

**PENGARUH INTENSITAS *GAME ONLINE* TERHADAP PRESTASI  
BELAJAR SISWA SMPN 2 LHOKSUKON, ACEH UTARA**

**SKRIPSI**

**Diajukan Oleh:**

**ALDI ERTOSA AL RASYIDI**

**NIM. 210201050**

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**

**Prodi Pendidikan Agama Islam**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
BANDA ACEH  
1446 H/2025 M**

**LEMBARAN PENGESAHAN PEMBIMBING**

**PENGARUH INTENSITAS GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI BELAJAR  
SISWA SMP 2 LHOKSUKON, ACEH UTARA**

**SKRIPSI**

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

Oleh:

**ALDI ERTOSA AL RASYIDI**

**NIM: 210201050**

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)  
Program Studi Pendidikan Agama Islam

Disetujui Oleh:

Pembimbing

  
Dr. Muji Mulia. S.Ag., M.Ag

NIP. 197403271999031005



## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aldi Ertosa Al Rasyidi

NIM : 210201050

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Judul Skripsi : Pengaruh Intensitas *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMPN 2 Lhoksukon, Aceh Utara

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya;
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data;
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila di kemudian ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang dibuktikan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 10 April 2025

Yang Menyatakan



Aldi Ertosa Al Rasyidi

NIM. 210201050

## ABSTRAK

Nama : Aldi Ertosa Al Rasyidi  
NIM : 210201050  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Agama Islam  
Judul Skripsi : Pengaruh Intensitas *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMPN 2 Lhoksukon, Aceh Utara  
Pembimbing : Dr. Muji Mulia, S. Ag., M. Ag.  
Jumlah Halaman : 120 Halaman  
Kata Kunci : Pengaruh, *Game Online*, Prestasi

*Game Online* telah menjadi salah satu bentuk hiburan paling populer, terutama di kalangan siswa. Intensitas *Game Online* mengacu pada hal seberapa sering *Game Online* dimainkan. Intensitas bermain yang tidak terkendali berpotensi menyebabkan kecanduan yang dapat berdampak pada pola pikir dan perilaku siswa. Salah satu dampak yang paling dikhawatirkan dari kecanduan *Game Online* adalah penurunan prestasi akademik siswa. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, terdapat indikasi penurunan prestasi belajar siswa yang berada di SMPN 2 Lhoksukon, Aceh Utara. Pertanyaan penelitian dalam skripsi ini adalah adakah pengaruh intensitas *Game Online* terhadap prestasi belajar siswa SMPN 2 Lhoksukon di Aceh Utara? Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis ada atau tidaknya pengaruh intensitas *Game Online* terhadap prestasi belajar siswa SMPN 2 Lhoksukon. Penelitian ini merupakan penelitian lapangan dengan menggunakan metode kuantitatif. Data dikumpulkan melalui observasi, angket dan dokumentasi, kemudian data-data tersebut dianalisis melalui analisis kuantitatif dengan cara mendeskripsikan dan menginterpretasikan data yang ada untuk menggambarkan fenomena yang terjadi serta teknik analisis korelasi yang meliputi beberapa uji statistik dengan menggunakan pengujian instrumen (uji validitas & uji reliabilitas) serta uji regresi linear sederhana (uji determinasi & uji signifikansi). Hasil penelitian terhadap kelas VII, VIII dan IX ditemukan bahwa, pengaruh yang dihasilkan adalah sebesar 80,9% yang menandakan bahwa perilaku kecanduan *Game Online* mempengaruhi prestasi belajar siswa SMPN 2 Lhoksukon dan sisanya sebesar 19,1% dipengaruhi oleh faktor lainnya yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Interpretasi data menunjukkan tingkat kecanduan *Game Online* masuk ke dalam kategori tinggi yaitu 76,81% dan tingkat penurunan prestasi belajar sebesar 75,43%. Hasil dari penelitian ini membuktikan bahwa teori beban kognitif yang dikemukakan oleh John Sweller dan teori defisit inhibitori oleh Hasher dan Zacks. Dalam kedua teori tersebut, konsekuensi dari beban pikiran yang berlebih dapat memperburuk kapasitas kinerja otak siswa sehingga dibutuhkan perancangan kurikulum dan metode pengajaran yang menarik. Kemudian siswa dengan defisit inhibitorik sering kali mengalami beberapa tantangan dalam belajar, seperti kesulitan untuk menahan keinginan impulsif, sehingga mereka mudah kehilangan fokus dalam pembelajaran. Dengan nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $17,441 > 1,993$ ) jika disimpulkan maka,  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak yang artinya terdapat pengaruh intensitas *Game Online* terhadap prestasi belajar siswa SMPN 2 Lhoksukon, Aceh Utara.

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan mengucapkan Alhamdulillah, dengan segala puja dan puji beserta syukur yang penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya serta diberikan kemudahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi. Shalawat beriring salam tidak lupa penulis hadiahkan kepada Nabi Besar Muhammad SAW yang bersusah payah membawa manusia dari alam jahiliyyah menuju islamiah dan dari alam kebodohan menuju ke alam berilmu pengetahuan.

Dengan izin Allah serta dorongan dan bantuan pihak penulis dalam menyelesaikan skripsi ini yang berjudul ***“PENGARUH INTENSITAS GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA SMPN 2 LHOKSUKON, ACEH UTARA”*** skripsi yang sangat sederhana ini disusun untuk menyelesaikan studi di Falkutas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh guna mencapai gelar sarjana.

