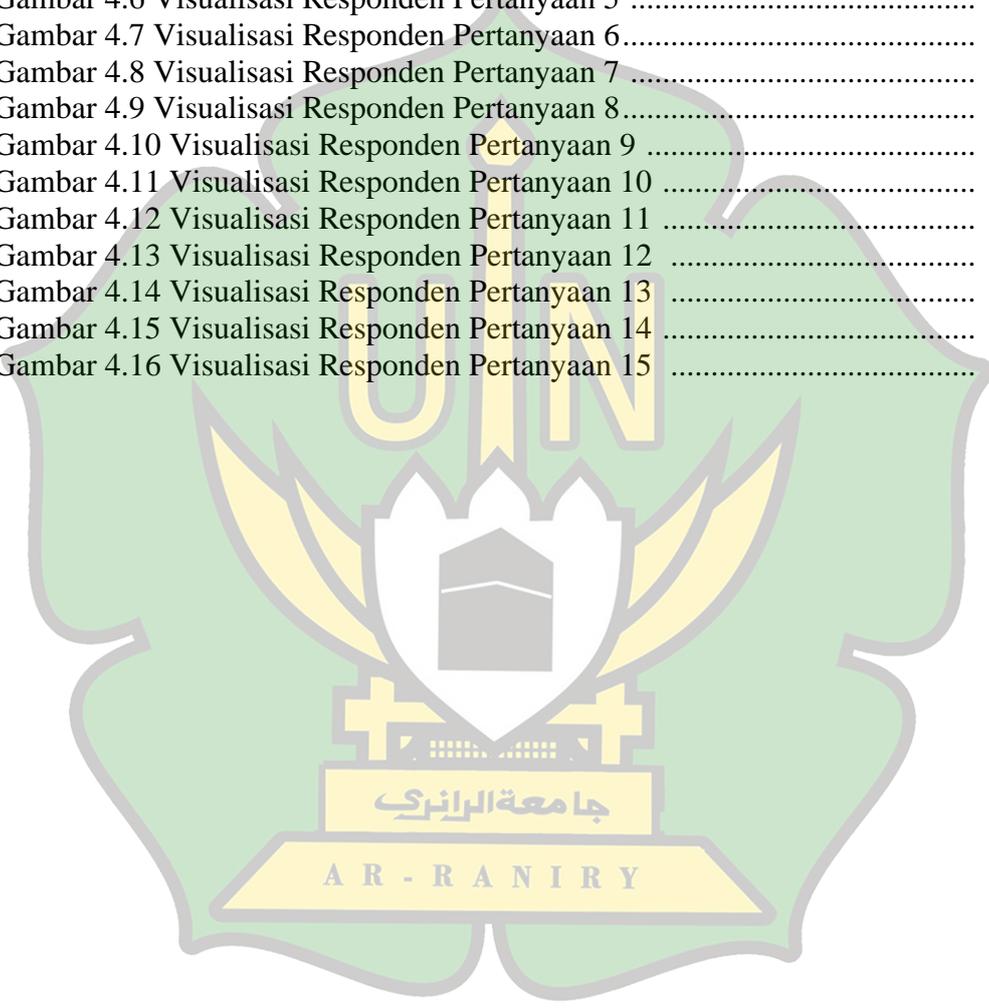
LEMBAR PENGESAHAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	ii
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	iii
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Masalah.....	3
D. Manfaat Penelitian	3
1. Manfaat Bagi Peneliti	4
2. Manfaat Bagi Pembaca	4
3. Manfaat Bagi Dunia Pendidikan.....	4
E. Batasan Masalah.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
A. Penelitian Terdahulu	5
B. Kajian Teori	6
1. <i>Games Online</i>	6
2. Pengertian Games Online.....	7
3. Kecanduan Games Online.....	7
4. Jenis-jenis <i>Games Online</i>	8
5. Dampak Positif dan Negatif <i>Games Online</i>	8
6. Prestasi Akademik.....	9
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	11
A. Metodologi Penelitian.....	11
1. Lokasi Penelitian.....	13
2. Sumber Data.....	13
3. Populasi dan Sampel	13
4. Subjek Penelitian	14
5. Teknik Pengumpulan Data.....	16
6. Teknik Analisis Data.....	18
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	19
A. Hasil.....	19
1. Hasil Persentase dan Visualisasi Jawaban Kuesioner	20
2. Hasil Berdasarkan Dominasi Jawaban	32
3. Hasil Validasi dan Reliabilitas	38

BAB V PENUTUP	40
A. Kesimpulan	40
B. Saran	40
DAFTAR PUSTAKA	42
DAFTAR LAMPIRAN	46



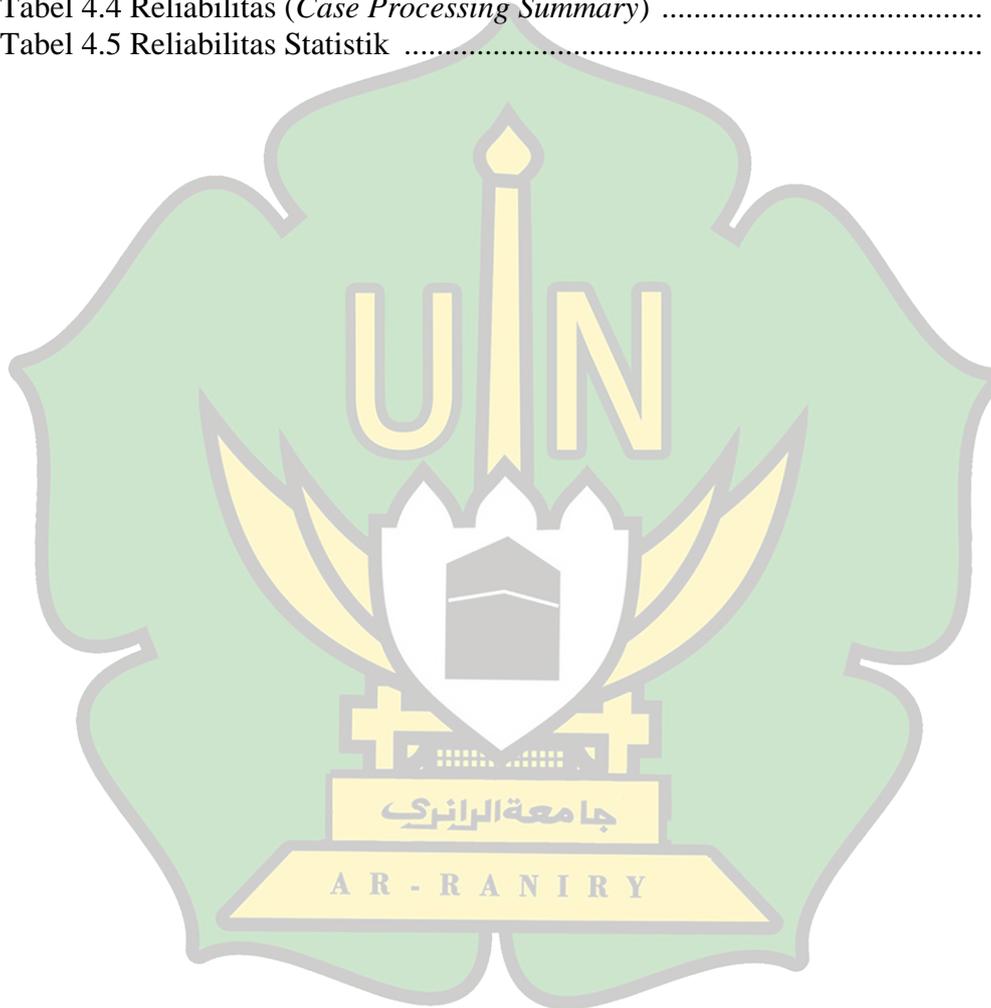
DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Diagram Alir / Flowchart Penelitian	12
Gambar 4.1 Visualisasi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	19
Gambar 4.2 Visualisasi Responden Pertanyaan 1.....	20
Gambar 4.3 Visualisasi Responden Pertanyaan 2.....	21
Gambar 4.4 Visualisasi Responden Pertanyaan 3	21
Gambar 4.5 Visualisasi Responden Pertanyaan 4	22
Gambar 4.6 Visualisasi Responden Pertanyaan 5	23
Gambar 4.7 Visualisasi Responden Pertanyaan 6.....	24
Gambar 4.8 Visualisasi Responden Pertanyaan 7	25
Gambar 4.9 Visualisasi Responden Pertanyaan 8.....	26
Gambar 4.10 Visualisasi Responden Pertanyaan 9	27
Gambar 4.11 Visualisasi Responden Pertanyaan 10	31
Gambar 4.12 Visualisasi Responden Pertanyaan 11	28
Gambar 4.13 Visualisasi Responden Pertanyaan 12	30
Gambar 4.14 Visualisasi Responden Pertanyaan 13	30
Gambar 4.15 Visualisasi Responden Pertanyaan 14	31
Gambar 4.16 Visualisasi Responden Pertanyaan 15	32



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Inisial Nama Mahasiswa yang menjadi Responden	15
Tabel 3.2 Skala <i>Likert</i>	17
Tabel 4.1 Persentase Jawaban untuk Efektivitas Games Online terhadap Hasil Akademik	33
Tabel 4.2 Persentase Efektivitas Games Online berdasarkan Jumlah Soal	37
Tabel 4.3 Validitas	38
Tabel 4.4 Reliabilitas (<i>Case Processing Summary</i>)	38
Tabel 4.5 Reliabilitas Statistik	39



DAFTAR LAMPIRAN

SK Pembimbing	46
Surat Izin Penelitian dari Akademik	47
Surat Balasan / Konfirmasi Izin Penelitian	48
Kuesioner Responden dan Link Kuesioner	47
Foto Kegiatan Penelitian	47
Daftar Riwayat Hidup	48



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Internet berasal dari kata *Interconnected Network* yang berarti hubungan dari berbagai jenis jaringan komputer di dunia yang saling integrasi membentuk suatu komunikasi Global. Internet merupakan gabungan dari berbagai LAN dan WAN yang berada di seluruh jaringan komputer di dunia, sehingga terbentuk jaringan dengan skala yang lebih luas dan global. Dengan menggunakan Internet segala hal dapat dengan mudah dilakukan. Di dalam Internet kita akan mendapatkan berbagai situs-situs yang menawarkan permainan komputer secara *Online*, bahkan beberapa situs secara khusus hadir untuk memberikan layanan Games Online tersebut [1].

Jenis *Games Online* yang pertama kali muncul yaitu Games yang bersimulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya dilepas lalu dikomersialkan. Kemudian games ini dapat menginspirasi Games-Games yang lain muncul dan berkembang lebih pesat. *Games Online* tersebut dapat dimainkan secara terhubung dengan jaringan internet atau non internet. Jika game yang menggunakan internet itu bisa menghubungkan dengan orang lain dalam jarak yang jauh dan bisa juga saling berinteraksi serta berkomunikasi antar sesama pemain game lainnya. Salah satu contoh Games yang dapat peneliti angkat ialah seperti Games Domino High, Free Fire dan Mobile Legend yang sangat populer saat ini, yang sangat banyak dimainkan baik dari kalangan remaja maupun kalangan dewasa. Permainan *Games Online* tersebut bisa diambil juga nilai positifnya maupun nilai negatifnya [2].

Salah satu dampak positif bagi seseorang yang bermain *Games Online* yaitu untuk mencari kesenangan, kepuasan, serta hiburan semata atau penghilang stres setelah selesai beraktivitas dalam sehari-hari. Sedangkan dampak negatif yang dapat ditimbulkan dari bermain *Games Online* ini yaitu munculnya kekerasan di kalangan masyarakat. Orang yang sering memainkan *Games Online* akan bertingkah laku yang buruk dikarenakan mencontoh apa yang dia lihat dalam *Games Online* tersebut misalnya yang menampilkan adegan-adegan kekerasan

seperti pada *Free Fire*. Permainan *Games Online* ini dapat menyebabkan kecanduan bagi pemainnya [3].

Games Online dengan segala macam daya tariknya membuat pemainnya betah berlama-lama duduk di depan komputer ataupun menatap layar *Smartphone* berjam-jam. Permainan *Games Online* yang begitu menghibur membuat para pemain *Games* menjadi lupa waktu untuk belajar dan juga lupa melakukan hal yang lainnya yang ada dalam lingkungan kesehariannya. Kecanduan yang berlebihan dapat membuat para pemain *Games Online* menjadi sebuah ajang pelampiasan dan ketergantungan akan sebuah *Games* yang kemudian mempengaruhi kegiatan sehari-hari [3]. Tentu saja kecanduan bermain *Games* ini akan sangat berdampak besar jika pelaku pemain *Games Online* tersebut adalah seorang pelajar, efek yang akan di dapat dari bermain *Games Online* ini adalah Prestasi Akademik sang Pelajar atau Mahasiswa itu sendiri [4].

