

**ANALISIS KETERGANTUNGAN *GAME ONLINE* BUDAYA  
BELAJAR TERHADAP MAHASISWA PRODI PENDIDIKAN  
TEKNOLOGI INFORMASI DI UNIVERSITAS  
ISLAM NEGERI AR-RANIRY**

**SKRIPSI**

**Diajukan Oleh**

**IRAWATI**

**NIM. 160212015**

**Bidang Peminatan : Multimedia  
Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi**



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRYFAKULTAS  
TARBIYAH DAN KEGURUAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI  
2022 M/ 1443 H**

**ANALISIS KETERGANTUNGAN *GAME ONLINE* BUDAYA  
BELAJAR TERHADAP MAHASISWA PRODI PENDIDIKAN  
TEKNOLOGI INFORMASI DI UNIVERSITAS  
ISLAM NEGERI AR-RANIRY**

**SKRIPSI**

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

Oleh :

**IRAWATI**

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi  
NIM. 160212015  
Bidang Peminatan : Multimedia**

**AR - RANIRY**

Disetujui Oleh

Pembimbing 1

Pembimbing 2



**( Dr. Yusran, S.Pd., M.Pd )  
NIP.197106261997021003**



**( Wanty Khaira, S.Ag., M.Ed.)  
NIP.197606132014112002**

**ANALISIS KETERGANTUNGAN *GAME ONLINE* BUDAYA  
BELAJAR TERHADAP MAHASISWA PRODI PENDIDIKAN  
TEKNOLOGI INFORMASI DI UNIVERSITAS  
ISLAM NEGERI AR-RANIRY**

**SKRIPSI**

Telah diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah dan  
Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh dan Dinyatakan Lulus serta diterima  
sebagai salah satu beban studi Program Sarjana (S-1) dalam Pendidikan Teknologi  
Informasi

Pada:

Senin, 14 November 2022

**Darussalam – Banda Aceh**  
**Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi**

Ketua

Sekretaris



( Dr. Yusran, S.Pd., M.Pd )  
NIP. 197106261997021003

Penguji 1



( Muhajir )  
NUK.20180111031992108

Penguji 2



( Wanty Khaira, S.Ag., M.Ed )  
NIP. 197606132014112002



( Mira Maisura, M.Sc )  
NIP.198605272019032011

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry  
Darussalam, Banda Aceh



( Prof. Saiful Muklik, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D. )

NIP. 197301021997031003

## LEMBARA PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : IRAWATI  
NIM : 1160212015  
Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry  
Judul Skripsi : Analisis Ketergantungan Game online Budaya Belajar Terhadap Prodi Pendidikan Teknologi Informasi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry

Dengan ini menerangkan 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 izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Apabila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya yang telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan 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, 22 September 2022  
Yang Menyatakan



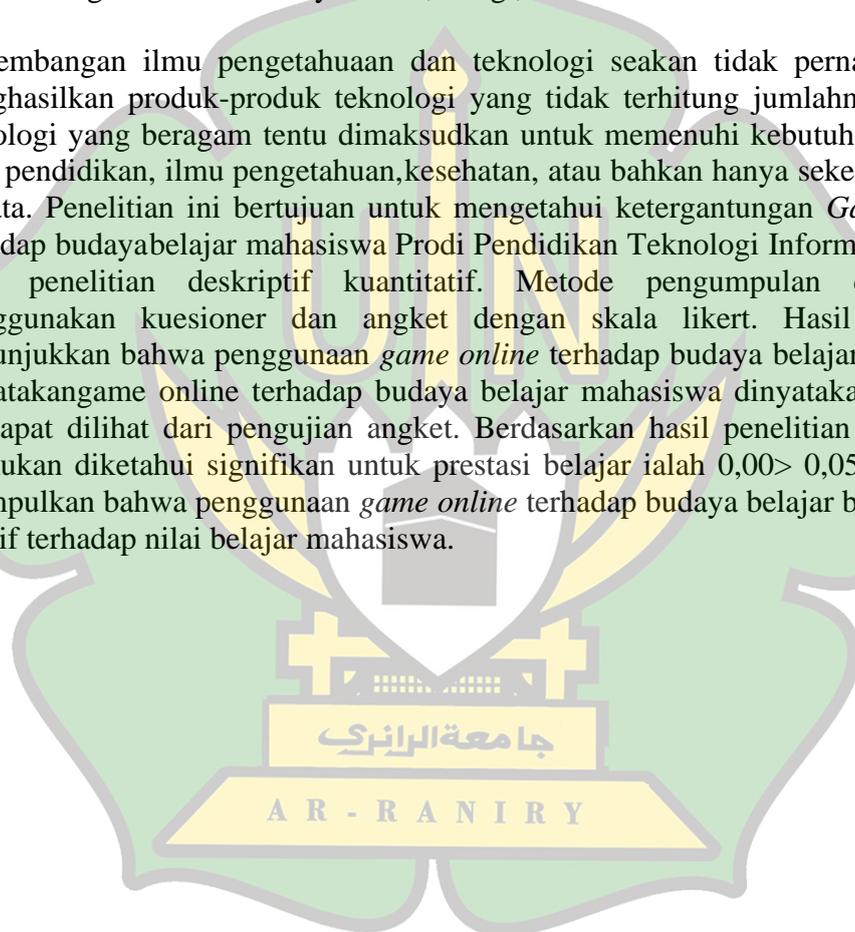
METERAI TEMPEL  
SEPULUH RIBU KELIPATAN  
10000  
IR 68AKX180568174

IRAWATI  
NIM.160212015

## ABSTRAK

Nama : Ira Wati  
NIM : 160212015  
Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
Judul Skripsi : Analisis ketergantungan *Game online* budaya belajar mahasiswa Prodi Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Tarbiyah Keguruan di Universitas UIN Ar-Raniry  
Kata Kunci : *Game Online*, Budaya Belajar  
Pembimbing I : Dr.Yusran,S.Pd., M.Pd  
Pembimbing II : Wanty Khaira, S.Ag., M.Ed

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi seakan tidak pernah berhenti menghasilkan produk-produk teknologi yang tidak terhitung jumlahnya. Produk teknologi yang beragam tentu dimaksudkan untuk memenuhi kebutuhan manusia akan pendidikan, ilmu pengetahuan, kesehatan, atau bahkan hanya sekedar hiburan semata. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ketergantungan *Game Online* terhadap budayabelajar mahasiswa Prodi Pendidikan Teknologi Informasi, dengan jenis penelitian deskriptif kuantitatif. Metode pengumpulan data yaitu menggunakan kuesioner dan angket dengan skala likert. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *game online* terhadap budaya belajarmahasiswa dinyatakan baik, hal ini dapat dilihat dari pengujian angket. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diketahui signifikan untuk prestasi belajar ialah  $0,00 > 0,05$  jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan *game online* terhadap budaya belajar berpengaruh positif terhadap nilai belajar mahasiswa.



## KATA PENGANTAR



Dengan memanjatkan puja dan puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Analisis ketergantungan *Game Online* Budaya Belajar Terhadap Mahasiswa Prodi Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Tarbiyah Keguruan di Universitas Islam Negeri Ar-Raniry”** sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) Jurusan Pendidikan Teknologi Informasi Universitas Uin Ar-Raniry.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin terselesaikan tanpa adanya dukungan, bantuan, bimbingan, dan nasehat dari berbagai pihak selama penyusunan skripsi ini. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih setulus-tulusnya kepada:

1. Terima Kasih kepada Allah SWT, dan kepada Baginda Nabi besar Muhammad SAW.
2. Terimakasih ibunda dan ayahanda tercinta yang selalu mengingatkan, memberikan semangat dan mendoakan setiap saat demi kesuksesan anaknya.
3. Terima Kasih Kepada Ibu Mira Maisura, M.Sc selaku ketua Prodi Pendidikan Teknologi Informasi dan Bapak Ridwan. M.T. Selaku sekretaris Prodi pendidikan Teknologi Informasi UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh, atas segala bantuan dalam bidang akademik, demi terselesaikannya skripsi ini.

4. Terima Kasih Kepada Bapak Dr.Yusran S.Pd.,M.Pd. selaku pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, saran, arahan, kritikan dan motivasi kepada penulis dari tahap awal bimbingan hingga selesainya skripsi ini.
5. Terima Kasih Kepada Ibu Wanty Khaira,S.Ag., M.Ed selaku pembimbing kedua yang telah memberikan bimbingan, saran, arahan, kritikan dan motivasi kepada penulis dari awal bimbingan hingga sampai saat ini.
6. Terima Kasih Kepada dosen dan staf Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan sehingga peneliti dapat menyelesaikan pendidikan dengan baik.

Dalam pembuatan Skripsi ini walaupun telah berusaha semaksimal mungkin, tentunya masih banyak kekurangan dan keterbatasan yang dimiliki, oleh karena itu diharapkan saran dan kritik untuk membangun kesempurnaan karya ini. Semoga karya ini bermanfaat.

Banda Aceh, 22 September 2022

Yang Menyatakan,



IRAWATI  
NIM.160212015

## DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR .....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH .....	4
1.3 TUJUAN PENELITIAN .....	4
1.4 MANFAAT PENELITIAN.....	4
1.5 DEFINISI OPERASIONAL.....	5
BAB II LANDASAN TEORI .....	6
2.1 GAME ONLINE.....	7
2.1.1 PENGERTIAN GAME ONLINE.....	7
2.1.2 SEJARAH GAME ONLINE .....	8
2.1.3 KECANDUAN GAME ONLINE .....	9
2.1.4 JENIS-JENIS GAME ONLINE .....	12
2.2 PERUBAHAN PERILAKU BELAJAR MAHASISWA.....	15
2.3 BUDAYA BELAJAR .....	15
2.3.1 DEFINISI BUDAYA BELAJAR .....	15
2.3.2 SIFAT-SIFAT BUDAYA BELAJAR .....	16
2.3.3 PERWUJUDAN BUDAYA BELAJAR.....	18
2.3.4 SUBTANSI BUDAYA BELAJAR .....	18
2.3.5 BIDANG MATERI BUDAYA BELAJAR.....	20
2.3.6 DIFUSI BUDAYA BELAJAR.....	23
2.3.7 DAMPAK PERUBAHAN BUDAYA BELAJAR .....	23
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	25
3.1 RANCANGAN PENELITIAN.....	25
3.2 TAHAPAN PENELITIAN .....	26
3.3 WAKTU DAN TEMPAT PENELITIAN.....	26
3.4 POPULASI DAN SAMPEL PENELITIAN .....	26
3.5 VARIABEL PENELITIAN .....	28
3.6 INSTRUMENT PENELITIAN .....	29
3.7 TEKNIK PENGUMPULAN DATA .....	32
3.8 TEKNIK ANALISIS DATA .....	32
3.9 UJI VALIDITAS DAN REABILITAS.....	33
BABA IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	36
4.1 GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN.....	36
4.2 HASIL RESPONDEN .....	37
4.1.1 UJI INSTRUMENT.....	37
4.1.2 UJI VALIDITAS .....	38
4.1.3 UJI REALIBITAS .....	39
4.3 ANALISIS REGRESI LINEAR SEDERHANA.....	40
4.4 PEMBAHASAN .....	40
BAB V PENUTUP .....	42
5.1 KESIMPULAN.....	42
5.2 SARAN .....	43
DAFTAR PUSTAKA .....	44

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi seakan tidak pernah berhenti menghasilkan produk-produk teknologi yang tidak terhitung jumlahnya. Produk teknologi yang beragam tentu dimaksudkan untuk memenuhi kebutuhan manusia akan pendidikan, ilmu pengetahuan, kesehatan, atau bahkan hanya sekedar hiburan semata. Salah satu produk teknologi yang setiap waktu digemari dikalangan remaja saat ini adalah berbagai jenis game. Keberadaan game sebagai salah satu produk teknologi yang memiliki manfaat sebagai hiburan tertentu yang tidak asing lagi[1].