Dalam kesempatan ini perkenankan penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada pihak yang telah membantu dan membimbing penulisan dalam menyelesaikan skripsi terutama kepada :

1. Kedua orang tua saya ( M. Rasidi dan Narimah) karena telah mendukung dan memberikan doa dan semangat untuk penulis dalam membuat skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. Mujiburrahman, M.Ag. Rektor Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
3. Bapak Dr. Muji Mulia S.Ag., M.Ag. selaku Dosen Pembimbing dalam penelitian ini yang telah banyak memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis selama menyelesaikan skripsi ini.

4. Bapak Dekan FTK UIN Ar-Raniry beserta seluruh jajarannya, dan Bapak Dr. Marzuki, M. S. I. selaku ketua prodi Pendidikan Agama Islam beserta staff prodi PAI yang telah membantu dalam bidang akademik.
5. Seluruh teman-teman angkatan 2021, yang pernah menjadi bagian dari kisah perjalanan kuliah peneliti selama 4 tahun.

Harapan dari peneliti semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca. Peneliti menyadari skripsi peneliti ini masih sangat jauh dari kata sempurna, untuk itu peneliti sangat mengharap kritik dan saran yang membangun demi mewujudkan kesempurnaan seperti yang diharapkan.

Peneliti memohon maaf sebesar-besarnya apabila dalam penulisan ini ada hal-hal yang kurang berkenan bagi pihak yang terlibat dalam penelitian ini.