Prestasi Akademik itu sendiri merupakan sebuah Indikator keberhasilan Mahasiswa di level suatu Pendidikan Tinggi dan salah satu acuan Prestasi Akademik yang sangat umum adalah Nilai. Oleh karena Kecanduan *Games Online* tersebut dapat menimbulkan sifat malas untuk belajar pada diri mahasiswa, dengan demikian dampak tersebut dapat mempengaruhi Prestasi Akademik Mahasiswa [4].

Tanpa disadari *Games Online* ini membuat pemainnya lalai, sehingga lupa akan tugas dan kewajiban yang dikerjakan. Pada Proses pembuatan Penelitian ini, peneliti telah banyak melihat studi kasus secara langsung di mana para mahasiswa sering kali memainkan *Games Online* tanpa melihat waktu, sehingga kebanyakan para mahasiswa ini tidak memenuhi dan menjalankan kewajibannya dalam belajar, misalnya tidak membuat tugas kuliah, sering terlambat mengikuti perkuliahan dan lain-lain. Hal ini akan berdampak besar pada nilai akhir mahasiswa setiap semesternya [2].

Oleh sebab itu, peneliti ingin melakukan penelitian untuk mengetahui tingkat pengaruh dari *Games Online* terhadap prestasi akademik. Dalam penelitian ini peneliti mengambil studi kasus pada jurusan Pendidikan Teknologi Informasi di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat ditarik suatu rumusan masalah yang meliputi:

1. Bagaimanakah tingkat kecanduan *games online* terhadap prestasi akademik mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry?
2. Bagaimanakah tingkat rata-rata nilai prestasi akademik yang dicapai oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry yang Kecanduan *Games Online* ?
3. Seberapa besar tingkat pengaruh *Games Online* terhadap prestasi akademik Mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry?

C. Tujuan Masalah

Berdasarkan semua Rumusan Masalah yang telah Peneliti jabarkan di atas, Maka Tujuan dari Penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk Mengetahui Tingkat Kecanduan *Games Online* terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry !
2. Untuk Mengetahui Tingkat Rata-rata Nilai Prestasi Akademik yang dicapai oleh Mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry yang memiliki Kecanduan bermain *Games Online* !
3. Untuk Mengetahui Besarnya Pengaruh *Games Online* terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry !

D. Manfaat Penelitian

Adapun Manfaat yang Peneliti harapkan pada Penelitian ini ada beberapa kategori, adapun beberapa Manfaat tersebut adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Bagi Peneliti

Adapun Manfaat yang benar-benar Peneliti harapkan pada Penelitian ini adalah untuk proses Pengembangan diri Peneliti sendiri. Peneliti berharap Penelitian ini bisa menjadi Pintu terhadap ide-ide baru bagi Penelitian selanjutnya di Masa depan dengan masalah yang lebih luas dan bermanfaat.

2. Manfaat Bagi Pembaca

Peneliti sangat berharap Penelitian ini di baca dan dapat dijadikan sebagai pusat Informasi, Sumber Belajar dan sebagai Referensi bagi Penelitian-penelitian selanjutnya yang dikerjakan oleh para Pembaca dan serupa dengan Penelitian ini. Terkhusus Peneliti juga berharap adanya Peneliti lain dari kalangan Pembaca dan berasal dari Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh yang akan membuat Penelitian serupa (*Pengaruh Games Online*).

3. Manfaat Bagi Dunia Pendidikan

Peneliti berharap Penelitian ini bisa dijadikan sebagai bahan Referensi proses Belajar Mengajar di Institusi Pendidikan lainnya atau bahkan hanya di lingkungan Kampus Universitas Islam Negeri Ar-Raniry saja mengenai Pengaruh *Games Online*. Hal ini selain akan menjadi amal, tentu saja juga akan menjadi suatu kebanggaan dan Prestasi kepada Peneliti sendiri, di mana karya Ilmiah ini bisa bermanfaat kepada Dunia Pendidikan di masa depan.

E. Batasan Masalah

Penelitian ini bukanlah Penelitian yang sangat sempurna, masih banyak kesalahan dari berbagai sudut. Ada beberapa masalah yang menjadi batasan pada Penelitian ini yang Peneliti kira masih akan menjadi ide-ide baru ke depannya agar dapat melahirkan Penelitian baru yang serupa. Adapun beberapa Batasan Masalah pada Penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Objek *Games Online* seperti, *Mobile Legend*, *Free Fire*.
2. Penelitian ini hanya menilai pengaruh tingkat prestasi belajar pada mahasiswa PTI (Pendidikan Teknologi Informasi)

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Berhubungan dengan penelitian yang dilakukan tentang pengaruh *Games Online* terhadap prestasi belajar mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi mengenai *Deep Learning*, maka referensi dari penelitian terdahulu sangat perlu untuk dilakukan agar terhindar dari penjiplakan atau duplikasi. Hal tersebut bertujuan agar penelitian dapat membagi wawasan bagi pembaca. Berikut beberapa ulasan dari penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.

1. Rizka Fitria, EVALUASI USER EXPERIENCE PADA GAME PUBG MOBILE TERHADAP AKTIVITAS IBADAH REMAJA, 2020

Penelitian mengenai “Evaluasi *User Experience* Pada *Games PUBG Mobile* Terhadap Aktivitas Ibadah Remaja di Warung Kopi Banda Aceh” yang diteliti oleh Rizka Fitria, Universitas Islam Negeri Ar-Araniry Banda Aceh. Pada penelitian tersebut metode pengumpulan data dilakukan secara observasi dan melakukan penyebaran angket. Hasil yang didapat kemudian dianalisis dengan program SPSS versi 22.0 dan Microsoft Excel. Teknik analisis data yang dilakukan adalah uji validitas, reliabilitas, dan uji hasil angket responden. Hasil penelitian didapat bahwa Ada pengaruh bermain *Games PUBG* terhadap aktivitas ibadah remaja yang dipengaruhi oleh beberapa faktor [5].

2. Nur Khoiriyanti, Pengaruh *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMK Muhammadiyah 1 Palembang, 2020

Penelitian yang di buat oleh Nur Khoiriyanti membahas tentang Pengaruh *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMK Muhammadiyah 1 Palembang ini, yang dikeluarkan pada Tahun 2020. Metode Penelitian ini menggunakan Metodologi Penelitian Kuantitatif secara Observasi dan menggunakan angket untuk mendapatkan data dari siswa SMK Muhammadiyah 1 Palembang, kelas XI TKJ 2 yang berjumlah 34 Siswa. Hasil

yang diperoleh dari Penelitian ini adalah dengan rata-rata nilai 53 sampai 77 atau 68% (23 Siswa) dari 34 siswa [6].

3. Kautsar, Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik di MAN 3 Aceh Besar

Penelitian ini di buat oleh Kautsar yang membahas tentang Pengaruh *Game Online* Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik di MAN 3 Aceh Besar pada tahun 2020. dalam penelitian ini metode yang digunakan yaitu metode Penelitian kuantitatif berbentuk analisis statistik deskriptif dan frekuensi, dalam pengumpulan data peneliti menggunakan metode angket skala *likert* modifikasi untuk mengumpulkan data kecanduan *games online* dan untuk pengumpulan data prestasi akademik peserta didik menggunakan dokumentasi, yaitu peroleh akumulasi skor hasil belajar yaitu nilai rata-rata rapor dalam 2 semester terakhir. Hasil skor yang di dapat adalah 93,3 dan persentase pengaruh negatif *Games Online* adalah 30% [7].

B. Kajian Teori

1. Games Online

Gejala umum yang sering terjadi pada dunia hewan maupun manusia sering disebut dengan permainan. Permainan ini bisa terdapat dimana saja, permainan tidak mengenal yang namanya strata sosial dan lingkungan, bisa terdapat di masyarakat pedesaan maupun masyarakat di perkotaan. Permainan adalah sebuah kesibukan yang dibuat tanpa unsur paksaan, perintah ataupun memiliki tujuan tertentu [8]. Permainan merupakan sebuah aktifitas yang dimainkan oleh beberapa anak-anak dalam mencari kesenangan dan melatih perkembangan kepribadian pada anak dan membantu anak dalam Perkembangan Fisik, Intelektual serta Emosionalnya [9].

Dari pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa Permainan adalah sebuah kegiatan yang dilakukan oleh diri sendiri maupun secara berkelompok untuk memperoleh kesenangan. Proses permainan untuk mendapatkan kesenangan itu sendiri juga terbagi menjadi 2 di zaman modern ini, yaitu secara *Online* (*E-Sport, FIFA, PUBG* dan lain sebagainya) dan *Offline* (Permainan secara Tradisional seperti Galah, Petak Umpet dan lain sebagainya).

2. Pengertian Games Online

Games Online adalah sebuah Permainan yang bisa dimainkan banyak orang bahkan ribuan yang dimainkan melalui layanan Media Internet dalam waktu yang sama (*Realtime*) dengan jarak Pemain yang satu dengan Pemain yang lainnya saling berjauhan dapat dikatakan juga dengan istilah tidak ada toleransi waktu dan Tempat jika Proses Permainan (*Games Online*) itu dimainkan dalam jangkauan Media Internet [10].

Games Online juga merupakan sebuah sarana bermain secara *Online* yang terhubung langsung dengan jaringan internet yang dilakukan oleh banyak orang dalam waktu bersamaan yang saling berjauhan [11].

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *Games Online* adalah sebuah permainan yang membutuhkan koneksi jaringan internet untuk dapat memainkannya.

3. Kecanduan Games Online

Kata kecanduan (*addiction*) biasanya digunakan dalam konteks klinis dan diperhalus dengan perilaku berlebihan (*excessive*). Istilah kecanduan sendiri berkembang seiring dengan perkembangan kehidupan masyarakat, sehingga istilah kecanduan tidak selamanya melekat pada obat-obatan tetapi dapat juga melekat pada kegiatan atau suatu hal tertentu yang dapat membuat seseorang ketergantungan secara fisik atau psikologis [12].

Kecanduan *Games Online* merupakan salah satu bentuk kecanduan yang bisa disebabkan dengan adanya teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*. Dimana internet tersebut dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *Computer Games Addiction* (berlebihan dalam bermain *Games*). *Games Online* merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari dan bahkan bisa mengakibatkan kecanduan yang memiliki intensitas yang tinggi [12].

4. Jenis-jenis *Games Online*

Games Online mempunyai jenis-jenis yang berbagai macam dengan metode yang berbeda-beda walaupun kategorinya *Games Online* sudah terbilang tidak mencakup semua tetapi *Games Online* perlu diklarifikasi untuk memberikan pemahaman mendasar bagi para *Gamesrs* pemula. Perlu diketahui bahwa perkembangan *Games Online* telah mencapai tahap di mana *Games* “tembak menembak” melainkan lebih dari itu. Contoh beberapa tahun yang lain *Games* tembak menembak lebih dikenal dengan *FPS* sekarang ada *ThridPerson-Hooter, MO-FPS*.

a. *Shooter Games*

Games ini konsepnya adalah *Games* berjenis tembak menembak. *Games* pada jenis ini antara lain *Counter strike, Point Blank, Call of duty* [13].

b. *Adventure Games*

Games petualang adalah *Games* yang paling menarik untuk dikembangkan dan dimainkan. *Games* dengan konsep petualang adalah jenis *Games* awal yang nanti kemudian berkembang. *Games* petualang seperti *Mario boss* dan *Sonic* adalah *Games* yang terkenal pada tahun 90an [13].

c. *Action Games*

Games Action mengandalkan teknik dan kecepatan tangan untuk menyelesaikan permainan. *Action Games* perkembangannya sering digabungkan dengan *Adventure Games* dan menjadi genre baru *action Adventure Games*, *Games* yang mengandalkan teknik dan kecepatan tangan juga mempunyai jalan cerita yang menarik untuk diselesaikan. *Games* genre ini awalnya bisa dilihat di *Mortal Combat* dan *street fighter* [13].

5. Dampak Positif dan Negatif *Games Online*

a. Positif

Pada dasarnya *Games Online* juga ada dampak Positif kepada para pemainnya, termasuk kepada Siswa dan Mahasiswa. Dampak positif

yang dapat dijadikan sebagai alasan adalah untuk menghilangkan Stres. Hal ini dibuktikan dalam sebuah Penelitian Iqbal Ramadhan, “Pengaruh *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa”, 2020. Tetapi dampak Positif dari *Games Online* tidaklah memiliki dampak yang terlalu signifikan kepada para siswa, hasil yang diperoleh hanya pada taraf 5% atas Prestasi Belajar Matematika Siswa-siswa tersebut [14].

b. Negatif

Dampak Negatif dari *Games Online* memang sangat kompleks dan cukup luas jika di bahas. Adapun beberapa dampak Negatif dari *Games Online* adalah dari sisi Psikologis sehingga menyebabkan kecanduan. Kemudian dari sisi perasaan juga akan menjadi lebih ke arah Negatif juga atau tidak bisa lagi mengontrol emosi, sehingga akan berdampak kepada dirinya dan orang-orang di sekitar. Dampak lainnya adalah kepada Prestasi Akademik, dikarenakan tidak lagi bisa membagi Konsentrasi saat belajar dan juga menjadi anti sosial di lingkungan sekitar [3].