Internet berasal dari kata *Interconnected Network* yang berarti hubungan dari beragam 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. Internet merupakan ikon dari perkembangan teknologi di era globalisasi saat ini. Sehingga, hal ini membuat setiap individu terus berusaha agar dapat mengikuti setiap perkembangan teknologi yang ada, maka semakin bertambah dan maju seiring perkembangan zaman. Mulai dari perkantoran hingga ke sekolah-sekolah, kini berusaha menggunakan kecanggihan internet untuk melakukan aktivitas sehari-hari. Apalagi sekarang banyak warung internet (warnet) dan game center yang menjadi pusat bermain anak muda.

*Game online* sendiri merupakan salah satu media hiburan yang mampu mempengaruhi suatu dinamika dunia pendidikan khususnya untuk para pelajar yang seharusnya mereka lebih fokus pada tugas belajar. Apalagi *game online* menjadi semakin diminati oleh para mahasiswa khusus mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi tanpa adanya kontrol dari pihak manapun, maka besar kemungkinan akan membawa dampak negatif pada perilaku mahasiswa yang bersangkutan. Terlebih lagi apabila mahasiswa tersebut berlebihan dalam penggunaan *game online*[2].

*Game online* memiliki daya tarik tersendiri bagi para gamer. Tampilan dan tantangan game membuat para penggemar game menjadi semakin tertarik untuk menggunakan. Apalagi dengan game online yang dapat dengan mudah digunakan dimana saja tanpa menggunakan perangkat yang berat dan susah. Cukup punya modal smartphone dan kuota internet, *game online* pun sudah bisa dengan mudah dan cepat digunakan penggunaannya[3]. Mahasiswa yang berlebihan dalam bermain game, dapat menjadikannya kecanduan yang akan membuat anak tersebut mengalami ketergantungan hidupnya dengan game tersebut. Seseorang yang mengalami ketergantungan terhadap game hidupnya akan dikendalikan oleh game tersebut.

Berdasarkan observasi awal, kebanyakan mahasiswa yang bermain game online memiliki permasalahan dalam motivasi belajarnya, misalnya malas dalam belajar, kurang siap dalam mengikuti pelajaran, kurang fokus ketika dosen menjelaskan. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya mahasiswa yang nilai mata

kuliahnya tidak memenuhi standar di KHS, ini disebabkan karena mahasiswa tersebut terpengaruh oleh game online yang dimainkan karena hampir semua anak menyukai permainan ini dan sering memainkannya[4].

Terdapat dua macam gejala adiksi game online yaitu fisik dan psikologis. Gejala fisik ialah sindrom carpal tunnel mata menjadi kering, mengalami sakit kepala dan punggung, makan menjadi tidak teratur, tidak peduli dengan kebersihan diri, dan gangguan tidur. Gejala psikologis adalah mengalami kesulitan berhenti bermain, merasa tertekan ketika tidak berhadapan dengan komputer, berbohong kepada orang tua dan guru disekolah mengenai aktivitasnya dan tanpa adanya interaksi dengan teman sebaya[5].

Pengaruh *game online* di tanah air tidak jauh berbeda dengan diluar negeri. *Game online* mendapat sambutan yang luar biasa, terutama bagi siswa yang beranjak remaja. Seiring dengan pertumbuhan ekonomi di Indonesia yang dimulai pada tahun 2007, berada pada posisi ke-6 dalam pertumbuhan terutama pada penggunaan internet dan dunia bisnis di Indonesia. Berdasarkan data dari yang sudah Rekut Penggunaan internet di Indonesia tiap tahunnya meningkat secara signifikan.

Berdasarkan permasalahan yang muncul di atas, maka diperlukan sebuah media yang dapat menjadi alternatif bagi pembelajaran untuk peserta mahasiswa yang sesuai, maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian tentang “Analisis ketergantungan *game online* terhadap budaya belajar mahasiswa Prodi Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Tarbiyah Keguruan di Universitas UIN Ar-Raniry”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana ketergantungan *game online* terhadap budayabelajar mahasiswa Prodi Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Tarbiyah Keguruan di Universitas UIN Ar-Raniry?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan di atas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah: Untuk menganalisis ketergantungan *game online* terhadap budayabelajar mahasiswa Prodi Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Tarbiyah Keguruan di Universitas UIN Ar-Raniry

## 1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan sumbangan keilmuan dikalangan remaja mengenai ketergantungan game online pada Budaya Belajar mahasiswa PTI

### 1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.3 Memberikan informasi kepada mahasiswa pemain *game online* aktif mengenai pentingnya kemampuan meregulasi diri agar tugas perkuliahan tidak terabaikan dan tetap dapat menyalurkan hobi bermain game online.

1.4.4 Memberikan informasi kepada orang tua agar lebih memperhatikan anak-anaknya sehingga tidak melalaikan perkuliahan demi bermain game.

1.4.5 Memberikan informasi kepada dosen mengenai mahasiswa yang melalaikan tugasnya karena bermain game, sehingga dapat memberikan penanganan yang tepat agar perilaku tersebut tidak terus berlanjut.

## 1.5 Definisi Operasional

Berdasarkan permasalahan di atas, maka yang menjadi definisi operasional penelitian ini adalah:

- 1.5.1 Analisis ketergantungan/kecanduan game sebagai penggunaan komputer atau smartphone secara berlebihan dan berulang kali yang menghasilkan munculnya permasalahan pada aspek sosial, emosional dan pemain *game* tidakbisa mengendalikan aktivitas bermain game secara berlebihan[6].
- 1.5.2 *Game online* merupakan game yang diakses secara online oleh banyak pemain dengan menggunakan jaringan internet. *Game online* dapat juga diakses menggunakan gadget sendiri[7]. Penelitian ini difokuskan pada ketergantungan *game online* pada Budaya Belajar mahasiswa prodi Pendidikan Teknologi Informasi.
- 1.5.3 Budaya Belajar adalah suatu sistem nilai dan kepercayaan yang berinteraksi dengan orang dalam suatu organisasi dan sistem kontrol yang menghasilkan norma perilaku sedangkan Budaya belajar adalah ciptaan manusia yang tampak sebagai perilaku mengenai belajar, digunakan oleh seseorang atau kelompok orang untuk menampakkan tindakan dan perbuatan dalam lingkungan sekolah[8].
- 1.5.4 Mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi (PTI) adalah peserta didik pada jenjang Perguruan Tinggi. Mahasiswa mempunyai peranan penting dalam mewujudkan cita-cita pembangunan nasional, Sementara lembaga pendidikan yang secara formal disertai tugas dan tanggung jawab mempersiapkan mahasiswa sesuai

dengan tujuan pendidikan tinggi[9].

## 1.6 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu sesuai dengan topik penelitian adalah sebagai berikut:

- 1.6.1 Judul Penelitian: **Hubungan antara intensi kecanduan Game Online dengan pembelian Impulsif perangkat game pada mahasiswa**, Fauzi Husni Mubarak (2021) Yogyakarta. Hasil penelitian menunjukkan hubungan positif yang signifikan antara intensi kecanduan game online dengan pembelian impulsive perangkat game.
- 1.6.2 Judul Penelitian: **Pengaruh Game Online terhadap motivasi belajar siswa di MI Darul Huda Pojak Ngantru Tulungagung**, Rike Mahfudhoh Indasari Jawa Timur. Hasil penelitian menunjukkan Terdapat pengaruh negative yang signifikan pengaruh game online terhadap motivasi ekstrinsik siswa.
- 1.6.3 Judul Penelitian: **Hubungan Intensitas bermain game online berunsur kekerasan dengan perilaku agresif anak di banda aceh**, Putri Amali dan Hamdani M Syam (2017) Banda Aceh. Hasil penelitian menunjukkan terdapat hubungan positif dan signifikan antara intensitas bermain game online berunsur kekerasan dengan perilaku agresif pada anak di banda aceh.
- 1.6.4 Judul Penelitian: **Dampak Game Online terhadap perilaku siswa di lingkungan SMA Negeri 1 Bayang**, Nurul Ismi dan Akmal (2020) Sumatera Barat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak game online terhadap perilaku siswa di lingkungan SMA Negeri 1 Bayang berdampak positif.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### 2.1 Game Online

##### 2.1.1 Pengertian Game Online

*Game online* adalah permainan yang dimainkan dengan menggunakan perangkat keras (hardware), misalnya *Mobile Smartphone (Android)*, *Playstation (PS)*, *XBOX*, dan *Komputer (PC)*. *Game Online* terbagi atas beberapa jenis yaitu, *real time strategy (RTS)*, *first person shooter (FPS)*, *rote playing games (RPG)*, dan masih banyak game banyak jenis lainnya[10].

Game Online dapat mengganti keberadaan permainan-permainan tradisional. Namun hal tersebut dapat menjadi penghubung antara permainan tradisional dengan game online saat ini. Dengan adanya hal tersebut, tentu waktu anak-anak akan semakin banyak tersita karena adanya daya tarik yang ditawarkan oleh *game online* tersebut.

Salah satu penyimpangan sosial yang dilakukan anak-anak, dan anak usia remaja saat ini akibat kecanduan *game online* antara lain masalah perilaku komunikasi antar personal. *Game online* juga dapat menyebabkan kepribadian ganda, dimana seseorang yang sering memainkan game online setiap hari selama tiga bulan dengan beberapa tokoh/karakter imajinasi dalam permainan mempengaruhi perilaku dan keputusan orang tersebut[11].

*Game online* sudah menjadi kebutuhan banyak remaja hingga mengalihkan sebagian besar waktunya untuk bermain game. *Game online* dapat menimbulkan dampak negatif pada perkembangan dan psikososial remaja serta akan mempengaruhi masa selanjutnya selama berlangsungnya kehidupan. Kegemaran bermain *game online* dikalangan remaja menimbulkan berbagai tanggapan

mengenai pengaruhnya terhadap perkembangan remaja.