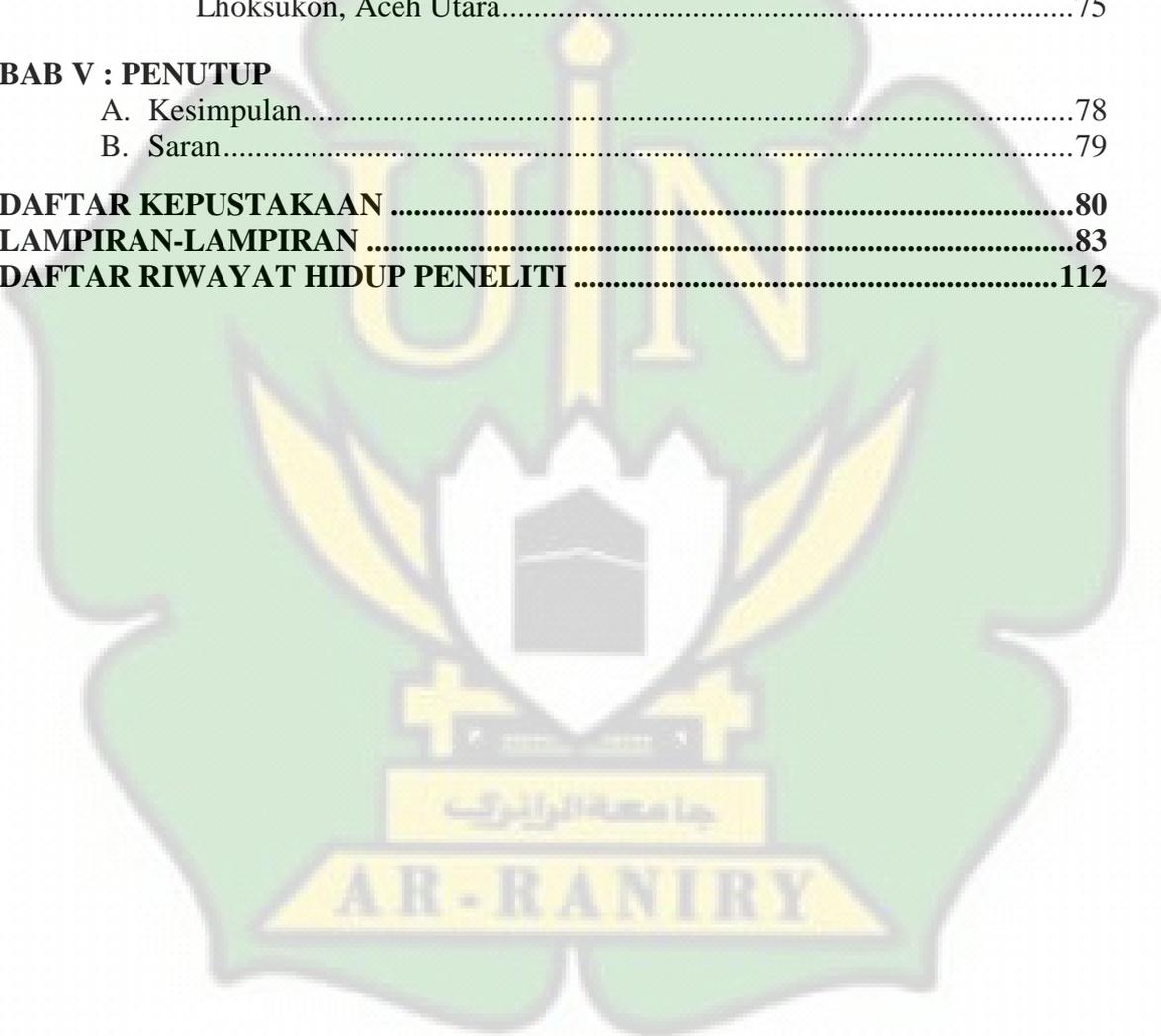
Banda Aceh, 10 April 2025  
Penulis,

**Aldi Ertosa Al Rasyidi**  
NIM: 210201050

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL JUDUL</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING SKRIPSI</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN SIDANG</b>	
<b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI</b>	
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I : PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Definisi Operasional.....	7
F. Hipotesis Penelitian.....	10
G. Kajian Terdahulu.....	10
<b>BAB II : LANDASAN TEORETIS</b>	
A. Intensitas Bermain.....	13
B. <i>Game Online</i> .....	14
C. Prestasi Belajar .....	19
D. Kajian Teoritik .....	20
<b>BAB III : METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian dan Pendekatan Penelitian.....	25
B. Lokasi Penelitian .....	25
C. Subjek dan Objek Penelitian .....	26
D. Populasi, Sampel dan Teknik Sampling.....	26
E. Sumber Data .....	30
F. Variabel dan Skala Pengukuran .....	31
G. Definisi Operasional Variabel.....	33
H. Teknik Pengumpulan Data .....	34
I. Uji Kualitas Data.....	35
J. Teknik Analisis Data.....	37
K. Uji Hipotesis.....	38
<b>BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian .....	40
1. Gambaran Lokasi Penelitian .....	40
B. Deskripsi Data Penelitian .....	41
1. Data Diri Responden .....	41
C. Deskripsi Statistik Variabel Penelitian.....	44
1. Distribusi Jawaban Untuk Kecanduan <i>Game Online</i> (X) .....	44
2. Distribusi Jawaban Untuk Penurunan Prestasi Belajar (Y).....	54
D. Hasil Uji Kualitas Data .....	64

1. Hasil Uji Validitas .....	64
2. Hasil Uji Reliabilitas .....	66
E. Pengelolaan dan Data Analisis .....	67
1. Data Variabel X.....	67
2. Data Variabel Y.....	68
3. Regresi Linear Sederhana.....	69
4. Uji Signifikansi (Uji t).....	70
5. Uji Koefisien Determinasi (R <sup>2</sup> ) .....	71
F. Pembahasan.....	71
1. Gambaran Perilaku Kecanduan <i>Game Online</i> .....	72
2. Gambaran Penurunan Prestasi Belajar Siswa SMPN 2 Lhoksukon.....	74
3. Pengaruh <i>Game Online</i> Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMPN 2 Lhoksukon, Aceh Utara.....	75
<b>BAB V : PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan.....	78
B. Saran.....	79
<b>DAFTAR KEPUSTAKAAN .....</b>	<b>80</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>83</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENELITI .....</b>	<b>112</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	: Data Siswa SMPN 2 Lhoksukon .....	27
Tabel 3.2	: <i>Proportionate Stratified Random Sampling</i> .....	29
Tabel 3.3	: Skala Likert .....	32
Tabel 3.4	: Definisi Operasional Variabel .....	33
Tabel 4.1	: Karakteristik Responden Berdasarkan Ruang Kelas .....	42
Tabel 4.2	: Karakteristik Responden Berdasarkan Kelas ( <i>Grade</i> ) .....	43
Tabel 4.3	: Bermain <i>Game Online</i> Dilakukan Setiap Hari Dalam Tiap Bulannya.....	44
Tabel 4.4	: Bermain <i>Game Online</i> Melebihi 1 Jam Dalam Sehari .....	45
Tabel 4.5	: Bermain <i>Game Online</i> Tidak Puas jika Dilakukan Hanya Sebentar saja.....	46
Tabel 4.6	: Bermain <i>Game Online</i> Sering Dilakukan Di Warung Kopi Dan Selalu Menghabiskan Waktu Luang.....	47
Tabel 4.7	: Sulit Berhenti Bermain <i>Game Online</i> Sebelum Mencapai Target Yang Diinginkan .....	48
Tabel 4.8	: Bermain <i>Game Online</i> Lebih Dari 3 Jam Dalam Sehari.....	49
Tabel 4.9	: Sering Begadang Sampai Pagi Hanya Untuk Bermain <i>Game Online</i> .....	50
Tabel 4.10	: Merasa Terganggu Jika Diajak Mengobrol Ketika Sedang Serius Bermain Game .....	52
Tabel 4.11	: Cenderung Ingin Membuktikan Kemahiran Kepada Orang Lain dengan Meningkatkan Rank ke Tier Tertinggi .....	53
Tabel 4.12	: Sadar Nilai Akademik Menurun Tapi Tidak Dapat Mengubah Kebiasaan Main Game.....	54
Tabel 4.13	: Kesulitan Fokus Memahami Materi Pelajaran Karena Teringat <i>Game</i> Yang Dimainkan.....	55
Tabel 4.14	: Mendapat Nilai Ujian Atau Tugas Yang Lebih Rendah Karena Waktu Belajar Lebih Sedikit Dibandingkan Bermain <i>Game Online</i> .....	56
Tabel 4.15	: Belajar Hanya Sekedarnya dan Lebih Sering Bermain <i>Game Online</i> .....	58
Tabel 4.16	: Mudah Melupakan Materi Pembelajaran Yang Dipelajari di Pertemuan Sebelumnya.....	59
Tabel 4.17	: Merasa Kurang Berkeinginan Untuk Belajar Karena Lebih Tertarik Untuk Menyelesaikan Misi <i>Game</i> Yang Dimainkan .....	60
Tabel 4.18	: Sering Terlambat Atau Lupa Dalam Menyelesaikan Tugas Karena Lebih Memilih <i>Game Online</i> .....	61
Tabel 4.19	: Sulit Memahami Materi Pembelajaran Karena Merasa Terlalu Banyak Beban Pikiran.....	62
Tabel 4.20	: Sering Menunda Menyelesaikan Tugas Sekolah Untuk Bermain <i>Game Online</i> .....	63
Tabel 4.21	: Uji Kuesioner Variabel X dan Y.....	65
Tabel 4.22	: Uji Reliabilitas Variabel X dan Y .....	67
Tabel 4.23	: Skor Kuesioner Variabel X.....	68
Tabel 4.24	: Skor Kuesioner Variabel Y.....	68
Tabel 4.25	: Uji Regresi Linier Sederhana.....	69
Tabel 4.26	: Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ ).....	71