6. Prestasi Akademik

Prestasi Akademik merupakan pergantian dalam perihal kemampuan yang diakibatkan sebab adanya proses belajar. Wujud dari hasil proses belajar yaitu bisa berupa pemecahan tulisan ataupun lisan, keahlian serta pemecahan permasalahan yang dapat diukur serta dinilai dengan memakai uji yang terstandar [15].

Prestasi akademik merupakan hasil yang dicapai siswa dalam kurun waktu yang telah ditentukan serta mata pelajaran tertentu yang dapat diwujudkan dalam wujud angka dan diformulasikan dalam rapor. Prestasi akademik merupakan tingkatan pencapaian keberhasilan terhadap sesuatu tujuan, sebab sesuatu usaha belajar sudah dilakukan secara maksimal [16]. Hingga bisa disimpulkan kalau prestasi akademik merupakan hasil belajar berbentuk pemecahan permasalahan lisan ataupun tulisan, serta keahlian dan pemecahan permasalahan secara langsung yang diwujudkan dalam wujud angka ialah melalui rapor. Identitas Orang yang berprestasi mempunyai

kemauan buat memperoleh prestasi yang besar dihubungkan dengan seperangkat standar. Seperangkat standar tersebut dihubungkan dengan prestasi orang lain, prestasi yang dulu sekali, dan tugas yang wajib dicoba. Mempunyai tanggung jawab individu terhadap aktivitas yang dicoba. Terdapatnya kebutuhan buat memperoleh umpan balik atas pekerjaan yang dicoba sehingga bisa dikenal dengan kilat hasil yang diperoleh dari kegiatannya, lebih baik ataupun lebih kurang baik. Menjauhi tugas yang sangat susah ataupun sangat gampang, hendak tetapi memilah tugas yang tingkatan kesulitannya lagi. Inovatif, ialah dalam melakukan pekerjaan dicoba dengan metode yang berbeda, efektif serta lebih baik dari pada tadinya. Perihal ini dicoba supaya orang memperoleh metode yang lebih baik supaya dapat menguntungkan dalam sebuah pencapaian tujuan. Tidak menggemari keberhasilan yang bertabiat kebetulan ataupun sebab aksi orang lain, serta mau merasakan kesuksesan ataupun kegagalan diakibatkan oleh orang itu sendiri [15].

Dengan demikian orang yang mempunyai kemauan buat berprestasi besar merupakan orang yang mempunyai standar berprestasi, mempunyai tanggung jawab individu atas apa yang dikerjakannya, orang tidak menggemari keberhasilan yang bertabiat kebetulan ataupun aksi orang lain, orang suka bekerja pada tingkatan kesusah menengah serta realistis dalam pencapaian tujuannya, individu bertabiat inovatif, di mana dalam melaksanakan tugas senantiasa dengan metode yang berbeda, efektif serta lebih baik dari tadinya, dengan demikian orang merasa lebih bisa menerima kegagalan atas apa yang dikerjakannya.

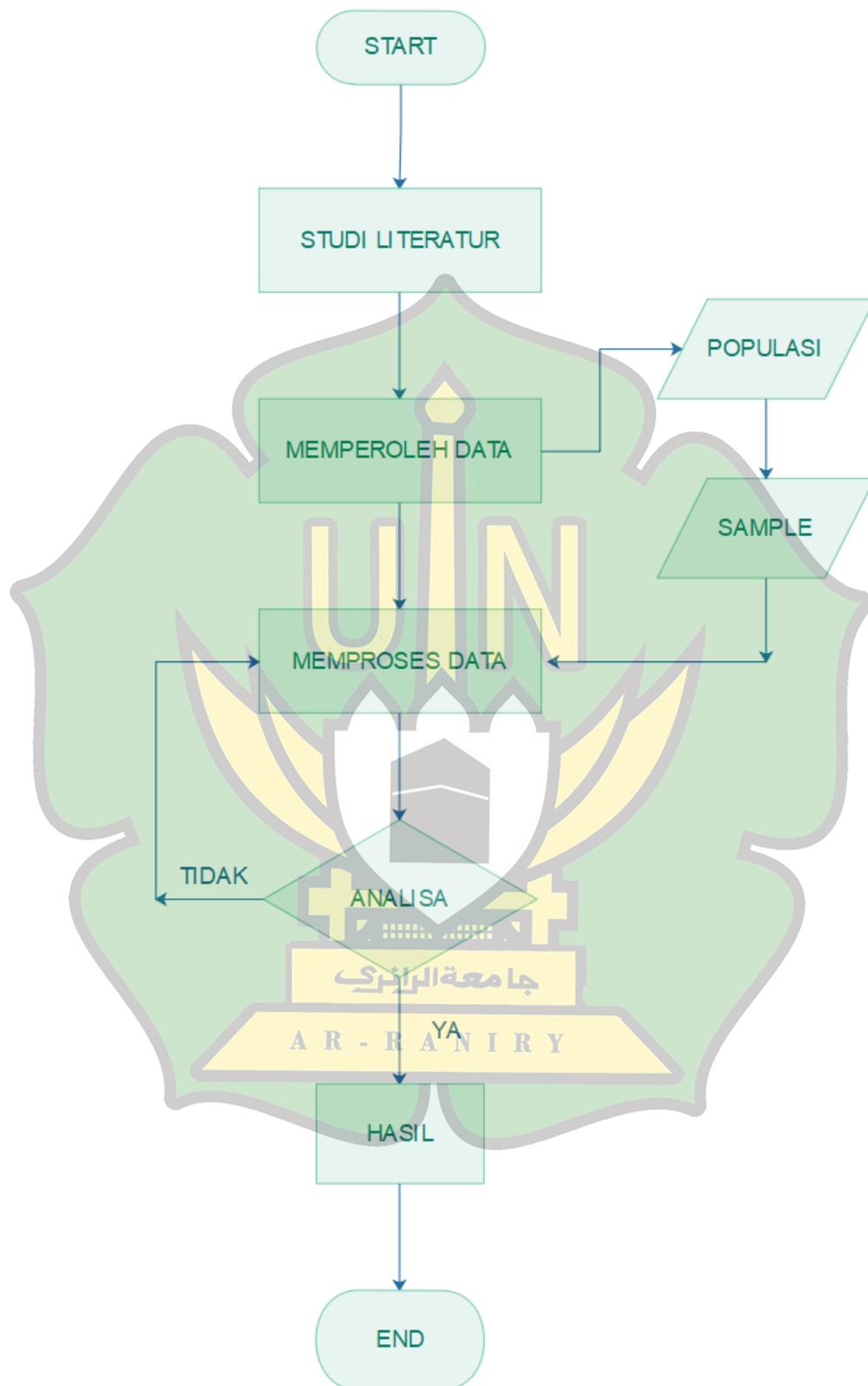
BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Metodologi Penelitian

Metodologi Penelitian adalah sebuah ilmu yang mempelajari tentang bagaimana cara melakukan pengamatan dengan langkah-langkah yang logis dan secara ilmiah. Cara-cara yang diterapkan pada Metodologi Penelitian haruslah berurutan dan logis untuk mencapai tujuan memecahkan masalah dan memberi bukti-bukti yang akurat pada setiap tahapan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Kuantitatif yang mana jenis penelitian ini memiliki alur yang sistematis, terencana dan terstruktur. Penelitian ini menggunakan model penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Metode Penelitian Kuantitatif, sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono yaitu: Metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, Analisis Data bersifat Kuantitatif/Statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan [17].

Sedangkan penelitian deskriptif merupakan Penelitian untuk memberikan fakta-fakta serta kejadian secara sistematis dan akurat. dalam penelitian deskriptif ini biasanya tidak perlu mencari atau menerangkan saling hubungan dan menguji hipotesis [18]. Penelitian deskriptif ini digunakan untuk mendapatkan gambaran dari pengaruh *Games Online* terhadap prestasi akademik Mahasiswa/i Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi (PTI).

Sebagai gambaran untuk memperjelas bentuk dan alur penelitian dari pada Karya Ilmiah ini, Peneliti telah membuat sebuah Diagram Alir / *Flowchart* Penelitian untuk menjelaskan secara Visualisasi bentuk Penelitian ini. Untuk informasi lebih lanjut dapat di perhatikan pada gambar *Flowchart* di bawah ini.



Gambar 3.1. Diagram Alir / *Flowchart* Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dikerjakan pada bulan April 2022 dan selesai pada bulan Juni 2022. Adapun lokasi Pengerjaan Penelitian ini dikerjakan dalam bentuk *Online* dan juga secara langsung (d disesuaikan dengan situasi dan kondisi) di lingkungan Kampus Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.

2. Sumber Data

Sumber data merupakan sebuah subjek dari mana data itu didapatkan [18]. Ada beberapa sumber data dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Data Primer

Data primer adalah data yang didapatkan langsung dari sumber pertamanya [19]. Data primer dalam penelitian ini yaitu Mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi (PTI), Dosen PTI, dan Mahasiswa PTI.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data dilakukan langsung oleh peneliti sebagai data penunjang. Data ini biasanya berbentuk dalam naskah ataupun dokumen [19]. Data sekunder dalam penelitian ini adalah dokumentasi dan angket.

3. Data tersier

Data tersier adalah data yang berupa sumber dan bahan penjelasan dari data primer dan data sekunder. Data tersier dalam penelitian ini adalah Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dan Ensiklopedia.

Sebagai informasi, bahwa Ketiga Sumber Data yang telah peneliti jabarkan di atas Peneliti dapatkan dengan menggunakan Media Kuesioner yang Peneliti bagikan kepada para Mahasiswa untuk di isi dan akan Peneliti jadikan sebagai acuan Data dari Mahasiswa.

3. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Populasi merupakan semua yang terdiri dari objek atau subjek yang memiliki karakteristik tertentu yang ditetapkan untuk dipelajari dan kemudian bisa ditarik kesimpulannya [20]. Populasi tidak hanya manusia (pengajar, pelajar, karyawan, dan individu lainnya), tetapi populasi tersebut bisa berupa kelas ataupun sekolah. Populasi tersebut bukan hanya jumlah objek/subjek, tetapi bisa juga mewakili sikap/karakter yang dimiliki. Populasi dalam penelitian ini adalah Mahasiswa/i Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi (PTI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. Jumlah Populasi yang akan Peneliti terapkan pada penelitian ini adalah 433 Mahasiswa/i Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi. Data Mahasiswa sebanyak 433 ini Peneliti dapatkan dari Staf Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan tentu saja atas izin yang resmi.

b. Sampel

Sampel adalah bagian kecil dari jumlah yang dimiliki oleh populasi yang diambil sesuai prosedur, sehingga sampel tersebut bisa mewakili jumlah dari keseluruhan populasi tersebut [21]. Pengambilan sampel ini berdasarkan rumus Arikunto yang apabila jumlah populasi penelitiannya berjumlah lebih dari 100, maka sampel dapat diambil antara 10-15% atau 20-35% atau lebih [22]. Oleh karena populasi pada Penelitian ini berjumlah 433 atau lebih dari 100, maka sampel yang di ambil dari Populasi ialah sebanyak 87 Responden yang diambil 20% dari 433 populasi. Jadi yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah 87 Mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

4. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah sumber utama dari data penelitian yang berupa variabel-variabel data yang akan diteliti [23]. Dalam penelitian ini yang menjadi sampelnya adalah mahasiswa PTI dari angkatan, di mana untuk pengambilan sampel ini dilakukan dengan menggunakan metode *purposive*

sampling. Yang mana dalam pengambilan sampelnya dilakukan dengan mencari informasi kunci. Dalam hal ini peneliti mengambil metode *purposive sampling* karena untuk dapat menghindari sampel yang tidak homogen sehingga dapat menjadikan peneliti dengan mudah dalam mengambil informasi yang ada pada sampel tersebut. Berikut adalah inisial mahasiswa PTI yang dijadikan sebagai objek:

Tabel 3.1. Nama-nama Mahasiswa yang menjadi Responden

No.	Nama (Inisial)	Angkatan
1.	cr	16
2.	qm	16
3.	nk	16
4.	r	16
5.	Mnr	17
6.	Mf	17
7.	Taa	17
8.	Tay	17
9.	Zap	17
10.	Fa	17
11.	Mi	17
12.	J	17
13.	Za	17
14.	Mj	17
15.	A	17
16.	Ra	17
17.	Mm	17
18.	Tar	17
19.	T	17
20.	H	17
21.	M	17
22.	Maf	17
23.	Mhf	17
24.	W	17
25.	Ma	17
26.	Mr	17
27.	Rz	17
28.	Ris	17

29.	Zy	17
30.	Mbp	17
31.	Md	16
32.	Ar	16
33.	Ah	16
34.	Rs	15
35.	Mt	14
36.	Bw	16
37.	mys	16
38.	ku	16
39.		
40.		
41.		
42.		
43.		
44.		
45.		
46.		
47.		