Permasalahan kebiasaan bermain *game online* disebabkan karena mereka mengalami kesepian, kecemasan maupun stres. Pengalihan stres maupun masalah yang dihadapinya tersebut salah satunya adalah bermain *game online*. Ketika seseorang mendapatkan tuntutan atau melebihi keadaan yang melebihi kemampuannya[12].

### 2.1.2 Sejarah Game Online

Sejarah games online dimulai sejak tahun 1969. Awalnya permainan ini dikembangkan dengan tujuan pendidikan. Namun, kemudian pada tahun 1970, sebuah sistem dengan kemampuan time-sharing yang disebut Plato, diciptakan untuk memudahkan siswa belajar secara online, dimana beberapa pengguna dapat mengakses computer secara bersamaan menurut waktu yang diperlukan[13].

Baru pada tahun 1995, games online benar-benar mengalami perkembangan setelah pembatasan NSFNET (National Science Foundation Network) dihapuskan sehingga akses ke domain lengkap dari internet. Kesuksesan moneter menghampiri perusahaan-perusahaan yang meluncurkan permainan ini, sehingga persaingan mulai tumbuh dan menjadikan games online semakin berkembang hingga hari ini.

*Game online* di Indonesia mulai marak kurang lebih di tahun 2003 dengan mulai diperkenalkannya sebuah permainan yang bernama *Ragnarok Online*, *Gunbond*, *Seal online*, yang pada awal mulanya dalam bermain itu harus membayar

terlebih dahulu agar bisa bermain game tersebut, dan untuk menarik minat pemain-pemain baru yang mungkin sebelumnya kurang tertarik karena diperlukan biaya untuk bermain[14]. Sehingga sejumlah game online memberikan penawaran untuk dapat bermain secara cuma-cuma atau gratis dalam mengakses game tersebut, salah satunya digunakan untuk dapat menambah pemain-pemain baru. Sekarang ini banyak sekali game online dan game online pada gadget yang menyediakan fitur komunitas online, sehingga menjadikan game online sebagai aktivitas sosial.

### 2.1.3 Kecanduan Game Online

Banyak anak yang menghabiskan waktu dan uangnya untuk bermain internet *Game online*. Tidak jarang, waktu belajar dan bersosialisasi dengan teman sebaya menjadi berkurang, atau bahkan siswa sama sekali tidak mempunyai waktu untuk belajar dan bersosialisasi. *Game online* sebenarnya tidak akan berdampak negatif jika anak tidak sampai pada kecanduan, akan tetapi jika sudah kecanduan akan berakibat fatal dan menimbulkan dampak negatif. Maka, dari itu dapat disimpulkan seseorang kecanduan *game online* karena adanya kesenangan saat bermainan game yang memberikan rasa kepuasan tersendiri, sehingga ada perasaan untuk mengulang lagi kegiatan menyenangkan yang ditawarkan ketika bermain *game online*.

Kecanduan game online dimasukkan kedalam golongan kecanduan psikologis dan bukan kecanduan fisik. Terdapat 7 aspek atau kriteria kecanduan *game online*, yakni *saliance*, *tolerance*, *mood modification*, *withdrawal*, *relapse*, *conflict*, dan *problem*. Penjelasan tentang aspek-aspek kecanduan game online adalah sebagai berikut.

- a. *Saliance*, apabila bermain game menjadi aktivitas yang sangat penting dalam hidup seseorang dan mendominasi pemikiran, perasaan, dan tingkah lakunya.
- b. *Tolerance*, saat dimana seseorang mulai bermain lebih sering, sehingga meningkatnya waktu yang dibutuhkan untuk bermain.
- c. *Mood modification*, hal ini mengacu pada pengalaman subjektif melalui bermain game, mereka mengalami perasaan yang menggairahkan atau merasakan ketenangan.
- d. *Withdrawal*, adalah perasaan tidak nyaman atau efek fisik yang timbul ketika kegiatan bermain game dikurangi atau dihentikan, misalnya tremor, murung, mudah marah.
- e. *Relapse*, adalah kecenderungan untuk melakukan kegiatan bermain game secara berulang, kembali ke pola awal (kambuh) atau bahkan lebih buruk.
- f. *Conflict*, mengacu kepada konflik antara pemain game dan orang-orang disekitar mereka (konflik interpersonal), konflik dengan kegiatan lain (pekerjaan, sekolah, kehidupan sosial, hobi dan minat) atau dari dalam individu itu sendiri yang khawatir karena terlalu banyak menghabiskan waktu bermain game (konflik intrapsikis).
- g. *Problem*, mengarah pada masalah yang diakibatkan oleh penggunaan game yang berlebih. Masalah bisa timbul terhadap individu itu sendiri seperti konflik intrapsikis dan perasaan subjektif kehilangan kontrol.

Terdapat 3 faktor yang mempengaruhi kecanduan game online, yaitu: gender, kondisi psikologis, dan jenis game. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut.

- 1) Gender atau jenis kelamin
- 2) Laki-laki dan perempuan sama-sama dapat tertarik dengan *game online*. Laki-laki lebih mudah untuk bisa menjadi candu terhadap game dan menghabiskan lebih banyak waktu untuk game dibandingkan dengan perempuan.
- 3) Kondisi psikologis. Pemain *game online* sering bermimpi mengenai game, karakter mereka dan berbagai situasi. Fantasi yang ada pada game sangat kuat, membawa pemain dan menjadi alasan bagi pemain untuk melihat permainan itu kembali. Pemain merasa bahwa bermain game itu menyenangkan dan memberi kesempatan untuk mengekspresikan dirinya karena jenuh terhadap kehidupan nyata mereka.
- 4) Jenis game. Setiap pemain memiliki ketertarikan yang berbeda pada jenis game tertentu. Pemain dapat menjadi kecanduan karena permainan baru atau permainan yang menantang dan menimbulkan rasa penasaran dalam dirinya sehingga pemain semakin termotivasi untuk memainkannya.
- 5) Gender atau jenis kelamin
- 6) Laki-laki dan perempuan sama-sama dapat tertarik dengan *game online*. Laki-laki lebih mudah untuk bisa menjadi candu terhadap game dan menghabiskan lebih banyak waktu untuk game dibandingkan dengan perempuan.
- 7) Kondisi psikologis. Pemain *game online* sering bermimpi mengenai game, karakter mereka dan berbagai situasi. Fantasi yang ada pada game sangat kuat, membawa pemain dan menjadi alasan bagi pemain untuk melihat permainan itu kembali. Pemain merasa bahwa bermain game itu

menyenangkan dan memberi kesempatan untuk mengekspresikan dirinya karena jenuh terhadap kehidupan nyata mereka.

- 8) Jenis game. Setiap pemain memiliki ketertarikan yang berbeda pada jenis game tertentu. Pemain dapat menjadi kecanduan karena permainan baru atau permainan yang menantang dan menimbulkan rasa penasaran dalam dirinya sehingga pemain semakin termotivasi untuk memainkannya.

#### 2.1.4 Jenis-jenis game online

Permainan yang sering dimainkan saat ini yaitu *Mobile Legend*, *PUBG*, *Free Fire*, dan *AOV* yang merupakan game action. Biasanya seorang pemain menghilangkan rasa jenuhnya baik itu dari kegiatan sehari-hari (kerja, belajar, dan faktor lainnya) maupun sekadar mengisi waktu luang dengan bermain game online. Tetapi ada juga beberapa pemain yang menghabiskan waktunya berjam-jam, bahkan bisa seharian penuh untuk memainkannya dan ada juga yang menghabiskan seluruh waktu jasanya untuk bermain game online[15]. Ada beberapa Game Online yang sering dimainkan mahasiswa:

##### h. *Mobile Legend*

*Mobile Legend* merupakan salah satu game berbasis online, maka dari itu wajar istilah ML sejauh ini hanya di pahami oleh anak muda khususnya parapecinta gamers. Di Indonesia,ML mulai menyita perhatian game sejak tahun 2016. Hingga akhirnya banyak diminati kemudian muncul berbagai turnamen ML dalam skala nasional. ML dikembangkan oleh moonton ini bisa dimainkan dengan menggunakan hp android maupun IOS. Bagi para pemain *Mobile Legend* wajib mengetahui arti dari istilah dalam ML.

- 1) *Assassin*: Hero di ML yang dimiliki kekuatan cukup tinggi dan sangat lincah dalam permainan.
- 2) *Tank*: Hero berfungsi sebagai tameng bagi hero lain saat menyerang lawan karena punya pertahanan sekaligus damage yang kuat.
- 3) *Marksman*: Hero yang memiliki skill dan serangan dasar yang cukup tinggi sehingga cocok untuk membunuh lawan.
- 4) *Fighter*: Hero yang memiliki skill mengandalkan kekuatan hero lain karena telah mempunyai damage dan basic attack yang mumpuni.
- 5) *Support*: Hero yang dijadikan “kambing hitam” saat kalah.
- 6) *Mage*: Hero yang memiliki kekuatan yang besar dan dibekali efek ability yang tinggi.
- 7) *Classic*: Mode dalam ML yang memberikan kesempatan kepada para pemain untuk bertanding 5 lawan.
- 8) *Rank*: Mode dalam ML yang membuat pemain dicocokkan oleh system dengan lawan kekuatan yang sama.
- 9) *Draft Pick*: Mode dalam ML yang memiliki sekitar 32 detik untuk memilih hero yang diblokir.
- 10) *Brawl*: Mode dalam ML yang berisi satu lanjur dan dua Menara yang masing-masing mempertahankan pangkalan di kedua tim.

i. *PBUG*

*PBUG Mobile* bisa dikatakan sebagai gim yang fenomenal, Lebih dari 200 juta unduhan tercatat setelah setahun dirilis. *PBUG Mobile* merupakan *gim battle royale* yang dirancang oleh *Brendan Greene*. Secara resmi gim ini dirilis secara

global pada bulan maret tahun 2018. Pada dasarnya, *PBUG* memiliki tiga versi yang berbeda berdasarkan platfrm bermainnya.

*PBUG* diciptakan oleh Brendan Greene atau yang di kenal dengan sebutan PlayerUnknown. Awalnya, Pria ini aktif dalam komunitas modder, ia berulang kali melakukan modifikasi terhadap beberapa gim. Dari hasil modifikasinya ini, dikenal Dayz yang menjadi cikal bakal penciptaan *PBUG Mobile*.