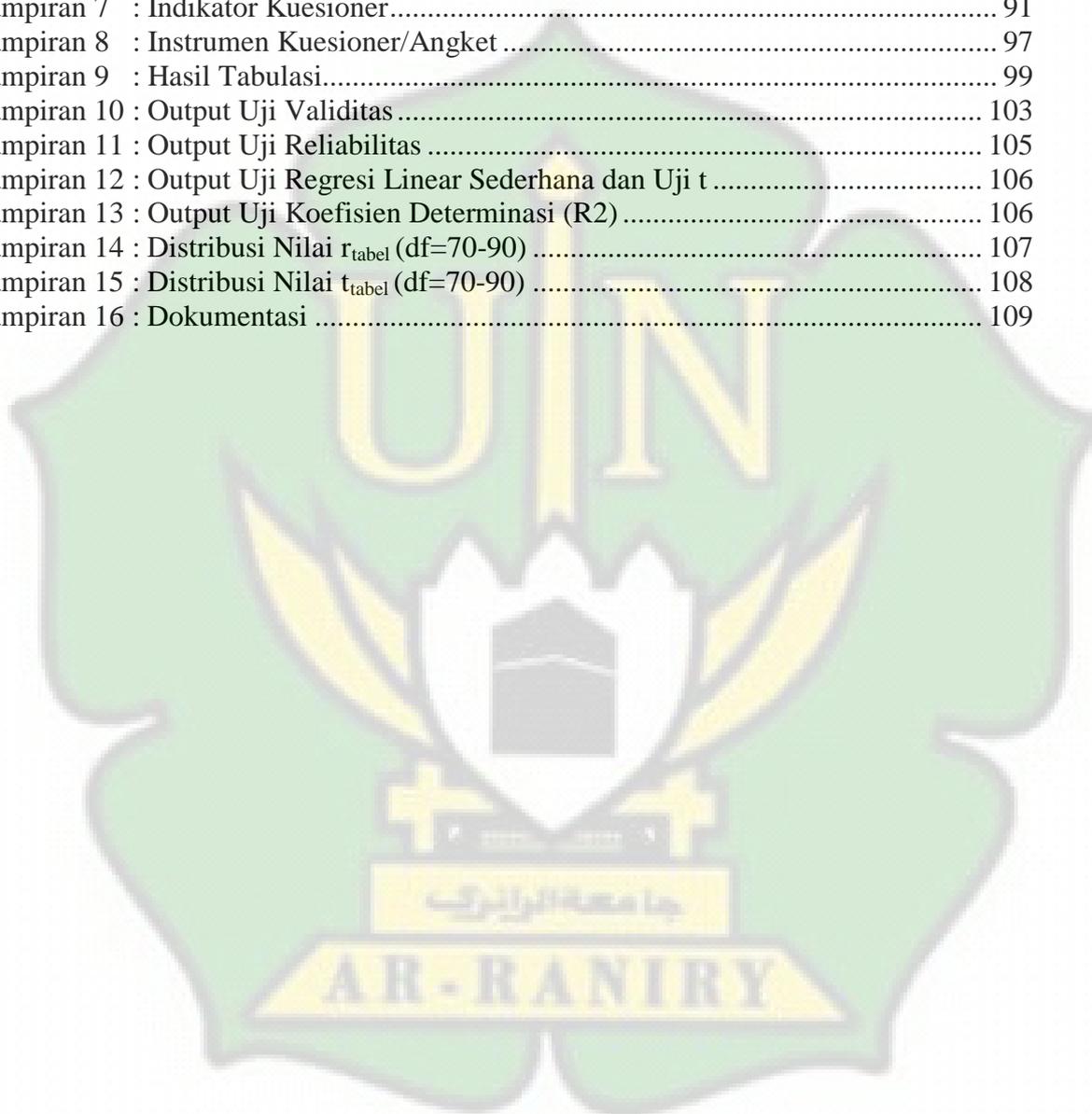
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 : Peta SMPN 2 Lhoksukon, Aceh Utara .....	41
Gambar 4.2 : Interpretasi <i>Game Online</i> .....	73
Gambar 4.3 : Interpretasi Prestasi Belajar .....	74