5. Teknik Pengumpulan Data

Adapun Teknik-teknik pengumpulan data yang Peneliti gunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Observasi Lapangan

Observasi lapangan adalah proses pemuatan penelitian terhadap sebuah objek yang akan diteliti. Jenis observasi ini biasanya dikelompokkan menjadi 2 bagian, yaitu partisipan dan non-partisipan. Pada penelitian ini jenis observasi yang digunakan adalah observasi non-partisipan. Di mana peneliti akan memilih hal-hal yang diamati serta mencatat yang berkenaan dengan penelitian yang hendak diteliti [24]. Observasi dalam penelitian ini yaitu pengaruh intensitas *Games Online* terhadap prestasi akademik mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi (PTI).

b. Angket

Angket ataupun Kuesioner adalah Instrumen yang peneliti jadikan sebagai media untuk mendapatkan data dan keterangan dari Mahasiswa untuk penelitian. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara membagikan Kuesioner yang berisikan beberapa soal pertanyaan atau pernyataan yang nantinya akan dijawab oleh responden [24].

Angket/kuesioner ini akan dibagikan ke 87 mahasiswa PTI yang telah dijadikan sebagai sampel. Yang mana pada penilaian angket ini peneliti menggunakan sistem skala *likert*. Skala *likert* ini digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang tentang fenomenal sosial. Pada penelitian ini fenomenal sosial tersebut adalah variabel penelitian. Pernyataan dalam skala *Likert* ini ada lima pernyataan, yaitu sebagai berikut

Tabel 3.2. Skala *Likert*

Jawaban/Pernyataan	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Ragu-ragu (RR)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

c. Dokumentasi جامعة الرانري

Dokumentasi adalah sebuah proses untuk mendapatkan data dari berbagai jenis-jenis media, baik itu dari Video, Foto, Surat Kabar, makalah dan lain-lainnya [22]. Teknik pengumpulan data dalam penelitian Kuantitatif ini nantinya akan memperoleh data-data yang valid sesuai dengan harapan peneliti. Dalam pengumpulan data prestasi belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi (PTI), peneliti mengumpulkan hasil belajar mahasiswa pada 2 (semester) yang telah ditempuh oleh Mahasiswa/i PTI, yang berpatokan pada nilai Indeks Prestasi (IP) yang telah diperoleh oleh mahasiswa PTI selama 2 (dua) semester terakhir.

6. Teknik Analisis Data

Data-data yang telah didapatkan oleh peneliti dari sumber-sumber penelitian yang telah dijelaskan, kemudian data tersebut akan dianalisis dengan metode deskriptif. Metode analisis deskriptif ini menjelaskan data-data yang telah dikumpulkan akan diolah menggunakan perhitungan persentase yaitu frekuensi relatif. Sebelum mengolah data dengan *regresi linear* sederhana, maka sebelumnya data tersebut harus dihitung dengan nilai frekuensi presentasi relatif atau data dalam bentuk tabel persentase. Teknik ini digunakan untuk menjawab pertanyaan pada rumusan masalah 1 dan 2 untuk mendapatkan frekuensi relatif.

Setelah data-data sudah terkumpul sesuai dengan apa yang teliti, maka selanjutnya peneliti akan menganalisis data-data yang telah didapatkan. Metode *Content Analysis* adalah teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini. Dalam penggunaan metode ini hal pertama yang harus dilakukan oleh peneliti yaitu mengklasifikasi data.

Analisis data disebut sebagai pengolahan data yang mana merupakan tahapan menelaah, pengelompokan, sistematisasi dan verifikasi data. Tahapan-tahapan kegiatan ini saling terhubung secara keseluruhan [25]. Jadi tujuan dari analisis data ini adalah untuk menyederhanakan agar lebih mudah dipahami dan dijelaskan [26].

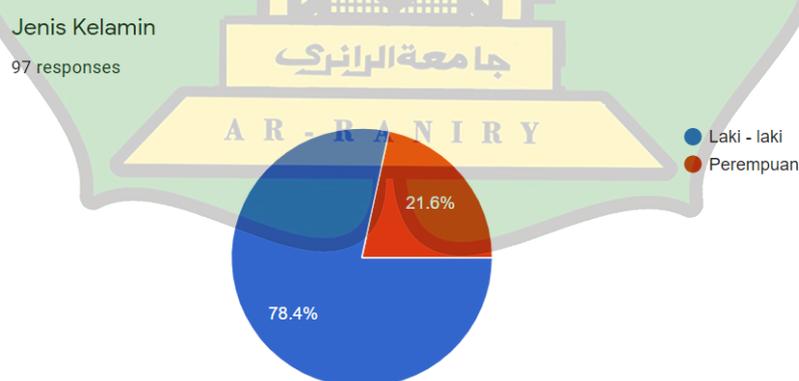
Teknik tersebut digunakan peneliti untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada pada rumusan masalah nomor 3, di mana peneliti ingin mengetahui seberapa besar tingkat pengaruh *Games Online* terhadap prestasi akademik mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Setelah berhasil melakukan penelitian untuk Karya Ilmiah dengan objek penelitian kepada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Banda Aceh yang telah peneliti kerjakan ini, maka Hasil dari Penelitian ini adalah sebagai berikut.

Berdasarkan jumlah responden yang memberikan Respon atau yang telah mengisi Kuesioner adalah 94 Responden atau 94 Mahasiswa/i. Pada dasarnya target dari peneliti adalah 20% atau sebanyak 87 Responden Mahasiswa/i. Oleh karena itu sangat di apresiasi oleh peneliti dikarenakan jumlah Responden menjadi lebih banyak dari pada target (87 Responden). Jumlah Responden dari Mahasiswa/i terbagi menjadi 2 berdasarkan Jenis Kelamin, yaitu Laki-laki dan Perempuan. Laki-laki mendapatkan hasil secara Persentase 76,4% atau sebanyak 76 Mahasiswa/i. Perempuan mendapatkan jumlah Persentase sebanyak 21,6% atau sebanyak 21 Responden Mahasiswa/i. Informasi lebih lanjutnya dapat diperhatikan pada bentuk Visualisasi di bawah ini.



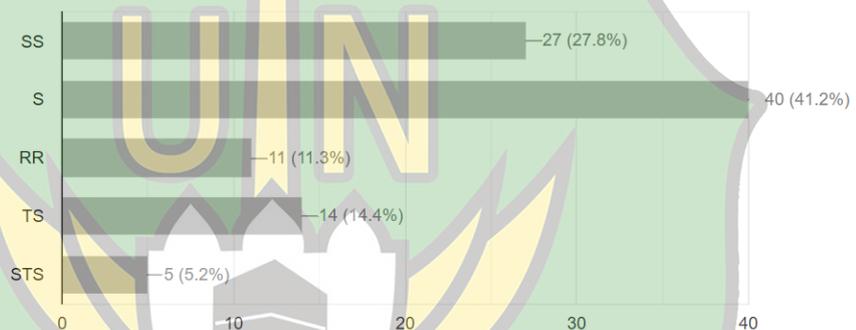
Gambar 4.1 Visualisasi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

1. Hasil Persentase dan Visualisasi Jawaban Kuesioner

Semua Responden yang mengisi Kuesioner adalah 100% Mahasiswa/i Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi (PTI), Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK), Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. Peneliti mengambil data dari para Mahasiswa/i menggunakan Media Kuesioner. Total ada 15 Pertanyaan yang Peneliti berikan kepada para Responden di Kuesioner, untuk lebih jelasnya berikut ini Peneliti jabarkan semua Soal dan Visualisasi serta Persentase Jawaban Dominan para Responden.

1. Apakah anda lebih sering menghabiskan waktu untuk bermain Games Online ?

0 / 97 correct responses

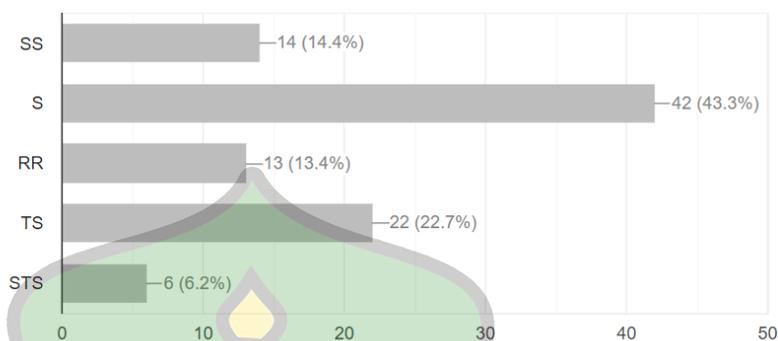


Gambar 4.2 Visualisasi Responden Pertanyaan 1

Data pada gambar 4.2 di atas menunjukkan bahwa, 41,2% atau 40 Responden menjawab Setuju (S) mengenai kegiatan atau lebih menghabiskan waktu untuk bermain *Games Online*. Jawaban Setuju (S) menjadi jawaban yang paling dominan total dari 5 pilihan Jawaban. Sangat Setuju (SS) menempati posisi kedua dengan perolehan 27,8% atau sebanyak 27 Responden, Ragu-ragu (RR) dengan jumlah Persentase sebanyak 11,3% atau sebanyak 11 Responden, Tidak Setuju (TS) sebanyak 14,4% atau sebanyak 14 Responden, Sangat Tidak Setuju (STS) Sebanyak 5,2% atau 5 Responden saja. Maka dari itu, Jawaban paling Dominan adalah Setuju (S) dengan jumlah Persentase sebanyak 41,2%.

2. Apakah Anda lebih mendahulukan bermain Games Online dari pada belajar tentang Perkuliahan ?

0 / 97 correct responses

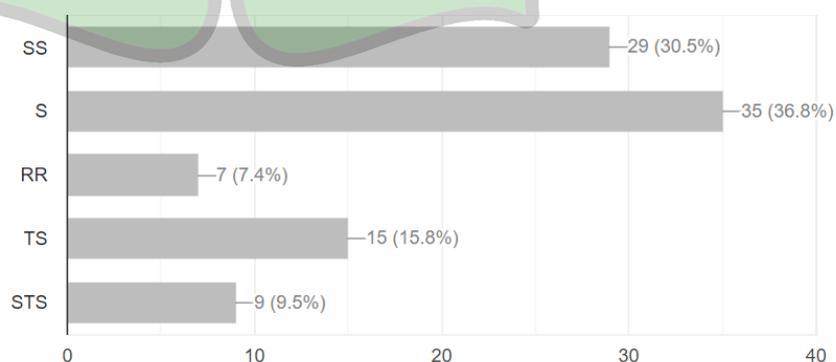


Gambar 4.3 Visualisasi Responden Pertanyaan 2

Pertanyaan kedua adalah mengenai prioritas belajar Mahasiswa antara bermain Games Online dengan Belajar materi perkuliahan. Jawaban yang sangat Dominan adalah Setuju (S) dengan jumlah Responden sebanyak 42 atau sebanyak 43,3%. Dari hasil tersebut, jelas pilihan para Responden Mahasiswa/i adalah lebih memprioritaskan bermain *Games Online* dari pada belajar mengenai kegiatan Akademik atau Materi Kuliah. Tidak Setuju (TS) menjadi jawaban dengan jumlah persentase Dominan yang kedua, yaitu sebanyak 22,7% atau sebanyak 22 Responden, Sangat Setuju (SS) di peringkat Ketiga, yaitu 14,4%. Ragu-ragu (RR) 13,4% dan Sangat Tidak Setuju (STS) 6,2%.