Awalnya perusahaan *PBUG Corporation* yang dipimpin oleh Brendan hanya mengembang untuk konsul PC saja. Respon yang besar dari pengemar gim membuat *PBUG* berhasil memperoleh penghargaan Game of the Year setelah memecahkan rekor Steam dalam hal unduhan.

j. *FREE FIRE*

*Garena Free Fire* atau disebut *Free Fire* adalah permainan *battle royale* yang dikembangkan oleh 111 Dots Studio dan diterbitkan oleh karena untuk Android dan IOS. Permainan seluler yang paling banyak di unduh secara global pada tahun 2019. Karena popularitasnya, permainan ini menerima penghargaan untuk “*Bes Populer Vote Game*” oleh *Google Play Store* pada tahun 2019.

Pada Mei 2020, *Free Fire* telah mencetak rekor dengan lebih dari 80 juta pengguna aktif harian di seluruh dunia. Pada November 2019, *Free Fire* telah mendapatkan lebih dari US\$1 miliar di seluruh dunia.

## 2.2 Perubahan Perilaku Belajar Mahasiswa

Peneliti melakukan penelitian pada mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi. Peneliti memfokuskan penelitian tentang bagaimana pengaruh game online terhadap perubahan perilaku mahasiswa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan analisis deksriptif. Menurut Daniel Muijs

dalam Suharsaputra, (2012) menjelaskan bahwa Metode penelitian kuantitatif juga merupakan metode penelitian yang dimaksudkan untuk menjelaskan fenomena dengan data-data numerik, kemudian dianalisis yang umumnya menggunakan statistik. Tujuan dari penelitian ini juga untuk mengumpulkan data sedalam-dalamnya mengenai pengaruh game online terhadap perubahan perilaku mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi[16].

## 2.3 Budaya Belajar

### 2.3.1 Definisi Budaya Belajar

Budaya belajar adalah ciptaan manusia yang tampak sebagai perilaku mengenai belajar, digunakan oleh seseorang atau kelompok orang untuk menampakkan tindakan dan perbuatan dalam lingkungan sekolah.

Menurut para ahli ahli budaya belajar adalah:

- 2.3.4 Menurut Goodenough dalam Spradley, (1972) Budaya belajar adalah model-model penentuan manusia yang digunakan oleh pemiliknya untuk menafsirkan benda, orang, tindakan dan emosi
- 2.3.5 Menurut Suparlan: (1980) Budaya belajar adalah pengetahuan manusia sebagai makhluk sosial yang digunakan untuk memahami dan menginterpretasikan pengalaman lingkungan serta menjadi kerangka landasan bagi menciptakan dan mendorong terwujudnya kelakuan.
- 2.3.6 Menurut Bennet: (1976) Budaya belajar adalah Kemampuan budaya belajar individu atau kelompok sosial keadaftipannya ditujukan untuk memecahkan berbagai persoalan yang timbul dilingkungannya.
- 2.3.7 Menurut Boedhisantoso: (1986) Budaya belajar Adalah Individu atau kelompok pembelajaran dengan pengetahuan belajarnya akan melihat permasalahan adanya keterbatasan tersebut dengan cara merespon secara aktif.

Budaya belajar dapat juga dipandang sebagai proses adaptasi manusia dengan lingkungannya, baik berupa lingkungan fisik maupun lingkungan sosial. Sistem pengetahuan belajar digunakan untuk adaptasi dalam rangka untuk memenuhi tiga syarat kebutuhan hidup yakni:

- 1) Syarat dasar ilmiah yang berupa kebutuhan biologis seperti pemenuhan kebutuhan makan, minum, menjaga stamina, menjadikan lebih berfungsi organ-organ tubuh manusia.
- 2) Syarat kejiwaan yakni pemenuhan kebutuhan akan perasaan tenang, jauh dari perasaan-perasaan takut, keterkucilan, kegelisahan dan berbagi kebutuhan kejiwaan lainnya.
- 3) Syarat dasar sosial yakni kebutuhan untuk berhubungan dengan orang lain, dapat melangsungkan hubungan, dapat mempelajari kebudayaan, dapat mempertahankan diri dari serangan musuh.

### **3.1.2 Sifat-sifat Budaya Belajar**

#### **a. Budaya belajar dimiliki bersama**

Sifat budaya belajar yang melekat dalam kebudayaan diciptakan oleh kelompok manusia secara bersama. Karena terlahir dari potensi yang dimiliki manusia, maka budaya belajar kelompok itu merupakan suatu karya yang dimiliki bersama. Seorang individu akan menjadi pendukung budaya belajar yang bersumber dari latar belakang etnis, sekaligus menjadi pendukung budaya belajar masyarakat perkotaan, bahkan memperlihatkan ekspresi budaya belajar dari daerah pantai.

#### **b. Budaya belajar cenderung bertahap dan berubah**

Umumnya budaya belajar cepat atau lambat mengalami perubahan selain pertahanan, namun yang harus dicatat adalah membedakan level individu atau

kelompok sosial dalam lamanya bertahan atau cepatnya berubah. Sebagai contoh kebudayaan masyarakat pantai dipandang sebagai kebudayaan yang terbuka, karena letak geografis yang memungkinkan untuk tingginya frekuensi melakukan kontak budaya. Artinya pada batas-batas tertentu jenis budaya ini akan tercerminkan dalam sifat budaya belajar yang cenderung terbuka atau dinamis.

c. Fungsi budaya belajar untuk pemenuhan kebutuhan manusia

Kebudayaan diciptakan bersama dan dikembangkan bersama karena dipercayai dalam berdaya guna dikembangkan bersama karena dipercayai dalam berdaya guna untuk keperluan dan memenuhi kebutuhan hidupnya baik secara individu maupun kolektif.

### 2.3.3 Perwujudan Budaya Belajar

Wujud budaya belajar dalam kehidupan dapat dilihat pada dua kategori bentuk. Perwujudan budaya belajar yang bersifat kongkrit.

Perwujudan budaya belajar yang bersifat abstrak adalah konsekuensi dari cara pandang budaya belajar sebagai sistem pengetahuan yang diyakini oleh individu atau kelompok sosial sebagai pedoman dalam belajar. Dalam kenyataan dilapangkan wujud budaya belajar yang dioperasikan melalui sistem berpikir akan tampak dalam mengungkapkan gagasan, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan.

Perwujudan budaya belajar diperlihatkan secara kongkrit berupa:

- a. Dalam perilaku belajar
- b. Dalam ungkapan bahasa dalam belajar
- c. Hasil belajar berupa material

Hasil belajar berupa material menjadikan perwujudan konkret dari sistem budaya belajar individu atau kelompok sosial. Dalam konsep keterampilan hidup terkandung didalamnya sejumlah kecakapan-kecakapan yang dihasilkan melalui

proses pembelajaran yang berlangsung dilingkungannya suatu masyarakat. Kecakapan tersebut diantaranya kecakapan dalam mengendalikan diri, kecakapan dalam kehidupan sosial, kecapakan akademik, dan kecakapan dalam bidang kejujuran.

#### 2.3.4 Substansi Budaya Belajar

Substansi budaya belajar dapat dikategorikan dalam tiga bagian penting yakni:

- a. Sistem pengetahuan budaya belajar
- b. Sistem nilai budaya belajar dan sistem ethos budaya belajar
- c. Sistem pandangan hidup mengenai budaya belajar

Ada tiga cara manusia mendapatkan pengetahuan belajar yang diperoleh dari penyesuaian diri dengan lingkungannya yaitu:

- 1) Melalui serangkaian pengalaman hidupnya tentang kehidupan yang dirasakan, baik pengalaman dalam lingkungan alam ataupun sosial.
- 2) Melalui berbagai pengajaran yang diperoleh baik melalui pembelajaran di rumah, masyarakat ataupun pendidikan disekitar sekolah atau universitas.
- 3) Pengetahuan diperoleh melalui petunjuk-petunjuk yang bersifat simbolik yang sering juga disebut komunikasi simbolik.

Nilai budaya belajar dan ethos budaya belajar yang mempunyai kaitan dengan sistem pengetahuan yang menyebabkan dirinya menyakini akan pentingnya nilai pengetahuan belajar pada individu atau kelompok sosial faktor-faktor yang mempengaruhi besarnya kepentingan nilai besar belajar pengalaman dan orientasi budaya dimasa depan. Nilai budaya belajar akan berkaitan dengan jenis materi belajar yang dipandang penting oleh suatu masyarakat. Dalam nilai budaya belajar

mengalami perkembangan. Perkembangan tersebut mengikuti pola perubahan sosial budayanya.

Ethos budaya belajar merujuk pada penampilan watak dasar belajar melekat pada individu atau kelompok suatu masyarakat. Watak dasar itu menjadi ciri sekaligus identitas kelompok sosial. M.E Oples (1946) menyebutnya ethos sebagai konfiigurasi yang berisi keseluruhan bagian-bagian yang bersifat abstrak yang bersumber dari sistem gagasan, pola-pola tindakan dari beberapa individu atau kelompok masyarakat yang mengandung arti atau makna yang berbeda.

Ruth Benefith (1934), dalam suatu penelitian komparatifnya berhasil mengungkapkan watak tiga kelompok masyarakat yakni masyarakat Indian Pueblo Zuni dari negara bagian Colorado Amerika Serikat, Masyarakat Dobu berada di sebelah tenggara Papua Newgini dan masyarakat Kwakiuti yang terdapat kepulauan dekat pantai barat Kanada.

Pandangan hidup budaya belajar terbentuk atas dasar sistem pengetahuan, nilai ethos budaya belajar yang dianut oleh masyarakat setempat. Sistem pengetahuan belajar yang diperoleh dari lingkungan masyarakat dioperasikan dalam bentuk sistem berfikir mengenai pengkategorisasian. Pandangan hidup melibatkan atas sikap terbuka atau tertutup. Terdapat kelompok masyarakat yang menerima budaya belajar yang hanya cocok untuk lingkungannya dan menolak budaya belajar yang tidak sesuai dengan lingkungan masyarakatnya.

### **2.3.5 Bidang materi budaya belajar**

Mengingat budaya belajar berlangsung dalam kehidupan, maka yang menjadi bidang garapan atau materi pembelajaran adalah seluruh bidang kehidupan manusia. Para ahli budaya sepakat untuk menetapkan bidnag-bidang kehidupan manusia yang senantiasa dibutuhkan dalam kehidupan di masyarakat manapun, yakni:

a. Materi belajar sistem kepercayaan dan religi

Materi pembelajaran ini dalam materi Indonesia menjadi materi yang berkendudukan penting. Lima komponen yang dimasukkan dalam materi pembelajaran sisitem kepercayaan dan religi yaitu:

1. Emosi keagamaan

Budaya belajar diarahkan untuk mencapai perasaan terdalam secara kolektif pada yang dipercayai terutama dalam kitab suci.

2. Sistem Keyakinan

Diarahkan dalam budaya belajar untuk mengenal Tuhan dengan sifat-sifatnya (Kpsmologi), terjadinya alam dan kejadian dunia (Kosmogoni), percaya pada hari akhir (Esyatologi)

3. Sistem ritus dan upacara keagamaan

Suatu wujud budaya belajar dalam tindakan untuk melakukan perigatan kepada Tuhan yang Maha Esa atau kekuatan gaib.