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: Surat Keterangan Pembimbing Skripsi .....	83
Lampiran 2	: Surat Izin Penelitian Dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan .....	84
Lampiran 3	: Surat Telah Melakukan Penelitian .....	85
Lampiran 4	: Lembar Instrumen Survei.....	86
Lampiran 5	: Lembar Instrumen Wawancara .....	88
Lampiran 6	: Lembar Instrumen Populasi dan Sampel.....	90
Lampiran 7	: Indikator Kuesioner.....	91
Lampiran 8	: Instrumen Kuesioner/Angket .....	97
Lampiran 9	: Hasil Tabulasi.....	99
Lampiran 10	: Output Uji Validitas .....	103
Lampiran 11	: Output Uji Reliabilitas .....	105
Lampiran 12	: Output Uji Regresi Linear Sederhana dan Uji t .....	106
Lampiran 13	: Output Uji Koefisien Determinasi (R <sup>2</sup> ) .....	106
Lampiran 14	: Distribusi Nilai $r_{tabel}$ (df=70-90) .....	107
Lampiran 15	: Distribusi Nilai $t_{tabel}$ (df=70-90) .....	108
Lampiran 16	: Dokumentasi .....	109



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Dalam era modern yang ditandai dengan kemajuan teknologi digital, *Game Online* telah menjadi salah satu bentuk hiburan paling populer, terutama di kalangan siswa. Fenomena ini dipicu oleh perkembangan perangkat teknologi, seperti ponsel pintar dan komputer, yang membuat *Game Online* semakin mudah diakses kapan saja dan di mana saja<sup>1</sup>. *Game Online* menawarkan berbagai fitur menarik, mulai dari alur cerita yang mendalam, grafis yang memukau, hingga interaksi sosial dengan pemain lain di seluruh dunia. Popularitas *Game Online* mencerminkan inovasi luar biasa dalam bidang hiburan digital, tetapi di sisi lain, juga menimbulkan kekhawatiran mengenai dampaknya terhadap keseharian pemainnya, khususnya siswa yang masih berada dalam fase perkembangan akademik dan sosial<sup>2</sup>.

*Game Online* pertama kali muncul dalam bentuk simulasi perang, yang kemudian menginspirasi berbagai genre permainan lainnya. Selain sebagai sarana hiburan, *Game Online* juga berfungsi sebagai media sosialisasi karena memungkinkan pemain untuk berinteraksi dengan pengguna lain melalui jaringan internet. Seiring berjalannya waktu, *Game Online* berkembang menjadi lebih kompleks, dengan fitur transaksi antar pemain yang memungkinkan jual beli item

---

<sup>1</sup> A Nasution, H Siregar, dan Y Putra, *Dampak Perkembangan Teknologi Terhadap Perilaku Remaja Dalam Bermain Game Online* (Jakarta: Pustaka Media, 2021), h. 109.

<sup>2</sup> R Wijaya dan D Pratama, *Perkembangan Industri Game Online Di Indonesia: Peluang Dan Tantangan* (Bandung: Graha Ilmu, 2022), h. 78.

dalam game. Beberapa contoh game yang sangat populer di kalangan remaja saat ini meliputi *Mobile Legends*, *PUBG*, *Free Fire*, *Clash of Clans*, *Roblox* dan *Higgs Domino/Chip*. Perkembangan teknologi jaringan telah memungkinkan permainan ini dimainkan oleh puluhan hingga ratusan orang secara bersamaan dalam satu waktu, menjadikan *Game Online* semakin menarik bagi penggunanya<sup>3</sup>.

Jenis *Game Online* yang dimainkan juga memengaruhi dampaknya terhadap pemain, terutama siswa. MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Games*) seperti *World of Warcraft* dan *Genshin Impact* menuntut eksplorasi dunia virtual yang luas, sementara MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) seperti *Mobile Legends* dan *Dota 2* mengandalkan kerja sama tim yang intensif. Game FPS (*First-Person Shooter*) seperti *Valorant* dan *Counter-Strike* memacu adrenalin dengan aksi cepat, sementara *Battle Royale* seperti *PUBG*, *Free Fire* dan *Fortnite* menuntut ketahanan dan strategi bertahan hidup. Selain itu, game simulasi seperti *The Sims* serta game *puzzle* seperti *Candy Crush* lebih bersifat santai tetapi tetap bisa menyebabkan kecanduan. Setiap jenis game memiliki karakteristik unik yang memengaruhi durasi dan pola bermain siswa, di mana game yang bersifat kompetitif cenderung lebih banyak menyita waktu karena menuntut latihan berulang serta peningkatan keterampilan<sup>4</sup>.

---

<sup>3</sup> A A Sabella, Romiaty, dan O K Sangalang, "Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik Siswa SMA Muhammadiyah 1 Palangka Raya Tahun Ajaran 2020/2021", *Jurnal Education and Development*, Vol. 9, No. 2, 2021, h. 101-115.

<sup>4</sup> R Harsan, *Jenis-Jenis Game Online dan Pengaruhnya Terhadap Psikologi Remaja* (Bandung: Alfabeta, 2011), h. 64.

Intensitas bermain *Game Online* yang tidak terkendali berpotensi menyebabkan kecanduan, yang dapat berdampak pada pola pikir dan perilaku siswa. Pada tahap perkembangan kognitif, siswa SMPN mulai mengalami transisi dari pemikiran konkret ke pemikiran operasional formal yang lebih abstrak, idealis, dan logis. Namun, kecanduan *Game Online* dapat menghambat perkembangan ini dengan membentuk pola pikir impulsif dan ketergantungan pada rangsangan digital. Selain itu, kebiasaan bermain game secara berlebihan juga memengaruhi pembentukan karakter dan kepribadian siswa, terutama jika mereka lebih sering menerima informasi dari dunia virtual daripada dari interaksi nyata. Jika informasi yang diterima bersifat positif, hal itu dapat tersimpan dalam memori jangka panjang dan membentuk kebiasaan yang baik. Sebaliknya, jika informasi yang diterima bersifat negatif, maka perilaku dan kebiasaan siswa bisa terbentuk dalam arah yang kurang baik.