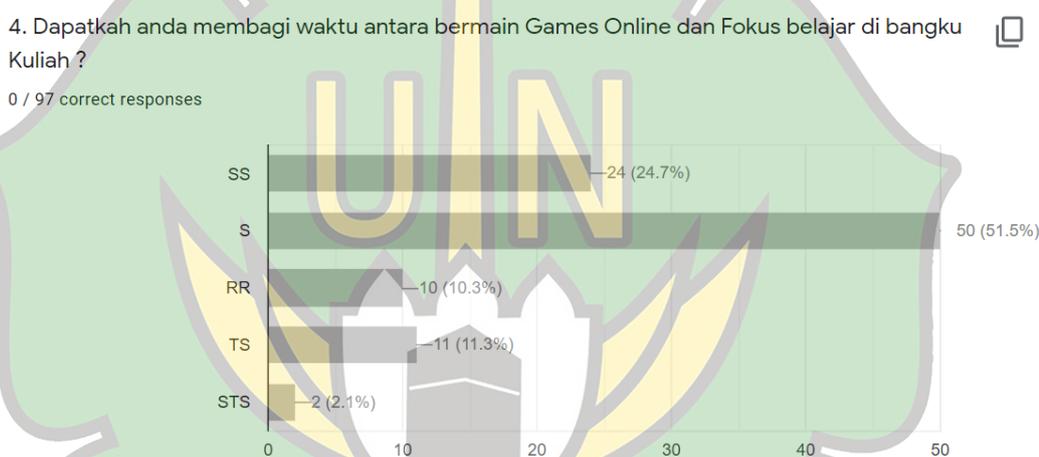
3. Apakah dalam Keseharian anda menghabiskan waktu untuk bermain Games Online selama 3 Jam, 4 Jam atau bahkan lebih ?

0 / 95 correct responses



Gambar 4.4 Visualisasi Responden Pertanyaan 3

Dapat diperhatikan pada gambar 4.4 untuk Visualisasi Jawaban Soal ke Tiga di atas, di mana Peneliti membuat Visualisasi untuk jawaban para Mahasiswa/i atau para Responden. Pada pertanyaan ini, peneliti memberikan pertanyaan mengenai jumlah waktu yang digunakan para Responden untuk bermain *Games Online*. Hasilnya adalah para mayoritas Mahasiswa atau Responden bermain *Games Online* bahkan lebih dari 4 Jam setiap hari. Pernyataan ini berdasar pada jawaban yang paling Dominan, yaitu Setuju (S) yang di pilih oleh para Responden, yaitu sebanyak 36,8% atau sebanyak 35 Responden. Sangat Setuju (SS) menempati posisi kedua, yaitu sebanyak 30,55%.



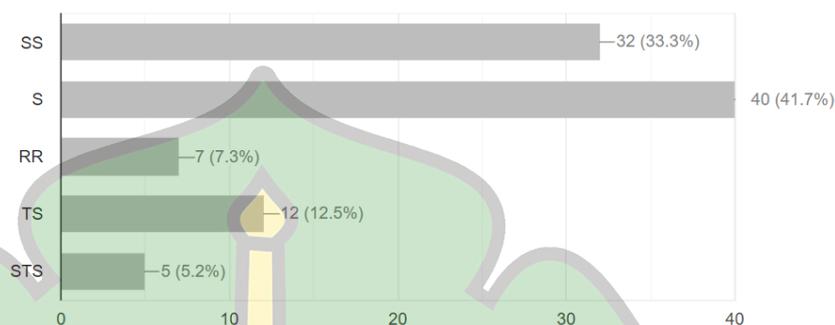
Gambar 4.5 Visualisasi Responden Pertanyaan 4

Pada Gambar 4.5 di atas, peneliti memvisualisasikan jawaban Responden untuk soal No.4. Peneliti bertanya mengenai manajemen waktu para Responden dalam hal bermain *Games Online* dengan Fokus Belajar mengenai Perkuliahan. Hasilnya cukup positif, yaitu 51,5% menjawab Setuju (S). Artinya lebih dari 50% Mahasiswa/i Responden dapat membagi waktunya antara bermain *Games Online* dengan Belajar mengenai perkuliahan. Sangat Setuju (SS) mendapatkan hasil secara persentase sebanyak 24,7% atau sebanyak 24 Responden, Tidak Setuju (TS) sebanyak 11,3%, Ragu-ragu (RR) 10,3% dan Sangat Tidak Setuju (STS) sejumlah 2,1%. Meskipun ada yang memberikan keterangan RR, TS dan

STS tetapi jawaban yang paling dominan tetaplah Setuju (S) dengan perolehan persentase sebanyak 51,5%.

5. Games Online seperti PUBG, Free Fire, Mobile Legend dan lain sebagainya adalah Games Online yang anda mainkan ?

0 / 96 correct responses



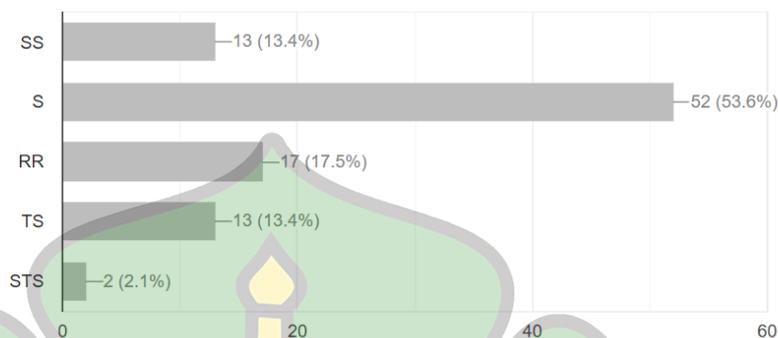
Gambar 4.6 Visualisasi Responden Pertanyaan 5

Di atas (Gambar 4.6) adalah Visualisasi untuk jawaban dari soal No.5 pada Kuesioner. Peneliti bertanya mengenai beberapa pilihan *Games Online* yang ramai di gunakan atau dimainkan oleh orang-orang pada umumnya. Jawaban Mayoritas Responden adalah Setuju (S) dengan perolehan jawaban sebanyak 41,7% atau sebanyak 40 Mahasiswa Responden. Mayoritas kedua adalah Sangat Setuju (SS) dengan jumlah persentase sebanyak 33,3% atau sebanyak 32 Responden. Tidak Setuju (TS) adalah mayoritas jawaban urutan ketiga mendapatkan jumlah persentase sebanyak 12,5%, Ragu-ragu (RR) sebanyak 7,3% dan Sangat Tidak Setuju (STS) adalah 5,2%.

Kesimpulannya adalah mayoritas Mahasiswa/i Responden memainkan *Games Online* yang peneliti berikan pilihannya pada soal di No.5 dengan Jumlah Jawaban yang Sangat Setuju (SS) dan Setuju (S) masing-masing sebanyak 41,7% dan 33,3%. Jika ditotalkan, maka dari kedua Jawaban tersebut mendapatkan hasil persentase sebanyak 75% dan ini sudah sangat dominan dari pada ketiga jawaban lainnya yang condong ke arah yang Ragu-ragu (RR), Tidak Setuju (TS) dan Sangat Tidak Setuju (STS).

6. Apakah Anda lebih sering memainkan Games Konsol (dengan menggunakan media Komputer atau Laptop) dibandingkan dengan menggunakan Mobile (Games yang menggunakan media Smartphone) ?

0 / 97 correct responses



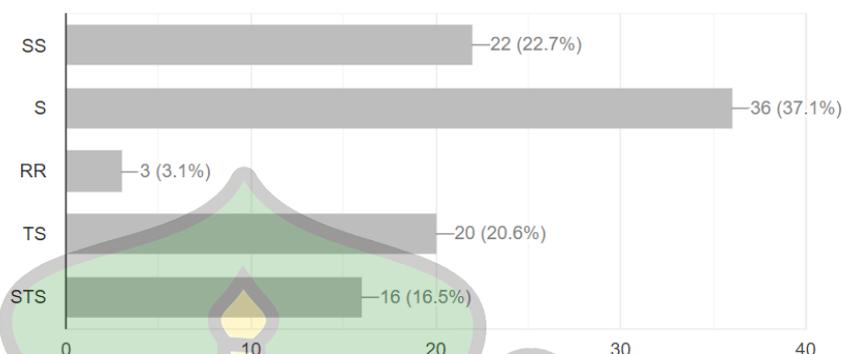
Gambar 4.7 Visualisasi Responden Pertanyaan 6

Gambar di atas (Gambar 4.7) adalah bentuk Visualisasi Jawaban dari soal No.6 atau pertanyaan pada Kuesioner. Peneliti bertanya kepada para Mahasiswa/i Responden mengenai *Device* atau Perangkat (Komputer dan *SmartPhone*) yang sering digunakan untuk bermain *Games Online*. Mayoritas Jawaban adalah Setuju (S) dengan perolehan persentase sebanyak 53,6% atau sebanyak 52 Mahasiswa/i Responden. Artinya para Responden (Mahasiswa/i Program Studi PTI) lebih sering menggunakan media Komputer atau Laptop dari pada *SmartPhone*. Kemudian urutan kedua dari Jumlah Persentase Jawaban Mahasiswa/i adalah Ragu-ragu (RR) sebanyak 17,5%, Sangat Setuju (SS) sebanyak 13,4%, Tidak Setuju (TS) sebanyak 13,4% dan Sangat Tidak Setuju (STS) sebanyak 2,1%.

Jika di gabungkan, maka jumlah persentase yang merasa setuju dengan *Statement* atau Soal No.6 di atas adalah 67% (Gabungan Setuju dan Sangat Tidak Setuju). Oleh karena itu dominasi jawaban dari Responden mengenai soal No.6 adalah Setuju atau lebih condong dengan cara bermain *Games Online* dengan cara menggunakan media Komputer atau Laptop dibandingkan dengan menggunakan *SmartPhone*.

7. Pernahkah anda sampai lupa mengerjakan kewajiban anda sebagai Mahasiswa/i (Seperti mengerjakan Tugas, Projects dan lain sebagainya) dikarenakan bermain Games Online ?

0 / 97 correct responses



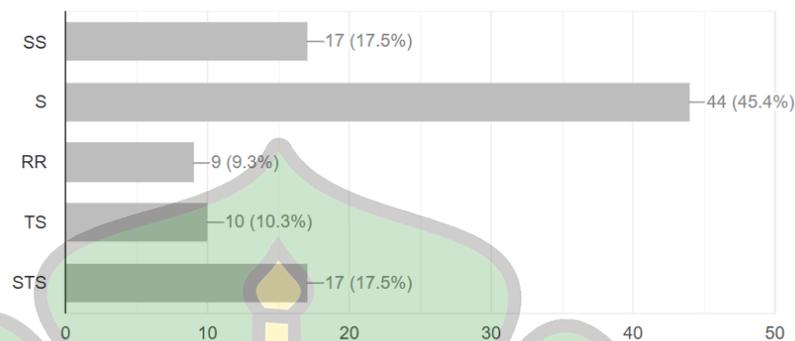
Gambar 4.8 Visualisasi Responden Pertanyaan 7

Berikut ini adalah bentuk Visualisasi Jawaban Soal No.7. Peneliti memberikan pertanyaan mengenai tanggung jawab para Mahasiswa/i mengenai kegiatan Akademik masing-masing. Peneliti lebih bertanya mengenai tentang efek dari bermain *Games Online* dari sisi Mahasiswa/i atau Responden dengan tanggung jawab para Mahasiswa/i tersebut mengenai kegiatan Akademik masing-masing. Mayoritas jawaban secara persentase adalah 37,1% menjawab Setuju (S) atau sebanyak 36 Responden, kemudian urutan kedua berdasarkan persentase jawaban Mahasiswa/i adalah 22,7% atau sebanyak 22 Responden. Tidak Setuju (TS) urutan ketiga yang mendapatkan hasil Persentase 20,6%, Sangat Tidak Setuju (STS) urutan keempat sebanyak 16,5% dan Ragu-ragu (RR) 3,1%.

Jika digabungkan hasil persentase Jawaban Sangat Setuju (SS) dan Setuju (S) adalah 59,8% (22,7% + 37,1%). Dari hasil 59,8% sudah menjadi jawaban yang paling mendominasi atau sudah di atas 50% dibandingkan dengan sisa Tiga Item Jawaban lainnya (Ragu-ragu, Tidak Setuju dan Sangat Tidak Setuju). Dapat dikatakan bahwa para Mahasiswa/i yang menjadi Responden bahwa para Responden sampai lupa akan tanggung jawab terhadap kegiatan perkuliahannya dikarenakan bermain *Games Online*.

8. Pernahkan anda bermain Games Online dari malam sampai subuh atau pagi hari sehingga anda tinggal perkuliahan atau tidak punya hasrat untuk mengikuti perkuliahan di pagi harinya ?