4. Pelaksanaan ritus menggunakan tempat-tempat yang khusus

Diarahkan untuk mengenal tempat-tempat yang disucikan untuk melaksanakan ritus

5. Umat beragama

Diarahkan untuk mengenal adanya kesatuan kelompok sosiaknya yang berdasarkan kesamaan dalam sistem agama atau keyakinan pada saat melakukan ritus.

b. Materi belajar sistem organisasi sosial

Materi organisasi sosial mempunyai dua aspek penting unggul diajarkan yaitu

aspek fungsi dan aspek struktur. Berkenaan dengan fungsi suatu organisasi dalam kehidupan dilakukan dengan bermacam materi berikut dengan tingkat kesulitan setiap individu atau kelompok sosial pada intinya mengarah pada upaya memahami tata hubungan yang dapat mengarah pada keteraturan dan ketertiban dalam kehidupan sosial.

c. Materi belajar sistem mata pencaharian hidup

Materi belajar sistem mata pencaharian hidup yaitu materi yang paling mendapat tekanan dari masyarakat manapun. Pembelajarannya berlangsung oleh seluruh anggota masyarakat, baik anak-anak maupun orang dewasa. Perbedaan terletak pada kompleksitas materi dari cara-cara pembelajaran.

d. Materi sistem pembelajaran dan teknologi

Materi Belajar Sistem Pembelajaran dan Teknologi yaitu salah satu unsur kehidupan manusia yang berperan untuk mengembangkan suatu masyarakat. Teknologi dipandang sebagai ilmu tentang sejumlah teknik yang diciptakan masyarakat untuk mempermudah dan meningkatkan kualitas kehidupan suatu masyarakat.

e. Materi belajar sistem bahasa

Materi Budaya Belajar ini mendapat perhatian yang besar oleh Antrologi mutakhir, mengingat bahasa dipandang menjadi pangkal terwujud suatu kebudayaan.

f. Materi belajar sistem kesenian

Kesenian adalah unsur budaya yang berusia tua sebagai materi pembelajaran.

Kesenian secara langsung maupun tidak langsung dijalankan dengan budaya belajar.

### **2.3.6 Difusi Budaya Belajar**

Difusi Budaya Belajar dipandang sebagai proses penyebaran dari satu budaya belajar ke individu lainnya atau intra masyarakat atau dari masyarakat ke masyarakat lainnya atau difusi inter masyarakat. Bila suatu budaya belajar baru diterima oleh masyarakat karena berkesesuaian dengan sistem gagasan, kebiasaan serta emosi-emosinya maka budaya belajar baru yang ketika disebarkan hanya didukung oleh sebagian masyarakat saja disebut gejala alternative. Sedangkan bila pendukung budaya belajar hanya sebagian kecil disebut spesialis.

Proses peneruan budaya belajar disebut imitasi. Proses imitasi budaya belajar tidak selalu dipandang negative, karena pada prinsipnya individu atau kelompok sosial itu tengah melakukan identifikasi budaya belajar baru. Dikalangan innovator budaya belajar gejala peniruan bisa dilakukan, manakala mereka pada suatu masalah untuk segera memecahkan masalah dilingkungannya.

### **2.3.7 Dampak perubahan Budaya Belajar**

Perubahan budaya belajar pada suatu masyarakat dengan tingkat kebudayaan memiliki cara yang berbeda dalam menanggapi perubahan. Cara tersebut didasarkan pada perbedaan dalam latar belakang karakter budaya masing-masing berikut dengan ciri khasnya. Latar belakang budaya yang diartikan sebagai model pengetahuan pada dasarnya difungsikan untuk menginterpretasi pengalaman dan lingkungannya serta yang mendorong terwujudnya suatu kelakuan.

Penetrasi budaya belajar adalah penyebab budaya belajar individu atau kelompok sosial dapat berubah yang disebabkan kontak dengan dunia luar. Kontak tersebut dapat secara langsung, yakni melalui antar individu atau antar kelompok

secara berhadapan, maupun secara tidak langsung. Hubungan atau kontak secara tidak langsung ini berupa kontak melalui media massa, koran, majalah, radio, televisi dan bentuk media lainnya.



## **BAB III**

### **METEDOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Rancangan Penelitian**

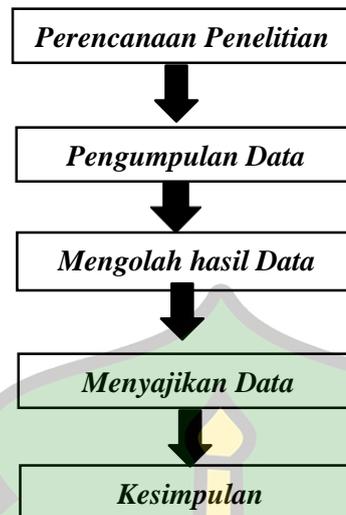
Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang dalam prosesnya banyak menggunakan angka-angka dari mulai pengumpulan data, penafsiran terhadap data, serta penampilan dari hasilnya. Penelitian ini hendak mengkaji hubungan antara kecanduan game online dengan motivasi belajar mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dan berjenis penelitian korelasi.

Hal ini berdasarkan kepada definisi dari kedua hal tersebut, yaitu penelitian kuantitatif mencakup mencakup setiap jenis penelitian yang didasarkan atas perhitungan persentasi, rata-rata dan perhitungan statistik melibatkan diri pada perhitungan angka atau kuantitas. Dengan penelitian yang dirancang untuk menentukan pengaruh variabel-variabel yang berada dalam satu populasi disebut penelitian regresi. Penelitian ini bukan hanya mendeskripsikan saja tetapi juga bisa memastikan pengaruh antara variabel tersebut.

#### **3.2 Tahapan Penelitian**

Dalam melakukan sebuah Penelitian dibutuhkan tahapan-tahapan dalam meneliti yang nantinya akan berpengaruh pada hasil Penelitian. Karena itu tahapan Penelitian perlu untuk dibuat, Tahapan Penelitian harus disusun sedemikian rupa agar nantinya memudahkan pada saat Penelitian. Pada Penelitian ini tahapan

Penelitiannya adalah sebagai berikut:



Tabel 1 Tahapan Penelitian

### 3.3 Waktu dan Tempat Penelitian

Adapun waktu Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023. Sedangkan tempat Penelitiannya di Prodi Pendidikan Teknologi Informasi Universitas UIN Ar-Raniry Banda Aceh, Jalan Lingkar Kampus, Kopelma Darussalam-Aceh Besar.

### 3.4 Populasi dan Sampel Penelitian

#### 3.5 Populasi

Populasi adalah sekumpulan data yang mempunyai karakteristik yang sama dan menjadi objek inferensi. Populasi adalah sekumpulan dari 60 keseluruhan Objek angkatan 2019 yang sedang diteliti. Populasi statistik tidak terbatas pada sekelompok, namun mengacu pada ukuran jumlah hitung atau fokus perhatian pada suatu Penelitian. Pada Penelitian ini yang menjadi titik fokusnya ialah mahasiswa PTI UIN Ar-Raniry, Banda Aceh.

### 3.6 Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel ini diambil karena Penelitian ini tidak mungkin diteliti seluruh anggota populasi konsumen[17]. Sampel dalam Penelitian ini adalah Mahasiswa PTI angkatan 2019.

Adapun penentuan jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode sampling purposive. Sampling purposive adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Alasan menggunakan teknik sampling purposive adalah karena mahasiswa angkatan 2019 di bawah 100 mahasiswa tidak semua sampel memiliki kriteria yang sesuai dengan penulis tentukan, sehingga penulis menetapkan pertimbangan-pertimbangan ataupun kriteria tertentu yang harus di penuhi oleh sampel-sampel yang digunakan dalam penelitian ini. Kriteria yang dimaksud adalah banyak didapati mahasiswa angkatan 2019 yang mengalami ketergantungan game online sehingga mempengaruhi budaya belajar.

Untuk menuntukan jumlah sampel penelitian menggunakan Slovin dengan tarafah kesalahan (margin of error) 10%, sebagai berikut:

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

keterangan: n = besarnya ukuran sampel

N =besarnya populasi

e = persentase kesalahan dalam pengambilan sampel yaitu 10% atau 0,1

Berdasarkan rumus diatas, maka di peroleh jumlah sampel:

$$n = \frac{N}{1+Ne^2} = \frac{60}{(60x(0,1)^2)}$$

$$= \frac{60}{1} = 60$$

Jadi, pada penelitian ini jumlah sampel yang di peroleh dari perhitungan diatas adalah 60 mahasiswa dari keseluruhan Angkatan 2019.

### 3.5 Variabel Penelitian

Variabel penelitian yaitu hal penting yang menjadi suatu karakteristik tertentu dalam sebuah penelitian, dimana variabel tersebut ditetapkan oleh peneliti sendiri diantaranya variabel bebas dan variabel terikat.

#### 3.6 Variabel Bebas

Menurut Yusuf (2014:109) memaparkan bahwa variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi, menjelaskan dan menerangkan variabel yang lain.

#### 3.7 Variabel Terikat

Menurut Yusuf (2014:109) memaparkan bahwa variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau diterangkan oleh variabel lain, tetapi tidak dapat mempengaruhi variabel lain.

### 3.6 Instrument Penelitian

Instrument penelitian merupakan alat untuk mengumpulkan, mengolah, menganalisis dan menyajikan data-data secara sistematis serta objektif dengan tujuan untuk memecahkan suatu persoalan atau menguji suatu hipotesis.

### 3.7 Kuesioner

Adalah Teknik pengumpulan data dari sejumlah orang atau responden melalui pertanyaan untuk dijawab. Dengan memberikan daftar pertanyaan, jawaban yang diperoleh dikumpulkan sebagai data.

### 3.8 Observasi

Merupakan kegiatan pengamatan pada sebuah objek secara langsung dan detail untuk mendapatkan informasi yang benar terkait objek tersebut. Pengujian yang diteliti dan diamati bertujuan untuk mengumpulkan data penilaian.

### 3.9 Dokumentasi

Adalah suatu kegiatan atau aktivitas yang dilakukan secara terpola/sistematis dalam melakukan pencarian, penelitian, pengumpulan, penyediaan dan pemakaian melalui media tertentu untuk mendapatkan informasi, pengetahuan dan bukti serta menyebarkan kepada pengguna.

Penelitian ini menggunakan instrumen berbentuk Skala Likert dengan variabel 5. Pada skala likert ini, responden dapat memilih salah satu jawaban pertanyaan sesuai dengan yang dialami oleh respondent. Terhadap 5 alternatif pilihan jawaban dalam skala likert yaitu:

**Tabel 2 Bonot Nilai Penelitian**

Alternatif Jawaban	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Netral (N)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Pada Penelitian ini peneliti menggunakan Variabel dengan Indikator yang berbeda-beda Variabel Penelitian ini adalah Budaya belajar dan Mahasiswa.