Salah satu dampak yang paling dikhawatirkan dari kecanduan *Game Online* adalah penurunan prestasi akademik siswa. Fenomena yang berkembang saat ini menunjukkan bahwa banyak siswa lebih memilih menghabiskan waktu untuk bermain game daripada melakukan aktivitas lain yang lebih bermanfaat, seperti belajar atau berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Ketika siswa terlalu asyik bermain game, mereka cenderung menunda mengerjakan tugas, mengabaikan kegiatan sekolah, bahkan mengorbankan waktu istirahat demi terus bermain<sup>5</sup>.

---

<sup>5</sup> A Romadon, D Huri, dan D S Fitrayadi, "Pengaruh Game Online Berbasis Android Di Era Digital Terhadap Interaksi Sosial Remaja", *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, Vol. 6, No. 2, 2022, h. 85-95.

Akibatnya, fokus belajar menurun, pemahaman terhadap materi pelajaran terganggu, dan prestasi akademik pun mengalami penurunan.

Dampak *Game Online* terhadap siswa SMPN semakin signifikan karena mereka berada dalam masa transisi yang sangat penting dalam perkembangan intelektual dan emosional. Pada masa ini, mereka seharusnya mulai membangun kebiasaan belajar yang baik serta mengembangkan keterampilan manajemen waktu. Namun, kehadiran *Game Online* yang semakin menarik membuat banyak siswa lebih fokus pada layar komputer atau smartphone ketimbang tanggung jawab akademik mereka. Jika kecanduan *Game Online* tidak dikendalikan, maka dampaknya tidak hanya dirasakan oleh individu atau keluarga, tetapi juga menjadi masalah sosial yang lebih luas yang memerlukan perhatian dari berbagai pihak, termasuk sekolah dan masyarakat<sup>6</sup>.

Dengan semakin meningkatnya jumlah siswa yang terpapar *Game Online* dan dampak negatifnya terhadap akademik, diperlukan pendekatan yang komprehensif untuk mengatasi permasalahan ini. Orang tua, guru, dan masyarakat perlu bekerja sama dalam menciptakan keseimbangan antara hiburan digital dan tanggung jawab belajar. Melalui pengelolaan waktu yang baik serta edukasi yang tepat mengenai penggunaan teknologi secara bijak, diharapkan siswa dapat memanfaatkan *Game Online* dengan lebih sehat tanpa mengorbankan prestasi akademik dan perkembangan sosial mereka.

---

<sup>6</sup> R Ananda, T Wijayanti, and D Kusuma, "Social and Academic Consequences of Excessive Online Gaming among Middle School Students", *International Journal of Educational Research*, Vol. 45, No. 2, 2022, h. 87-103.

Dalam hal ini peneliti meneliti di Sekolah Menengah Pertama 2 Lhoksukon, Aceh utara. Sekolah ini, terletak di salah satu daerah terpencil yang berada di kecamatan Lhoksukon yaitu Buket Hagu. Gampong Buket Hagu merupakan desa transmigrasi yang dibentuk pada tahun 1977 dengan jumlah Kepala Keluarga sebanyak kurang lebih 950 KK atau penduduk lebih dari 3.000+ jiwa. Desa ini berjarak kurang dari 14 km dari ibukota Lhoksukon. Mayoritas penduduk Gampong Buket Hagu adalah suku Aceh, Jawa dan beragama Islam. Desa tersebut terbagi menjadi 6 jurong/dusun yaitu: Dusun Harapan Mulia, Dusun Bukit Aman, Dusun Bukit Tentram, Dusun Bukit Bahagia, Dusun Suka Damai, Dusun Sukorejo. Gampong Buket Hagu telah berkontribusi dalam membangun penerus bangsa dengan menyekolahkan putra-putrinya di SMPN 2 Lhoksukon.

Tidak hanya itu, beberapa gampong tetangga lainnya pun ikut menyekolahkan putra-putri nya di SMPN 2 Lhoksukon seperti gampong Alue Leuhob yang memiliki 4 Patok, gampong Bolamas yang memiliki 4 jurong, gampong Unit 6 Cinta Makmur yang terdiri dari Sp. A dan Sp. B, Unit 5 Subulussalam dan terakhir Kampung Lalang. Sehingga menghasilkan siswa/i dalam jumlah yang banyak maka dibangunlah 4 kelas untuk kelas IX, 5 kelas untuk kelas VIII dan 5 kelas untuk kelas VII yang masing-masing berisikan 25-30 peserta didik. Hal ini bisa terjadi dikarenakan awalnya hanya ada satu SMPN di antara daerah tersebut dan hingga saat ini SMPN 2 Lhoksukon masih diisi oleh banyak siswa karena

fasilitas yang memadai dari sekolah di daerah lain yang belum lama dibangun seperti SMPN 4 Cot Girek di Alue Leuhob dan SMPN 1 Subulussalam di Unit 5<sup>7</sup>.