0 / 97 correct responses



Gambar 4.9 Visualisasi Responden Pertanyaan 8

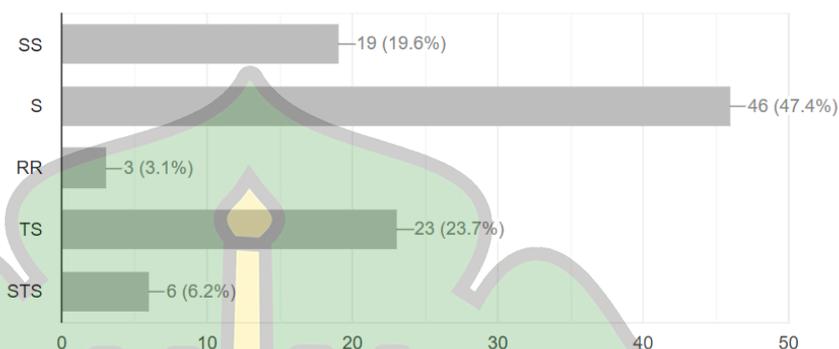
Di atas adalah bentuk Visualisasi (Gambar 4.9) untuk soal No. 8. Peneliti bertanya mengenai waktu yang mereka gunakan untuk bermain *Games Online* yang menyebabkan dampak Negatif atau merugikan terhadap kegiatan perkuliahan. Peneliti mendapatkan hasil secara persentase berdasarkan jawaban dari para Mahasiswa/i Responden dan jawaban yang paling dominan adalah Setuju (S). Hasil persentase untuk jawaban Setuju (S) dari para Mahasiswa/i Responden adalah 45,4%. Kemudian Sangat Setuju di urutan kedua dengan jumlah secara persentase 17,5%, Sangat Tidak Setuju (STS) 17,5%, Tidak Setuju (TS) 10,3% dan Ragu-ragu pada urutan paling bawah sebanyak 9,3%.

Dapat dikatakan bahwa para Mahasiswa/i Responden bermain *Games Online* dengan cara yang berlebihan. Bukan lagi pada kategori 1 Jam, 2 Jam, 3 Jam atau 4 Jam, tetapi sudah lebih dari itu. Bermain *Games Online* sampai satu malam penuh atau hingga pagi sampai tidak bisa mengikuti kegiatan perkuliahan di pagi harinya. Tentu saja ini adalah sisi yang sangat negatif. Jumlah secara persentase dari jawaban Sangat Setuju (SS) dan Setuju (S) adalah 62,9% yang mana artinya itu adalah para Mahasiswa/i Responden membenarkan kegiatan dan waktu mereka bermain *Games Online* yang sudah terlalu berlebihan sampai akan lupa akan tanggung jawab. Jumlah persentase 62,9% sudah sangat dominan

jika dibandingkan dengan hasil-hasil lainnya, dikarenakan sudah di atas 50% dari total keseluruhan.

9. Jika anda sering bermain Games Online, Apakah efek dari bermain Games Online dapat mengurangi tingkat pengetahuan anda di setiap Mata Kuliah yang sudah anda Pelajari ?

0 / 97 correct responses



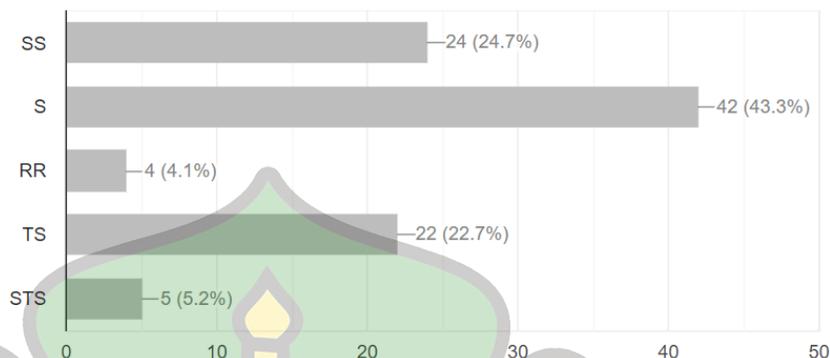
Gambar 4.10 Visualisasi Responden Pertanyaan 9

Kemudian pada pertanyaan Ke Sembilan, Peneliti bertanya mengenai dampak Negatif dari bermain *Games Online* terhadap Ilmu Pengetahuan para Mahasiswa/i Responden yang telah di pelajari atau sedang di pelajari di bangku perkuliahan. Jawaban yang paling dominan adalah Setuju (S) dengan perolehan secara Persentase sebanyak 47,4%. Tidak Setuju (TS) pada urutan kedua berdasarkan hasil persentase sebanyak 23,7%, Sangat Setuju (SS) sebanyak 19,6%, Sangat Tidak Setuju (STS) 6,2% dan Ragu-ragu sebanyak 3,1%.

Jumlah jawaban yang dominan adalah Setuju (S) dan Sangat Setuju (SS) sebanyak 67% (sudah lebih dari 50%) jika digabungkan dan kedua jawaban ini adalah Jawaban yang mendukung jawaban dari pertanyaan pada soal No.9 yaitu mengenai dampak Negatif dari bermain *Games Online* terhadap kemampuan Akademik atau Ilmu Pengetahuan mereka. Berdasarkan dari jawaban para Mahasiswa/i Responden, dapat dikatakan bahwa bermain *Games Online* juga memiliki dampak Negatif terhadap kemampuan Akademik atau Ilmu Pengetahuan para Mahasiswa/i.

10. Apakah dengan seringnya bermain Games Online, bisa membuat anda sulit memahami setiap Materi Kuliah ?

0 / 97 correct responses



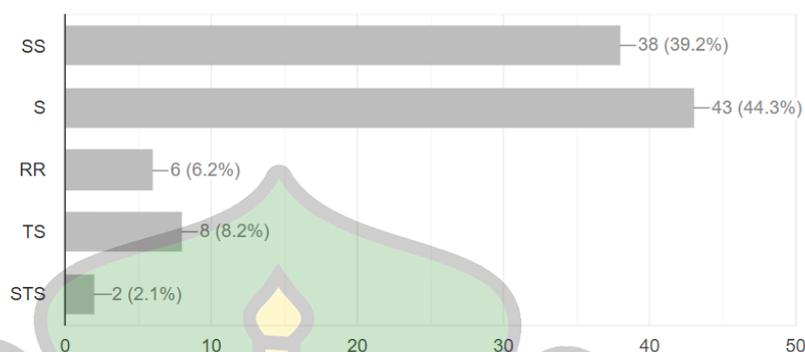
Gambar 4.11 Visualisasi Responden Pertanyaan 10

Pada pertanyaan Ke Sepuluh, peneliti bertanya mengenai dampak Negatif dari bermain *Games Online* terhadap kemampuan para Mahasiswa/i mengenai kemampuan mereka untuk memahami materi perkuliahan yang sedang mereka jalani. Hasilnya adalah para Mahasiswa/i yang bermain *Games Online* secara berlebihan membuat para Mahasiswa/i Responden sulit memahami materi perkuliahan yang sedang mereka jalani. Hal ini berdasarkan dari jawaban para Mahasiswa/i Responden yaitu Setuju (S) dengan perolehan 43,3%, kemudian Sangat Setuju (SS) dengan perolehan 24,7%, Tidak Setuju (TS) 22,7%, Sangat Tidak Setuju (STS) 5,2% dan Ragu-ragu (RR) 4,1%.

Berdasarkan jawaban secara persentase, maka dominasi jawaban adalah condong kepada setuju (Setuju dan Sangat Setuju, sebanyak 68% jika digabungkan dan sudah di atas 50%) akan Pernyataan “Bermain *Games Online* secara berlebihan akan berdampak Negatif atau sulitnya memahami Materi Perkuliahan yang mereka Pelajari”. Informasi mengenai Visualisasi Jawaban dapat diperhatikan pada gambar di atas (Gambar 4.10).

11. Apakah tujuan anda bermain Games Online media untuk refreshing saja atau menghilangkan stres karena kuliah ?

0 / 97 correct responses



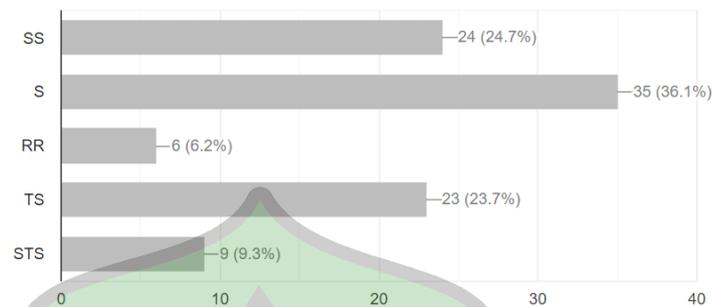
Gambar 4.12 Visualisasi Responden Pertanyaan 11

Pada pertanyaan Ke Sebelas peneliti bertanya mengenai Tujuan Para Mahasiswa/i bermain *Games Online* sebagai Media hiburan semata. Berdasarkan jawaban dari para Responden, hasil yang telah peneliti dapatkan adalah para Mahasiswa/i Responden bermain *Games Online* hanya untuk media hiburan saja dan untuk mencari kegiatan lain di luar perkuliahan dengan cara bermain *Games Online*. Pernyataan ini di dasari oleh jawaban para Mahasiswa/i Responden secara persentase yaitu Setuju (S) sebanyak 44,3%, Sangat Setuju (SS) sebanyak 39,2%, Tidak Setuju (TS) sebanyak 8,2%, Ragu-ragu (RR) sebanyak 6,2% dan Sangat Tidak Setuju (STS) sebanyak 2,1%.

Jawaban paling dominan adalah Setuju (S) dan Sangat Setuju (SS). Kedua pilihan jawaban ini adalah yang paling condong kepada jawaban Setuju dengan pernyataan “Para Mahasiswa/i Responden bermain *Games Online* hanya untuk hiburan semata”. Jika kedua jawaban tersebut digabungkan, maka hasil secara persentase adalah 83,5% dan hasil persentase ini sudah sangat besar dan dominan (50% lebih banyak dari pada yang Tidak Setuju akan tujuan bermain *Games Online* untuk hal lain selain hiburan).

12. Apakah dengan bermain Games Online memiliki dampak Positif kepada anda ? Misalnya meningkatnya Motivasi belajar anda.

0 / 97 correct responses

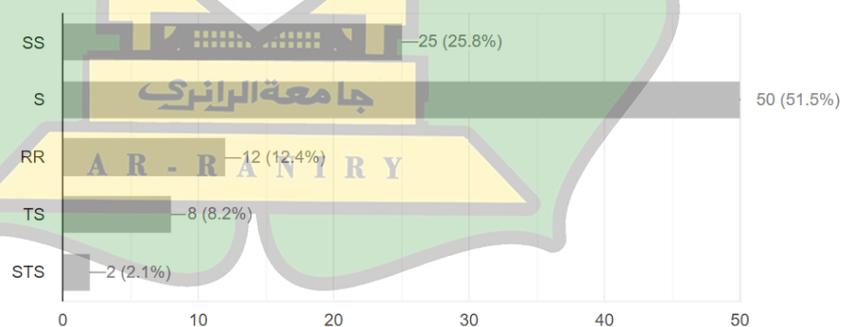


Gambar 4.13 Visualisasi Responden Pertanyaan 12

Pada pertanyaan ke Dua Belas, peneliti bertanya mengenai Dampak *Games Online* secara Positif, semisal Motivasi belajar di bangku Kuliah. Jawaban dari Mahasiswa/i Responden adalah bermain Games Online dapat membuat dampak Positif kepada mereka. Pernyataan ini berdasarkan jumlah jawaban dan secara dipersentasekan, yaitu Setuju (S) sebanyak 36,1% dan Sangat Setuju (SS) sebanyak 24,7% dan jika digabungkan, maka hasilnya adalah 68,1%. Jumlah ini sudah melebihi dari 50% dan sudah menjadi jawaban yang dominan.

13. Apakah anda merasa masih memiliki minat belajar yang tinggi ?

0 / 97 correct responses



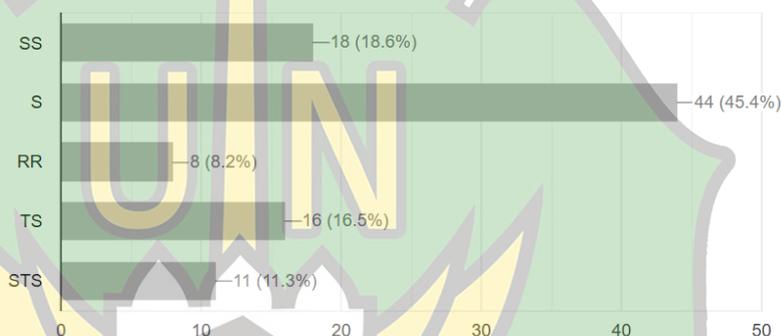
Gambar 4.14 Visualisasi Responden Pertanyaan 13

Pada pertanyaan ke Tiga Belas, peneliti bertanya mengenai kegiatan Akademik Mahasiswa/i Responden, yaitu tinggi atau rendahnya Minat Belajar dari Mahasiswa/i Responden. Berdasarkan jawaban dari para Mahasiswa/i Responden maka dapat dikatakan bahwa mayoritas yang menjadi Responden

(Mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi) memiliki minat belajar yang tinggi. Pernyataan ini di dasari oleh hasil persentase dari jawaban Mahasiswa/i Responden yang menjawab Setuju (S) sebanyak 51,5% dan Sangat Setuju (SS) sebanyak 25,8%. Jumlah ini sudah sangat mendominasi Jawaban (lebih dari 50%) dari jawaban yang lain atau yang Tidak Setuju mengenai Minat Belajar yang besar dari Mahasiswa/i Responden. Untuk Visualisasi dapat di lihat pada Gambar di atas (Gambar 4.14).