Tabel 3 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

No	Variabel	Item
1.	Game Online	1. Mahasiswa dapat mengalami gangguan mental dikarenakan sering bermain game
2. Menurut saya seorang Mahasiswa kecerdasannya akan berkurang apabila sering bermain game		
3. Mahasiswa yang banyak bermain game akan memiliki permasalahan dalam belajar		
4. Mahasiswa yang ketergantungan game online mengakibatkan kelalaian dalam segala aspek		
5. Akibat sering bermain game online nilai mata kuliah menurun dibawah rata-rata		
6. Menurut saya Mahasiswa yang ketergantungan game online mengabaikan kehidupan disekitar		
7. Mahasiswa yang sering bermain game akan banyak menghabiskan waktu bermain game dari pada sama orang tua		
2.		1. Saya merasa Budaya Belajar itu sangat menjadi wawasan luas

Budaya Belajar	2. Budaya Belajar bisa di pelajari tentang Bahasa dan belajar tentang segala hal
	3. Saya dapat memahami dan dapat merasakan apa yang saya pelajari di Budaya Belajar
	4. Di dalam Budaya Belajar sendiri ada banyak seni yang menarik
	5. Budaya Belajar diterapkan oleh semua kalangan
	6. Budaya Belajar meningkatkan hasil belajar dengan baik
	7. Menurut saya Budaya Belajar menjadi motivasi untuk semua
	8. Menurut saya Budaya Belajar memiliki sisi positif dan sisi negatif

### 3.7 Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data pada Penelitian ini adalah menggunakan dua teknik yaitu: Kuesioner (Angket) Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data dengan memberi beberapa pertanyaan atau pernyataan yang lalu Responden akan menjawabnya. Responden adalah orang yang memberi respon/tanggapan dari kuisisioner tersebut. Dalam Penelitian ini Angket telah disediakan jawaban oleh peneliti sehingga Responden tinggal memilih setuju atau tidak setuju agar dapat membantu jawaban dengan cepat.

### 3.8 Teknik Analisis Data

Analisis adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh peneliti untuk mengungkap suatu makna atau maksud dari data yang telah di peroleh dari proses penelitian yang di lakukan sebelum nya. untuk penelitian ini, teknik analisis data penelitian dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif, yakni analisa stastik sebagai alat untuk mengukur atau menghitung besar hubungan antara variael yang akan di teliti.

#### 1. Analisis Data Responden

Dari hasil pengolahan kuesioner diperoleh profil responden yang menjadi sampel dalam penelitian ini. Adapun jenis kelamin responden terdiri dari dua yaitu pria dan wanita. Setelah kuesioner disebarakan kepada 61 orang responden maka dilakukan identifikasi terhadap responden yang menjadi sampel sebagai berikut. Dapat dilihat pada tabel 4. Berikut bahwa berdasarkan jenis kelamin maka responden didominasi oleh laki-laki 38 orang atau 60,6% sedang wanita 22 orang atau 30,4%. Menurut jenis kelamin dapat dilihat pada tabel 4.

**Tabel 4 jenis Kelamin Responden**

<i>Jenis Kelamin</i>	<i>Frekuensi</i>	<i>Presentase</i>
Laki-laki	38	60,6
Perempuan	22	30,4
Total	60	100

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan yaitu berupa kuesioner yang memuat beberapa pertanyaan. Data yang peneliti kumpulkan harus secara valid dan

reliabel, oleh karena itu perlu dilakukan uji validitas dan uji reabilitas terhadap pertanyaan-pertanyaan yang peneliti berikan.

### 3.9 Uji Validitas dan Uji Reabilitas

#### 3.10 Uji Validitas

Uji validitas diuji bertujuan mengetahui apakah instrumen yang digunakan nantinya valid atau tidak. Angket dapat dikatakan baik apabila dapat mengungkapkan suatu yang akan diukur pada angket. Suatu instrumen dianggap valid jika hasil pengukurannya cermat dan tepat. Apabila  $r_{hitung}$  lebih besar dari  $r_{tabel}$ , maka setiap item pertanyaan berkorelasi secara signifikan terhadap skor total dan dinyatakan valid. Sedangkan apabila  $r_{hitung}$  lebih kecil  $r_{tabel}$ , maka setiap item pertanyaan tidak berkorelasi secara signifikan terhadap jumlah skor dan dinyatakan tidak valid.

#### 3.11 Uji Reliabilitas

Setelah dilakukan uji validitas, tahap berikutnya yaitu mengukur reliabilitas data. Reliabilitas merupakan angka indeks yang menunjukkan tingkat konsistensi alat ukur mengumpulkan data yang mampu mengungkapkan suatu informasi sesuai dengan kenyataan di lapangan.

Terdapat 3 kategori pengelompokan dari nilai Cronbach's alpha sebagai berikut:

1. Apabila nilai Cronbach's alpha  $< 0.6$  = maka reliabilitas dianggap buruk
2. Apabila nilai Cronbach's alpha  $< 0.6 - 0.79$  = maka reliabilitas diterima
3. Apabila nilai Cronbach's alpha  $< 0.8 - 1.0$  = maka reliabilitas dianggap baik.

### 3.12 Uji Normalitas

Uji normalitas adalah untuk melihat apakah nilai residual terdistribusi normal atau tidak. Model regresi memerlukan normalitas pada nilai residualnya bukan pada masing-masing variabel penelitian. Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah variabel bebas/independent/(X) dan variabel terikat/dependen/(Y) dalam model regresi memiliki distribusi normal atau tidak. Menurut Ajija (2011) uji normalitas diperlukan ketika jumlah observasi kurang dari 30. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah error data untuk mendekati distribusi normal. Jika jumlah observasi melebihi 30, maka tidak perlu dilakukan uji normalitas karena distribusi sampling error data telah mendekati normal. Jika misal menggunakan 285 observasi maka uji normalitas dapat diabaikan.

### 3.13 Uji Hipotesis

adalah sebuah proses untuk melakukan evaluasi kekuatan bukti dari sampel, dan memberikan dasar untuk membuat keputusan terkait dengan populasinya. Tujuan uji hipotesis adalah untuk memutuskan apakah hipotesis yang diuji ditolak atau diterima.

### 3.14 Analisis Regresi Linear Sederhana

Regresi Linear sederhana adalah Metode Statistik yang berfungsi untuk menguji hubungan antara Variabel Bebas(X) terhadap Variabel Terikat. Mempengaruhi biasanya disebut dengan X sedangkan yang di pengaruhi Y.

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan yang berlokasi di Universitas Islam Negeri Ar-Raniry beralamat di jalan Syeikh Abdul Rauf, Kopelma Darussalam, Kota Banda Aceh, Provinsi Aceh. UIN Ar-Raniry diresmikan berdasarkan peraturan Presiden RI no.64 Tahun 2013 mengenai perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry singkatan IAIN menjadi Universitas Islam Negeri (UIN). IAIN Ar-Raniry sendiri berdiri pada tanggal 5 Oktober 1963. Sebutan Ar-Raniry dinisbatkan kepada nama belakang dari seorang ulama besar di Aceh yang memberikan pengaruh besar pada masa Sultan Iskandar Tsani, Yaitu Syekh Nurudin Ar-Raniry.

Visi Pendidikan Teknologi Informasi menjadi Program Pendidikan Teknologi Informasi yang Unggul, Profesional dan inovatif dalam pembelajaran Teknologi Informasi yang berwawasan Keislamaan pada Tingkat Nasional Tahun 2030. Ada beberapa Misi Pendidikan Teknologi Informasi:

1. Melaksanakan pendidikan dan pembelajaran teknologi informasi yang inovatif, profesional dan berwawasan keislaman;
2. Mengembangkan riset dibidang pendidikan teknologi informasi secara inovatif sebagai basis dalam meningkatkan mutu pembelajaran.
3. Melaksanakan pengabdian kepada masyarakat bidang pendidikan dan teknologi informasi.
4. Menjalin kerjasama dan kemitraan dengan berbagai pihak dalam menyiapkan dan meningkatkan kualitas lulusan.

UIN Ar-Raniry memiliki 60 mahasiswa Angkatan 2019, di mana mahasiswa inilah yang menjadi populasi dari penelitian yang akan dilakukan.

#### 4.2 Hasil Analisis Data

Dalam penelitian ini jenis statistik yang digunakan menggunakan uji statisti Regresi yang mana statistic ini menguji hubungan antar variable. Jumlah data sampel diambil berdasarkan banyaknya Populasi dengan Margin Error 5% atau 0.05. Berikut hasil dari Responden Kuesioner/Angket yang telah dipaparkan oleh Responden secara random atau acak. Didapatkan data subjek Penelitian yang dapat dilihat dalam data berupa table sebagai berikut:

Jurusan	Responden	Sampel
Pendidikan Teknologi Informasi	60	60

Tabel 5 Jumlah Responden

Dengan klasifikasi Responden yaitu Laki-Laki sebanyak 21 orang dengan persentase sebesar 31%. Dan Perempuan sebanyak 40 orang dengan persentase sebesar 69%.

##### 4.1.1 Uji Instrument

Uji Validitas dan Reabilitas yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan alat bantu hitung program Microsoft Excel. Dengan level of signifance  $> 0.05$  atau 5% dan Responden sebanyak 60 orang, dari jumlah Responden diperoleh  $r_{tabel} = 0.254$ . Untuk menentukan Valid (reliable) atau tidak Valid (tidak reliable) suatu Instrument maka dilakukan pengujian pada r hitung dan

rtabel, apabila rhitung > rtabel dengan level of signifance 5% maka Instrument tersebut dapat dinyatakan reliable atau valid, naun apabila rhitung < rtabel dengan level of signifance 5% maka butir Instrument dinyatakan tidak reliable/tidak valid.