Berdasarkan survei awal (Lampiran 4) pada 14-15 Januari 2025 yang peneliti lakukan kepada siswa dan wawancara kepada wali kelas yang berada di SMPN 2 Lhoksukon. Peneliti menemukan sebanyak 86 (86%) dari 100 siswa yang disurvei adalah pemain aktif *Game Online*. Hasil wawancara kepada wali kelas IX diketahui bahwa beberapa siswa mengalami perubahan etika dan penurunan prestasi belajar dengan hasil tidak mencapai standar nilai KKM yaitu 80 dengan fenomena yang terjadi bahwa banyak siswa mendapat nilai akhir asesmen sumatif di bawah itu<sup>8</sup>.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Intensitas *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMPN 2 Lhoksukon, Aceh Utara”.

#### B. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yakni:

1. Adakah pengaruh intensitas *Game Online* terhadap prestasi belajar siswa SMPN 2 Lhoksukon, Aceh Utara?

#### C. Tujuan Penelitian

---

<sup>7</sup> Wawancara dengan Arikrisnaningsih, Kepala Sekolah SMPN 2 Lhoksukon pada tanggal 09 April 2025 di Aceh Utara.

<sup>8</sup> Wawancara dengan Muhammad Rasidi, Wali Kelas IX SMPN 2 Lhoksukon pada tanggal 09 April 2025 di Aceh Utara.

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan dalam penelitian ini yakni:

1. Untuk menganalisis ada atau tidaknya pengaruh intensitas *Game Online* terhadap prestasi belajar siswa SMPN 2 Lhoksukon

#### D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat berguna baik secara teoritis maupun secara praktis, yaitu:

##### 1. Manfaat Teoritis

- a. Dapat menjadi kajian baru dalam pembahasan *Game Online* di kalangan siswa SMPN bagi peneliti khususnya dan yang membaca penelitian ini umumnya.
- b. Dapat menjadi referensi tambahan bagi penelitian yang akan datang khususnya dalam hal melihat dampak akibat *Game Online* di kalangan siswa SMPN.

##### 2. Manfaat Praktis

- a. Dapat untuk menjadi acuan melakukan penelitian untuk peneliti selanjutnya dengan variabel yang berbeda.
- b. Dapat menjadi masukan untuk peneliti lainya dan semoga penelitian ini membawa manfaat bagi peneliti atau pembaca lainya.

#### E. Definisi Operasional

##### 1. Pengaruh

Pengaruh dalam konteks ini adalah dampak yang dihasilkan dari intensitas bermain *Game Online* terhadap perilaku dan prestasi siswa. Pengaruh adalah kekuatan yang mampu mengubah perilaku individu, baik secara langsung maupun tidak langsung. Dalam kasus *Game Online*, pengaruhnya dapat berupa efek positif, seperti peningkatan kreativitas atau keterampilan bekerja sama, tetapi juga dapat berupa efek negatif, seperti gangguan pola belajar, kehilangan minat terhadap kegiatan akademik, dan kecenderungan untuk bersikap apatis terhadap tanggung jawab sekolah. Efek negatif ini biasanya lebih dominan jika intensitas bermain tidak terkontrol<sup>9</sup>.

## 2. Intensitas

Intensitas merupakan kadar keseringan seorang siswa dalam melakukan suatu hal. Dalam hal ini, intensitas diukur dari frekuensi penggunaan gadget oleh siswa dalam sehari, termasuk berapa jam mereka menggunakannya serta untuk keperluan apa. Intensitas bermain *Game Online* mencakup tiga aspek utama, yaitu frekuensi, durasi, dan pola bermain. Frekuensi mengacu pada seberapa sering siswa bermain game dalam periode waktu tertentu, seperti harian atau mingguan. Sementara itu, durasi merujuk pada waktu yang dihabiskan siswa untuk setiap sesi bermain<sup>10</sup>. Pola bermain mengacu pada waktu bermain, seperti pagi, siang, atau malam, yang dapat memengaruhi keseimbangan antara waktu belajar dan istirahat. Setiani dan Nasution

---

<sup>9</sup> W J S Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2014), h. 756.

<sup>10</sup> L. Baima and M. Robiglio, "Intensity of Uses and Spatial Devices," in I. M. Lami (Ed.), *Abandoned Buildings in Contemporary Cities: Smart Conditions for Actions* (Cham: Springer, 2020), h. 29-48

menjelaskan bahwa intensitas bermain yang tinggi sering kali disebabkan oleh fitur adiktif dalam game, seperti sistem hadiah, kompetisi antar pemain, atau cerita yang berkelanjutan. Fitur-fitur ini membuat pemain sulit untuk berhenti bermain, bahkan ketika mereka menyadari dampaknya terhadap tugas lain<sup>11</sup>.

### 3. Bermain

Bermain adalah suatu aktivitas yang dapat mencakup berbagai makna tergantung pada konteks penggunaannya. Secara umum, bermain merujuk pada kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan, hiburan, atau kegembiraan, seperti bermain *game online*. Selain itu, kata ini juga digunakan untuk menyatakan tindakan seseorang yang tampil dalam suatu pertunjukan, misalnya bermain dalam drama atau film, yang berarti memerankan suatu tokoh<sup>12</sup>.

### 4. *Game Online*

*Game Online* adalah permainan yang dimainkan melalui jaringan internet, memungkinkan interaksi simultan antara pemain dari berbagai lokasi. Permainan ini dapat diakses menggunakan berbagai perangkat seperti komputer, laptop, atau gadget lainnya yang terhubung ke internet<sup>13</sup>.