14. Apakah anda merasa kemampuan Akademik anda menurun dikarenakan bermain Games Online ?

0 / 97 correct responses



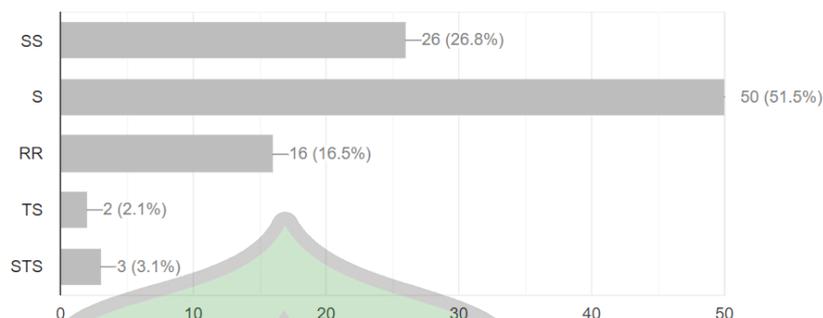
Gambar 4.15 Visualisasi Responden Pertanyaan 14

Pada pertanyaan Ke Empat Belas, peneliti bertanya mengenai Menurunnya Kemampuan para Mahasiswa/i Responden dikarenakan bermain *Games Online*. Jawaban dari para Mahasiswa/i Responden adalah mereka setuju dengan pernyataan tersebut, yaitu para Mahasiswa menurun Kemampuan Akademiknya dikarenakan bermain *Games Online*. Dapat di lihat pada Gambar 4.15 di atas, secara persentase Jawaban para Mahasiswa/i Responden, Setuju (S) sebanyak 45,4%, Sangat Setuju (SS) 18,06%, Tidak Setuju (TS) sebanyak 16,5%, Sangat Tidak Setuju (STS) 11,3% dan Ragu-ragu (RR) sebanyak 8,2%.

Oleh karena itu jawaban dengan Dominasi paling banyak adalah Setuju dengan pernyataan menurunnya kemampuan Akademik dikarenakan bermain *Games Online* dan jika digabungkan adalah 64% (Persentase dari Setuju dengan Sangat Setuju).

15. Seberapa baikkah Hasil Belajar/Akademik anda di bangku Kuliah ?

0 / 97 correct responses



Gambar 4.16 Visualisasi Responden Pertanyaan 15

Pertanyaan ke Lima Belas adalah mengenai Hasil Belajar Mahasiswa/i responden. Peneliti memberikan pertanyaan ini kepada para Mahasiswa/i Responden untuk mengetahui Hasil Akademik Responden di bangku Kuliah berdasarkan Jawaban pada Kuesioner. Hasilnya adalah lebih 50% Responden menjawab Setuju, artinya dominasi Mahasiswa/i Responden yang bermain *Games Online* merasa sudah memiliki atau mendapatkan Hasil Belajar/Akademik yang baik di bangku Kuliah. Jawaban Setuju (S) sebanyak 50,1%, Sangat Setuju (SS) 26,8%, Ragu-ragu (RR) 16,5%, Sangat Tidak Setuju (STS) 3,1% dan Tidak Setuju (TS) sebanyak 2,1%.

Oleh karena itu jawaban dengan dominasi terbanyak adalah para Mahasiswa/i Responden sudah merasa Baik terhadap Hasil Belajar/Akademik dengan perolehan hasil persentase sebanyak 78,3% (sudah 50% lebih banyak dari yang lain).

2. Hasil Berdasarkan Dominasi Jawaban

Berdasarkan jawaban-jawaban dari para Mahasiswa/i Responden dan juga sudah peneliti jabarkan sebelumnya baik secara persentase dan visualisasi, maka peneliti akan menjabarkan juga Jawaban-jawaban dari Mahasiswa/i Responden secara dominasi dalam sebuah tabel. Sehingga akan menjadi lebih mudah untuk di dapatkan sebuah kesimpulan mengenai pembahasan pokok masalah, yaitu Efektivitas *Games Online* terhadap Hasil Akademik Mahasiswa. Berikut tabel serta penjabarannya di bawah ini.

Tabel 4.1. Persentase Jawaban untuk Efektivitas Games Online terhadap Hasil Akademik

No.	Jawaban Dominasi	Hasil (%)	Efektivitas	
			Efektif	Tidak Efektif
1.	Mahasiswa Lebih Sering bermain atau Menghabiskan Waktu untuk bermain <i>Games Online</i>	69 %		✓
2.	Mahasiswa/i Responden Lebih sering bermain <i>Games Online</i> dari pada belajar mengenai Perkuliahan.	57,7 %		✓
3.	Mahasiswa/i Responden bermain <i>Games Online</i> lebih dari 4 Jam atau lebih dalam sehari.	67,3 %		✓
4.	Para Mahasiswa/i Responden dapat membagi waktunya dalam kegiatan sehari-hari untuk bermain <i>Games Online</i> dan belajar mengenai Kegiatan Akademik atau Perkuliahan	76,2 %	✓	

5.	PUBG, Mobile Legend, Free Fire dan lain-lain adalah beberapa Games Online yang paling sering dimainkan oleh para Mahasiswa/i Responden.	75 %		✓
6.	Para Mahasiswa/i Responden lebih sering menggunakan media komputer untuk bermain <i>Games Online</i> .	67 %		✓
7.	Mahasiswa/i Responden sampai lupa akan tanggung jawab pada kegiatan perkuliahan seperti membuat tugas, project dan lain sebagainya dikarenakan bermain <i>Games Online</i> .	59,8 %		✓

8.	Mahasiswa/i Responden pernah bermain Games Online sepanjang malam, bahkan sampai subuh hingga di pagi harinya terlambat masuk kelas, tidak semangat karena bergadang atau bahkan tertinggal kegiatan perkuliahan di hari tersebut.	62,9 %		✓
9.	Mahasiswa/i Responden menurun secara kemampuan Akademiknya di setiap Mata yang di pelajarinya dikarenakan rutinitas bermain Games Online	67 %		✓
10.	Mahasiswa sulit memahami materi perkuliahan dikarenakan rutinitas bermain Games Online yang terlalu sering.	68 %		✓

11.	Mahasiswa/i bermain Games Online hanya untuk mencari hiburan semata atau menjadikan media untuk Istirahat dari kegiatan Perkuliahan.	83,5 %	✓	
12.	Bermain Games Online dapat menjadi sisi Positif kepada para Mahasiswa/i Responden salah satunya adalah menjadi lebih bermotivasi dalam belajar.	68,1 %	✓	
13.	Pada dasarnya Mahasiswa/i Responden memiliki minat belajar yang besar, meskipun bermain <i>Games Online</i> .	77,1 %	✓	
14.	Kemampuan Akademik Mahasiswa/i Responden menjadi menurun dikarenakan bermain <i>Games Online</i> .	64 %		✓

15.	Berdasarkan hasil dari Jawaban Mahasiswa/i Responden pada Kuesioner memiliki Hasil Akademik yang Baik.	78,3 %	✓	
-----	--	--------	---	--

Dapat di ambil kesimpulan dari Tabel 4.1 di atas adalah jumlah jawaban dominasi dan melihat tingkat efektivitas bermain *Games Online* berdasarkan persentase jawaban para Mahasiswa/i Responden. Dari 15 pertanyaan dan di bagi menjadi 2 pada kolom Efektivitas, maka akan dilakukannya persentase akhir dan bentuknya adalah sebagai berikut.

Tabel 4.2 Persentase Efektivitas *Games Online* berdasarkan Jumlah Soal

No.	Item Efektivitas	Jumlah Efektivitas	Persentase Akhir
1.	Efektif	5	33,3 %
2.	Tidak Efektif	10	66,6 %

Sebagai informasi, persentase pada Tabel 4.2 di dapat dari hasil Tabel 4.1. Pada Tabel 4.1 sudah peneliti jabarkan 15 item jawaban dominan dan persentasenya. Kemudian peneliti memberikan tanda Ceklis (✓) untuk menandai hasil tersebut Efektif atau Tidak Efektif berdasarkan jumlah Persentase. Peneliti menerapkan rumus untuk mencari persentase akhir pada Tabel 4.2 sebagai berikut:

- Jumlah Efektivitas (Efektif atau Tidak Efektif) / Jumlah Soal (15 Soal) * 100
- Untuk yang Efektif : $5 / 15 * 100 = 33,3\%$
- Untuk yang Tidak Efektif : $10 / 15 * 100 = 66,6\%$

Oleh karena itu hasil akhir yang dapat di ambil adalah penggunaan atau bermain *Games Online* terhadap Hasil Akademik Tidaklah efektif. Masalah yang di dapat adalah kelalaian, bergadang, tidak fokus kepada proses belajar

mengajar, bermain sampai lupa waktu (sehari penuh), menurunnya kemampuan Akademik dikarenakan rutinitas bermain *Games Online* dan lain sebagainya.

3. Hasil Validasi dan Reliabilitas

Untuk mencari suatu alat ukur itu dilakukan dengan Valid atau Tidak, maka diterapkannya metode Validasi untuk mencari tingkat Validitas suatu alat ukur. Kemudian peneliti juga akan menggunakan Reliabilitas untuk mencari tingkat ketepatan dalam sebuah alat ukur. Hasilnya adalah sebagai berikut.

Tabel 4.3. Validitas

Pertanyaan	Korelasi	Signifikan	Validitas
Pertanyaan 1	.704	.000	VALID
Pertanyaan 2	.716	.000	VALID
Pertanyaan 3	.771	.000	VALID
Pertanyaan 4	.605	.000	VALID
Pertanyaan 5	.724	.000	VALID
Pertanyaan 6	.750	.000	VALID
Pertanyaan 7	.817	.000	VALID
Pertanyaan 8	.815	.000	VALID
Pertanyaan 9	.572	.000	VALID
Pertanyaan 10	.562	.000	VALID
Pertanyaan 11	.645	.000	VALID
Pertanyaan 12	.697	.000	VALID
Pertanyaan 13	.432	.000	VALID
Pertanyaan 14	.515	.000	VALID
Pertanyaan 15	.422	.000	VALID

Dapat diperhatikan pada Tabel 4.3 yang merupakan *Output* dari pada Validitas yang peneliti lakukan pada Aplikasi SPSS Versi 24. Terdapat 15 pertanyaan pada Kuesioner dan menghasilkan Validitas pada setiap pertanyaan. Kesimpulan dari Validitas (pada Tabel 4.3 di atas) adalah Nilai ukur yang peneliti terapkan pada Penelitian ini sudah Valid (berdasarkan hasil Validitas).

Tabel 4.4. Reliabilitas (*Case Processing Summary*)

		N	%
Case	Valid	91	96,8
	Excluded ^a	3	3,2
	Total	94	100,0

Tabel 4.5. Reliabilitas Statistik

Cronbach's Alpha	N of Items
.758	16

Di atas (Tabel 4.4 dan 4.5) adalah hasil dari Reliabilitas yang telah berhasil peneliti dapatkan dengan bantuan Aplikasi SPSS Versi 24. Perolehan secara persentase adalah 96,8 % dari keseluruhan Responden. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa tingkat ketepatan Kuesioner pada Penelitian sudah Reliabel. Dikarenakan hasil 96,8% adalah hasil yang Tinggi dan sesuai dengan tujuan diimplementasikannya Reliabilitas yaitu untuk mengukur tingkat ketepatan



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Sampai pada tahap akhir dari penelitian ini (penutup). Semoga penelitian yang telah peneliti hasilkan ini menjadi salah satu penelitian yang bermanfaat bagi banyak orang terutama pada dunia Pendidikan. Adapun beberapa dari Kesimpulan yang bisa Peneliti jabarkan pada Kesimpulan Penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil penelitian akhir dari penelitian yaitu bermain *Games Online* memiliki dampak Negatif kepada Hasil Akademik Mahasiswa di Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi. Oleh karena itu *Games Online* adalah salah satu penyebab kegiatan Akademik atau perkuliahan para Mahasiswa/i menjadi terganggu.
2. Kegiatan para Mahasiswa/i dalam bermain Games Online sudah menjadi kebiasaan yang Tidak Baik dikarenakan sudah melebihi batas Normal. Waktu yang dihabiskan bahkan sampai semalaman penuh hanya untuk bermain *Games Online*.
3. Efek dari bermain *Games Online* membuat rasa tanggung jawab para Mahasiswa/i menjadi kurang baik terhadap kegiatan Akademiknya masing-masing. Dari 15 pertanyaan yang peneliti berikan pada Kuesioner, 10 di antaranya menyimpulkan bahwa bermain *Games Online* berdampak Negatif terhadap Hasil Akademik Mahasiswa. Jika di Persentasekan yaitu 66,66%.
 - Validitas yang berhasil Peneliti dapat untuk melihat sebuah nilai Validitas suatu alat ukur pada penelitian ini adalah Valid.
 - Begitu juga dengan tingkat Ketepatannya atau Reliabilitas yaitu sebanyak 96,8% (Tinggi). Di mana semakin tinggi nilai Reliabilitas maka akan semakin tinggi pula tingkat Ketepatannya.