#### 4.1.2 Uji Validitas

Hasil Uji Validitas menggunakan program aplikasi Microsot Excel, dengan soal yang berjumlah 15 butir pertanyaan. Maka, dari jumlah Responden tersebut didapatkan bahwa rtabel=0.254. Kemudian untuk menguji Validitas Instrument dengan menggunakan kriteria pengujian rhitung > rtabel dengan taraf signifikan >0.05 atau 5% maka Instrument tersebut Valid, dan jika rhitung <rtabel dengan taraf signifikansi >0.05 atau 5% maka Instrument tersebut tidak Valid. Dari hasil Pengujian didapatkan bahwa setiap Instrument memiliki nilai rhitung >rtabel atau >0.254, maka dapat dinyatakan bahwa Instrument adalah Valid. Hal ini dibuktikan pada Variabel Game Online dan Budaya Belajar di ketahui bahwa 15 butir soal dinyataka valid satu dinyataka tidak valid. Hal ini dapat dibuktikan pada tabel sebagai berikut:

Item	Rhitung	Keterangan
P1	0.578	Valid
P2	0.349	Valid
P3	0.113	Tidak Valid
P4	0.478	Valid
P5	0.785	Valid
P6	0.676	Valid
P7	0.705	Valid

Tabel 6 Uji Validitas Variabel Game Online

Uji Validitas yang dilakukan pada Variabel Budaya Belajar diketahui bahwa dari 8 butir soal yang dinyatakan reliable/Valid. Hal ini dapat dibuktikan pada tabel sebagai berikut:

Item	Rhitung	Keterangan
P1	0.397	Valid
P2	0.275	Valid
P3	0.325	Valid
P4	0.576	Valid
P5	0.412	Valid
P6	0.566	Valid
P7	0.422	Valid
P8	0.492	Valid

Tabel 7 Uji Variabel Budaya Belajar

#### 4.1.3 Uji Reabilitas

Setelah dilakukan Analisis Validitas selanjutnya dilakukan Analisis Reabilitas, Uji Reabilitas adalah uji yang dilakukan untuk mengukur tingkat keakuratan dari Instrument Penelitian, untuk mengetahui hasil Reliable dari jawaban Responden. Melakukan Pengujian terhadap nilai Reabilitas Instrument dengan menggunakan kriteria Pengujian dimana jika setiap Variabel memiliki nilai cronback Alpha  $> 0.60$  maka dikatakan reliable/valid dan dikatakan tidak Reliable apabila nilai Cronbach Alpha  $< 0.60$ . Berikut hasil dari Uji Reabilitas:

No	Variabel	Cronbach Alpha	Keterangan
1	-Game Online -Budaya Belajar	0.758	Valid

Tabel 8 Uji Reabilitas

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa hasil Responden Instrumen dinyatakan valid. Dengan hasil koefisien Reabilitas Variabel Game Online dan Budaya Belajar sebesar 0.758 dimana indikator memiliki nilai Cronbach alpha > 0.60 maka Instrumen tersebut dinyatakan valid/ Reliable.

#### 4.3 Analisis Regresi Linear Sederhana

Regresi Linear sederhana adalah Metode Statistik yang berfungsi untuk menguji hubungan antara Variabel Bebas(X) terhadap Variabel Terikat. Mempengaruhi biasanya disebut dengan X sedangkan yang di pengaruhi Y.

#### 4.4 Pembahasan

Berdasarkan hasil Penelitian diperoleh Pengaruh Faktor Game Online(X) Terhadap Budaya Belajar(Y). Dengan hasil koefisien reliabilitas Variabel Game Online dan Budaya Belajar 0.758. Dimana indikator memiliki nilai Cronbach alpha > 0.60 maka Instrumen tersebut dinyatakan valid/ Reliable.

*Game Online* dalam Budaya Belajar juga disebabkan oleh UUD ITE yang belum cukup ketat bagi para pelaku yang melegalkan perbuatan salah tersebut. Budaya juga dipengaruhi oleh desain Game yang terbilang cukup mahal, pengaruh ikut-ikutan, dan dorongan untuk menyelesaikan terus bermain gadget, sehingga muncullah sikap atau sudut pandang untuk terus menggunakan gadget.

Oleh karena itu, hendaknya Budaya belajar mengubah sudut pandang tentang pengaruh game online di kalangan mahasiswa. Hasil dalam penelitian ini juga sejalan dengan Penelitian yang telah dilakukan oleh *Aditya Triyoga Pradana* (2012) yang meneliti pengaruh *Attitude Toward Pirated Software, Subjective Norm,*

*Perceived Behavioural Control, Past Piracy Behaviour, Dan Moral Obligation pada Use Intention Of Pirated Software.*

Hasil Penelitian tentang Variabel Attitude Towatd Terhadap Game Online secara signifikan terdapat pengaruh dan positif, sehingga dapat dikatakan bahwa sudut pandang atau attitude atau persepsi sangat mempengaruhi Budaya Belajar untuk terus bermain gadget. Oleh karena itu, hendaknya kita mengubah persepsi kita agar tidak salah melangkah kedepan. Demi menjaga kenyamanan bagi kita dan orang lain hendaknya kita tidak menggunakan gadget berlebihan karena itu perbuatan yang salah.



## BAB V

### KESIMPULAN

#### 5.1 Kesimpulan

Kecanduan *game online* mempengaruhi cara seseorang dalam melakukan komunikasi interpersonal. Waktu yang dihabiskan Mahasiswa pecandu *game online* untuk bermain pada penelitian ini rata-rata selama kurang lebih 10 jam sehari. Sahasiswa lebih banyak menghabiskan waktu untuk terlibat dalam interaksi social, sehingga berimbas negatif kepada komunikasi interpersonal. Pecandu game online sulit bagi mereka berinteraksi dengan orang lain secara terbuka, kebanyakan dari mereka menutup diri dan tidak bergaul dengan orang lain secara terbuka, kebanyakan dari mereka menutup didi dan tidak bergaul dengan orang banyak Kecanduan bermain *game online* membuat hubungan dengan teman, keluarga menjadi renggang karena mereka menjadi jauh berkurang karena *pecandu game online* menghabiskan waktu hanya di *game* saja. Hal tersebut membuat mereka banyak menghabiskan waktu bermain *game online* dibandingkan bermain Bersama teman-teman di dunia nyata sehingga membuat mereka menjadi antisosial.

Komunikasi Interpersonal yang dimiliki ketiga mahasiswa baik secara emotioanal (non verbal) dan *social* (verbal) menjadi buruk akibat kecanduan *game online*. Sulit bagi mereka untuk mengekspresikan keadaan smosional yang mereka miliki, mereka lebih memilih *game* sebagai tempat pelarian Ketika memiliki masalah, melalui *game* ketika mahasiswa melampiaskan emosi-emosi yang mereka rasakan. Secara social pecandu *game online* menjadi bisa bersosialisasi dengan baik. Mereka menjadi kaku dengan orang-orang sekitar karena waktu mereka menghabiskan dengan bermain mereka tidak dapat melakukan interaksi dengan

orang sekitar, sehingga Ketika mereka berinteraksi, mereka menjadi canggung. Hal tersebut membuat mereka menjadi kurang percaya diri dan menjadi pribadi yang pendiam dan tertutup.

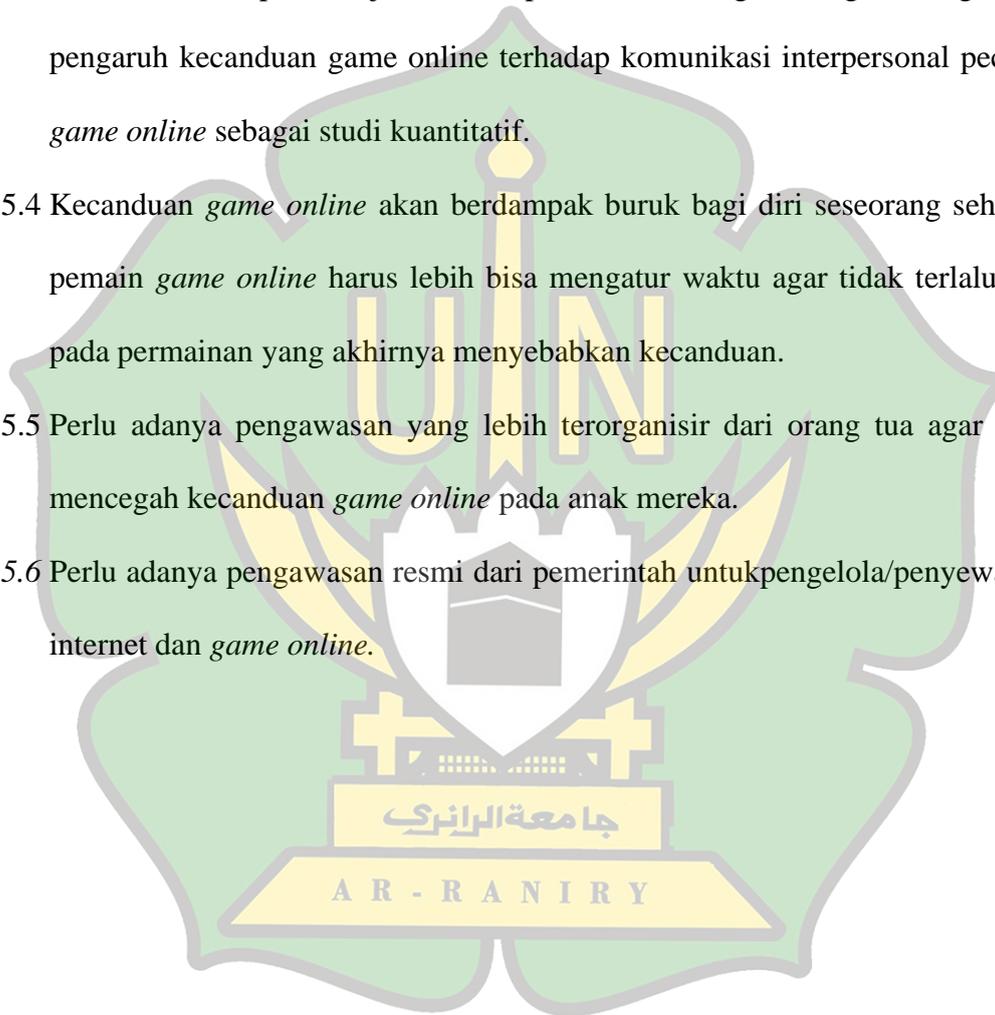
## 5.2 Saran

5.3 Penelitian ini dapat dilanjutkan oleh peneliti lain dengan mengukur bagaimana pengaruh kecanduan game online terhadap komunikasi interpersonal pecandu *game online* sebagai studi kuantitatif.

5.4 Kecanduan *game online* akan berdampak buruk bagi diri seseorang sehingga pemain *game online* harus lebih bisa mengatur waktu agar tidak terlalu larut pada permainan yang akhirnya menyebabkan kecanduan.

5.5 Perlu adanya pengawasan yang lebih terorganisir dari orang tua agar dapat mencegah kecanduan *game online* pada anak mereka.