### 5. Prestasi Belajar

Prestasi belajar siswa adalah hasil dari proses belajar yang mencerminkan sejauh mana siswa memahami materi pelajaran yang diajarkan. Namun,

---

<sup>11</sup> E A Setiani dan A G J Nasution, "Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa", *Aulad: Journal on Early Childhood*, Vol. 6, No. 2, 2023, h. 244-250.

<sup>12</sup> W J S Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2014), h. 348.

<sup>13</sup> M A Harun dan M Arsyad, "Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa Sekolah Menengah Pertama Di Makassar", *Jurnal Klinik Pendidikan*, Vol. 3, No. 2, 2020, h. 89-97.

intensitas bermain *Game Online* yang tinggi sering kali menjadi penghambat utama dalam proses ini. Ketika siswa menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain, mereka kehilangan kesempatan untuk belajar atau mengulang pelajaran. Pola tidur yang terganggu akibat bermain game hingga larut malam juga menyebabkan kelelahan fisik dan mental, yang akhirnya mengurangi efektivitas belajar mereka di sekolah<sup>14</sup>.

#### F. Hipotesis Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan hipotesis sebagai berikut:

H<sub>a</sub> : Terdapat pengaruh *Game Online* terhadap prestasi belajar siswa SMPN 2 Lhoksukon, Aceh Utara

H<sub>0</sub> : Tidak terdapat pengaruh *Game Online* terhadap prestasi belajar siswa SMPN 2 Lhoksukon, Aceh Utara

#### G. Kajian Terdahulu

Kajian terdahulu yang dilakukan para peneliti yang berhubungan dengan judul penelitian penulis menjadi pertimbangan penulis dalam menyusun tulisan ini adalah:

Penelitian dalam bentuk skripsi yang berjudul "Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Disiplin Shalat Siswa Kelas VIII di SMPN Muhammadiyah 3 Yogyakarta" oleh Muhamad Chairil Fadil. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *Game Online* yang berlebihan dapat

---

<sup>14</sup> S Wahyuni, M Amelia, dan M Rahmania, "Pengaruh Keaktifan Belajar, Disiplin Belajar, Minat Belajar, Dukungan Orang Tua, Dan Lingkungan Sekolah Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 12 Sijunjung", *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, Vol. 11, No. 2, 2024, h. 145-160.

mengganggu rutinitas ibadah siswa, kemungkinan karena waktu yang seharusnya digunakan untuk aktivitas keagamaan terganggu oleh kegiatan bermain game<sup>15</sup>.

Persamaan dengan penulisan ini adalah sama-sama menggunakan metode kuantitatif survei. Adapun perbedaannya adalah variabelnya yaitu disiplin shalat dan berlokasi di SMPN Muhammadiyah 3 Yogyakarta sedangkan variabel penelitian ini ialah prestasi belajar dan berlokasi di SMPN 2 Lhoksukon, Aceh Utara.

Penelitian dalam bentuk skripsi yang berjudul “Pengaruh *Game Online* terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Masa Pandemi Covid-19 di SMPN Negeri 2 Mardinding” oleh Surni Maya Wahanani Br Tarigan. Skripsi ini menunjukkan adanya korelasi negatif yang signifikan, di mana semakin tinggi tingkat kecanduan *Game Online*, semakin rendah prestasi belajar siswa. Temuan ini mengindikasikan bahwa distraksi akibat *Game Online* dapat mengganggu fokus belajar dan berdampak langsung pada capaian akademik, terutama di masa di mana pembelajaran daring menjadi lebih dominan<sup>16</sup>.

Persamaan dengan penulisan ini adalah sama-sama pengaruh terhadap prestasi belajar. Adapun perbedaannya adalah penelitiannya dilakukan pada saat COVID (daring) sedang penelitian ini dilakukan pada tahun 2025 yang mana sekolah sudah dilaksanakan secara luring.

---

<sup>15</sup> Muhamad Chairil Fadil, Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Disiplin Shalat Siswa Kelas VIII Di SMPN Muhammadiyah 3 Yogyakarta, Juli 2020, *Skripsi*. Diakses pada tanggal 2 April 2025 dari situs: <https://etd.umy.ac.id>.

<sup>16</sup> Surni Maya Wahanani Br Tarigan, Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19 Di SMPN Negeri 2 Mardinding, Maret 2022, *Skripsi*. Diakses pada tanggal 2 April 2025 dari situs: <https://repository.uma.ac.id>.

Penelitian dalam bentuk skripsi yang berjudul “Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Konsentrasi Belajar di SMPN Negeri 5 Kota Jambi” oleh Feby Wijaya. Skripsi ini menunjukkan bahwa ada pengaruh negatif yang signifikan antara kecanduan *Game Online* dan konsentrasi belajar siswa. Siswa yang menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain *Game Online* cenderung memiliki konsentrasi yang lebih rendah dalam proses belajar mereka<sup>17</sup>.

Persamaan dengan penulisan ini adalah sama-sama menggunakan metode kuantitatif survei. Adapun perbedaannya adalah variabel yang digunakan adalah konsentrasi belajar sedangkan penelitian ini adalah prestasi belajar.

Dari tiga kajian pustaka di atas, sejauh pengamatan penulis belum ada yang menulis karya ilmiah atau menganalisis secara rinci mengenai “Pengaruh Intensitas *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMPN 2 Lhoksukon, Aceh Utara”.

---

<sup>17</sup> Feby Wijaya, Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Di SMPN Negeri 5 Kota Jambi, Maret 2024, *Skripsi*. Diakses pada tanggal 2 April 2025 dari situs: <https://repository.unja.ac.id>.