B. Saran

Ini adalah Penelitian atau Karya Ilmiah pertama yang peneliti hasilkan. Semoga penelitian ini bisa menjadi pintu untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang

serupa di masa-masa yang akan datang. Peneliti bisa membuat penelitian lanjutan dari penelitian ini di masa depan dan semoga penelitian ini memberikan manfaat kepada khalayak banyak, baik kepada para pembaca, mahasiswa yang sedang mencari bahan bacaan, referensi bahan dan materi kuliah atau bahkan dijadikan sebagai bahan referensi untuk penelitian lanjutan yang serupa dengan penelitian ini.

Peneliti dengan senang hati menerima saran dari berbagai elemen untuk pengembangan ataupun masukan terhadap penelitian ini. Kritik membangun akan selalu positif kepada sebuah Karya Ilmiah dan semoga akan berguna kepada Penelitian-penelitian selanjutnya yang akan Peneliti hasilkan di masa yang akan datang.



DAFTAR PUSTAKA

- [1] B. Muslim and L. Dayana, "Sistem Informasi Peraturan Daerah (Perda) Kota Pagar Alam Berbasis Web," *J. Ilm. Betrik*, vol. 7, no. 01, pp. 36–49, 2016, doi: 10.36050/betrik.v7i01.11.
- [2] K. Surbakti, "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja," *J. Curere*, vol. 01, no. 01, pp. 28–38, 2017.
- [3] L. Setiawati *et al.*, "Https://Www.Mendeley.Com/Catalogue/4Ab6809a-Faf1-3a57-9F8F-B724168B0E11/," *Jom Fkip*, vol. 5, pp. 1–15, 2018.
- [4] S. L. D. P. Nalim, "FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PRESTASI," 2016.
- [5] R. Fitria, *EVALUASI USER EXPERIENCE PADA GAME PUBG MOBILE TERHADAP AKTIVITAS IBADAH REMAJA SKRIPSI* Diajukan Oleh : RIZKA FITRIA Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEG, Banda Aceh: Repositori Perpustakaan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, 2020.
- [6] N. Khoiriyati, "PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA SMK MUHAMMADIYAH 1 PALEMBANG," Universitas Muhammadiyah Palembang, 2020.
- [7] KAUTSAR, "Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik Di Man 3 Aceh Besar," Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda

Aceh, 2019.

- [8] Andang Ismail, *Education Gamess*. Yogyakarta: pro-u media, 2012.
- [9] kadek cahya utami Marlina, niputu, ni made aries minarti, “Hubungan bermain Games Online dengan prestasi belajar matematika sekolah kelas v disekolah dasar saraswati denpasar Tahun 2014,” vol. 2, no. 3, 2015, [Online]. Available: <https://ojs.unud.ac.id/index.php/coping/article/view/10787/>.
- [10] S. Y. R. Harvien Amellia Hardanti, Ikeu Nurhidayah, “Faktor-faktor yang Melatarbelakangi Perilaku Adiksi Bermain Game Online pada Anak Usia Sekolah,” vol. 1, no. 3, 2013, [Online]. Available: <http://jkip.fkep.unpad.ac.id/index.php/jkip/article/view/65>.
- [11] A. D. F. A. H. H. Yanzi, “PENGARUH GAME ONLINE POINT BLANK TERHADAP KEMAMPUAN BERBAHASA SANTUN DALAM BERKOMUNIKASI ANTAR SESAMA TEMAN DILINGKUNGAN SISWA SMP YP 17 BARADATU KAB. WAY KANAN,” UNIVERSITAS LAMPUNG, 2013.
- [12] and J. B. KIMBERLY YOUNG, MOLLY PISTNER, JAMES O’MARA, “Cyber Disorders: The Mental Health Concern for the New Millennium,” *CyberPsychology Behav.*, vol. 2, no. 5, 2000, [Online]. Available: https://www.liebertpub.com/doi/10.1089/cpb.1999.2.475?url_ver=Z39.88-2003&rfr_id=ori%3Arid%3Acrossref.org&rfr_dat=cr_pub++0pubmed&.
- [13] C. Z. Aji, *Berburu Rupiah Lewat Games Online*. Jakarta: Bounabooks,

2012.

- [14] I. Ramadhan, I. Nursupriana, and H. Raharjo, "Kecanduan Bermain, Game Online, Prestasi Belajar.," *Al Khawarizmi*, vol. 4, no. 2, pp. 153–170, 2020.
- [15] A. Sobur, *Psikologi Umum*. Bandung: Pustaka Setia, 2003.
- [16] A. R. Hawadi, *Psikologi Perkembangan Anak: Mengenal Sifat, Bakat dan Kemampuan Anak*. Jakarta: Grasindo, 2001.
- [17] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2012.
- [18] Nurul Zuriyah, *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2005.
- [19] S. Suryabrata, *Metode Penelitian*. Jakarta: Rajawali, 1987.
- [20] S. Siyoto, *DASAR METODOLOGI PENELITIAN*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015.
- [21] Tarjo, *METODE PENELITIAN*. Yogyakarta: CV. Budi Utama, 2019.
- [22] A. Suharsimi, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi)*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- [23] Riduwan, *Skala Pengukuran Variable-Variabel*. Bandung: Alfabeta, 2010.
- [24] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- [25] I. Suprayogo, *Metodologi Penelitian Sosial-Agama*. Bandung: Remaja Rosda Karya, 2001.

- [26] H. Wasito, *Pengantar Metodologi Penelitian*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1995.



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I : SK Pembimbing

364

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: B-6289/Uj.08/FTK/KP.07.6/05/2022

TENTANG:
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan;
b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.

Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Sistem Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag. RI;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

Memperhatikan : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Teknologi Informasi tanggal 04 Mei 2021

MEMUTUSKAN

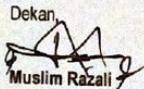
Menetapkan :
PERTAMA : Menunjuk Saudara:
1. Dr. Hazrullah, S.Pd.J., M.Pd sebagai pembimbing pertama
2. Rahmat Musfika M.Kom sebagai pembimbing kedua

Untuk membimbing skripsi :
Nama : Ifan Wahyudi
NIM : 160212035
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi
Judul Skripsi : Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Uin Ar-Raniry

KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2022;

KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai 6 (enam) bulan sejak tanggal ditetapkan;

KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada tanggal : 30 Mei 2022
An. Rektor
Dekan

Muslim Razali

Tembusan
1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh,
2. Ketua Prodi Pendidikan Teknologi Informasi,
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan,
4. Yang bersangkutan.

Lampiran II : Surat Izin Penelitian Dari Akademik



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-17785/Un.08/FTK.1/TL.00/12/2021
Lamp : -
Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,

1. Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar - Raniry
2. Mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi (PTI)

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : IFAN WAHYUDI / 160212035
Semester/Jurusan : XI / Pendidikan Teknologi Informasi
Alamat sekarang : Gampoeng Lamgugob Kec. Syiah Kuala Banda Aceh

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul *Analisis Pengaruh Game Online terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan*

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 20 Desember 2021

an. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,



Berlaku sampai : 15 Januari
2022

Dr. M. Chalis, M.Ag.

Lampiran III : Surat Balasan Izin Penelitian Dari Prodi



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI
Jl. Syekh Abdul Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telp. 0651 7553020 - www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

SURAT KETERANGAN

Nomor: B-02/Un.08/PTI/PP.00.9/01/2022

Ketua Prodi Pendidikan Teknologi Informasi (PTI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh menerangkan bahwa:

Nama : Ifan Wahyudi
NIM : 160212035
Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi

Telah melakukan penelitian/pengumpulan data pada Prodi Pendidikan Teknologi Informasi (PTI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada tanggal 20 Desember -10 Januari 2022 dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul: "Analisis Pengaruh Game Online terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh".

Demikian Surat ini dikeluarkan agar dapat dipergunakan seperlunya.

Banda Aceh, 11 Januari 2022

Ka. Prodi PTI,

AR-RANIRY



Note:

1. Arsip

Lampiran IV : Kuesioner Responden

KUESIONER

**KUESIONER PENGARUH *GAMES ONLINE* TERHADAP PRESTASI
AKADEMIK**

Ini adalah Kuesioner Kepada para Mahasiswa. Kuesioner ini akan Peneliti jadikan sebagai bahan Referensi untuk mendapatkan Data dan Keterangan dari Para Mahasiswa/i sekalian yang akan Peneliti jadikan sebagai sumber data Karya Ilmiah yang sedang Peneliti kerjakan. Harap mengisi Kuesioner di bawah ini dengan sebenar-benarnya.

Nama :
NIM :
Jenis Kelamin :
Program Studi :

No.	Pertanyaan	SS	S	RR	TS	STS
1.	Apakah anda lebih sering menghabiskan waktu untuk bermain Games Online ?					
2.	Apakah Anda lebih mendahulukan bermain Games Online dari pada belajar tentang Perkuliahan ?					
3.	Apakah dalam Keseharian anda menghabiskan waktu untuk bermain Games Online selama 3 Jam, 4 Jam atau bahkan lebih ?					
4.	Dapatkah anda membagi waktu antara bermain Games Online dan Fokus belajar di bangku Kuliah ?					
5.	Games Online seperti PUBG, Free Fire, Mobile Legend dan lain sebagainya adalah Games Online yang anda mainkan ?					
6.	Apakah Anda lebih sering memainkan Games Konsol (dengan menggunakan media Komputer atau Laptop) dibandingkan dengan menggunakan Mobile (Games yang menggunakan media Smartphone) ?					

7.	Pernahkah anda sampai lupa mengerjakan kewajiban anda sebagai Mahasiswa/i (Seperti mengerjakan Tugas, Projects dan lain sebagainya) dikarenakan bermain Games Online ?					
8.	Pernahkan anda bermain Games Online dari malam sampai subuh atau pagi hari sehingga anda tinggal perkuliahan atau tidak punya hasrat untuk mengikuti perkuliahan di pagi harinya ?					
9.	Jika anda sering bermain Games Online, Apakah efek dari bermain Games Online dapat mengurangi tingkat pengetahuan anda di setiap Mata Kuliah yang sudah anda Pelajari ?					
10.	Apakah dengan seringnya bermain Games Online, bisa membuat anda sulit memahami setiap Materi Kuliah ?					
11.	Apakah tujuan anda bermain Games Online media untuk refreshing saja atau menghilangkan stres karena kuliah ?					
12.	Apakah dengan bermain Games Online memiliki dampak Positif kepada anda ? Misalnya meningkatnya Motivasi belajar anda.					
13.	Apakah anda merasa masih memiliki minat belajar yang tinggi ?					
14.	Apakah anda merasa kemampuan Akademik anda menurun dikarenakan bermain Games Online ?					
15.	Seberapa baikkah Hasil Belajar/Akademik anda di bangku Kuliah ?					

Link Kuesioner Untuk Mahasiswa/I

Kategori	Link
Kuesioner Mahasiswa/i	https://forms.gle/GDZ3wG3bj9LqY6n8A

Referensi [5], [7].

Lampiran V : Foto Kegiatan Penelitian



AR - RANIRY

RIWAYAT HIDUP

Nama : Ifan Wahyudi
Tempat, Tanggal Lahir : Ulee Gle, 10 Januari 1998
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Agama : Islam
Kebangsaan/Suku : WNI
Status : Belum menikah
Alamat : Lamgugop, Kec. Syiah Kuala
Pekerjaan/NIM : Mahasiswa/160212035
Email : 160212035@student.ar-raniry.ac.id

Data Orang Tua

Nama ayah : Alm
Nama ibu : Yantiana
Pekerjaan ayah : -
Pekerjaan ibu : IRT
Alamat lengkap : Ulee Gle

Riwayat Pendidikan

SD/MI : SD Ulee Gle
SMP/MTs : MTsN Ulee Gle
SMA/MA : SMA 1 Banda Dua
Perguruan Tinggi : UIN Ar - Raniry Fakultas Tarbiyah Prodi
Pendidikan Teknologi Informasi (Masuk 2016)

Banda Aceh, 18 Juli 2022

Ifan Wahyudi
NIM. 160 212 035