5.6 Perlu adanya pengawasan resmi dari pemerintah untuk pengelola/penyewa jasa internet dan *game online*.



## DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Syahrhan, "Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya," *J. Psikol. Pendidik. dan Konseling J. Kaji. Psikol. Pendidik. dan Bimbing. Konseling*, vol. 1, no. 1, p. 84, 2015, doi: 10.26858/jpkk.v1i1.1537.
- [2] P. I. Utami, I. Ryandita, and E. Sundhani, "The 8 th University Research Colloquium 2018 Universitas Muhammadiyah Purwokerto S," *9th Univ. Res. Colloq.*, no. November, pp. 129–135, 2018.
- [3] M. Mertika and D. Mariana, "Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar," *J. Educ. Rev. Res.*, vol. 3, no. 2, p. 99, 2020, doi: 10.26737/jerr.v3i2.2154.
- [4] G. L. Ondang, B. J. Moku, and S. Y. V. I. Goni, "Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat," *J. Holistik*, vol. 13, no. 2, pp. 1–15, 2020.
- [5] S. W. Adiningtiyas, "Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online," *KOPASTA J. Progr. Stud. Bimbing. Konseling*, vol. 4, no. 1, pp. 28–40, 2017, doi: 10.33373/kop.v4i1.1121.
- [6] S. Setiaji and S. Viirlia, "Hubungan Kecanduan Game Online Dan Keterampilan Sosial Pada Pemain Game Dewasa," *J. Psikol. Psibernetika*, vol. 9, no. 2, pp. 93–101, 2016.
- [7] M. A. Lebho, M. D. C. Lerik, R. P. C. Wijaya, and S. K. A. Littik, "Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau dari Kesepian dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja," *J. Heal. Behav. Sci.*, vol. 2, no. 3, pp. 202–212, 2020, doi: 10.35508/jhbs.v2i3.2232.

- [8] H. Nugraha and A. Ambiyar, "Pengaruh Budaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Komputer Dan Pengelolaan Informasi Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Muhammadiyah 1 Padang," *INVOTEK J. Inov. Vokasional dan Teknol.*, vol. 18, no. 2, pp. 49–54, 2018, doi: 10.24036/invotek.v18i2.295.
- [9] D. A. N. Wulan and S. M. Abdullah, "Prokrastinasi Akademik Dalam Penyelesaian Skripsi," *J. Sosio - Hum.*, vol. 5, no. 1, pp. 1–25, 2014, [Online]. Available: file:///C:/Users/anggirahmas/Downloads/136-379-1-PB.pdf.
- [10] T. W. Utami and A. Hodikoh, "Kecanduan Game Online Berhubungan dengan Penyesuaian Sosial pada Remaja," *J. Keperawatan*, vol. 12, no. 1, pp. 17–22, 2020.
- [11] A. B. P. Irianto, A. M. P. Wisnu, D. I. P. Aprilli, H. R. Hermawan, and V. Immanuel, "Game Online Dan Pengaruhnya Terhadap Komunikasi Dalam Keluarga (Studi Kasus Tambakbayan Yogyakarta)," *Sebatik*, vol. 23, no. 2, pp. 381–386, 2019, doi: 10.46984/sebatik.v23i2.786.
- [12] B. D. A. N. Selatan, "Hubungan Emotion Focused Coping dengan Game Online Addcition pada Remaja di Game Centre Bagian Semarang Barat dan Selatan," *Intuisi J. Psikol. Ilm.*, vol. 6, no. 1, pp. 24–27, 2014, doi: 10.15294/intuisi.v6i1.11911.
- [13] K. Surbakti, "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja," *J. Curere*, vol. 01, no. 01, pp. 28–38, 2017.
- [14] S. P. Kusumawardani, "Game Online Sebagai Pola Perilaku,"

*AntroUnairDotNet*, vol. 4, no. 2, pp. 154–163, 2015.

- [15] D. K. Irmawati, “What Makes High-Achiever Students Hard to Improve Their Speaking Skill?,” *JEES (Journal English Educ. Soc.)*, vol. 1, no. 2, pp. 71–82, 2016, doi: 10.21070/jees.v1i2.442.
- [16] I. Dhamayanthie, “Dampak Game Online Terhadap Perilaku Mahasiswa,” *Communications*, vol. 4, pp. 13–15, 2020.
- [17] Jasmalinda, “Pengaruh Citra Merek Dan Kualitas Produk Terhadap Keputusan Pembelian Konsumen Motor Yamaha Di Kabupaten Padang Pariaman,” *J. Inov. Penelit.*, vol. 1, no. 10, pp. 2199–2206, 2021.



## LAMPIRAN 1 KUESIONER

ANALISIS KETERGANTUNGAN *GAME ONLINE* BUDAYA BELAJAR  
TERHADAP MAHASISWA PRODI PENDIDIKAN TEKNOLOGI  
INFORMASI DI UNIVERSITAS UIN AR-RANIRY

---

Dengan hormat,

Pada kesempatan ini kami mohon bantuan dari kawan-kawan untuk meluangkan waktunya 3-5 menit agar dapat mengisi Kuesioner ini, Angket ini di maksudkan dalam rangka pengambilan data untuk keperluan Penelitian Skripsi di UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2022/2023. Teknik pengumpulan data di lakukan secara acak yang besaran sampling telah ditentukan oleh Peneliti dengan menggunakan formula Accendential sampling atas partisipasinya.

A. Petunjuk Pengisian

1. Istilah data nama, jenis kelamin, umur pada kolom yang tersedia
2. Bacalah dengan teliti pertanyaan yang anda tanggapi
3. Berikut ini disajikan sejumlah pertanyaan yang berhubungan dengan *game online* budaya belajar terhadap mahasiswa Prodi Pendidikan Teknologi Informasi di Universitas UIN Ar-Raniry, setuju atau tidak setuju sesuai dengan keadaan dan keyakinan anda sejujurnya.
4. Semua pertanyaan harap diisi dan tidak ada yang terlewatkan
5. Berilah tanda (✓) pada salah satu alternatif jawaban yang dipilih
6. Keterangan butir jawaban  
 5 - Sangat Setuju (SS)

- 4 – Setuju (S)
- 3 – Ragu-Ragu (RR)
- 2 – Tidak Setuju (TS)
- 1 – Sangat Tidak Setuju (STS)

B. Istilah Data Dibawah ini Dengan Benar

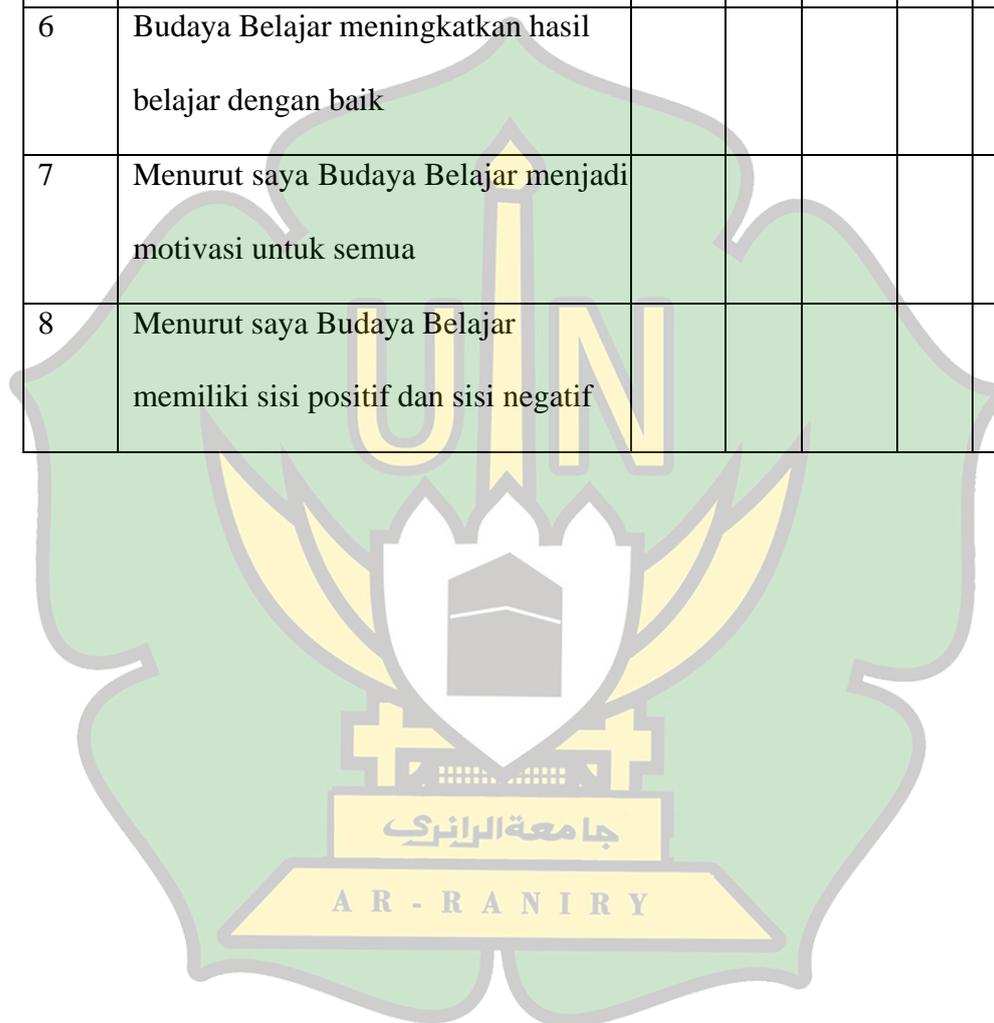
1. Nama :
2. Jenis Kelamin :
3. Umur :

C. Kuesioner Penelitian

No	Pertanyaan	Item Jawaban				
		SS	S	RR	TS	STS
<b>Game Online</b>						
1	Mahasiswa dapat mengalami gangguan mental dikarenakan sering bermain game					
2	Menurut saya seorang Mahasiswa kecerdasannya akan berkurang apabila sering bermain game					
3	Mahasiswa yang banyak bermain game akan memiliki permasalahan dalam belajar					

4	Mahasiswa yang ketergantungan game online mengakibatkan kelalaian dalam segala aspek					
5	Akibat sering bermain game online nilai mata kuliah menurun dibawah rata-rata					
6	Menurut saya Mahasiswa yang ketergantungan game online mengabaikan kehidupan disekitar					
7	Mahasiswa yang sering bermain game akan banyak menghabiskan waktu bermain game dari pada sama orang tua					
<b>Budaya Belajar</b>						
1	Saya merasa Budaya Belajar itu... sangat menjadi wawasan luas					
2	Budaya Belajar bisa di pelajari tentang Bahasa dan belajar tentang segala hal					
3	Saya dapat memahami dan dapat merasakan apa yang saya pelajari di Budaya Belajar					

4	Di dalam Budaya Belajar sendiri ada banyak seni yang menarik					
5	Budaya Belajar diterapkan oleh semua kalangan					
6	Budaya Belajar meningkatkan hasil belajar dengan baik					
7	Menurut saya Budaya Belajar menjadi motivasi untuk semua					
8	Menurut saya Budaya Belajar memiliki sisi positif dan sisi negatif					



Penarikan Kesimpulan			Kesimpulan		
Nilai Cronbach Alpa			Nilai Koefisien r		
0.758			0.60		Realibel

Tabel 1 Nilai Cronbach Alpa

Tabel 2 nilai rtabel dan thitung

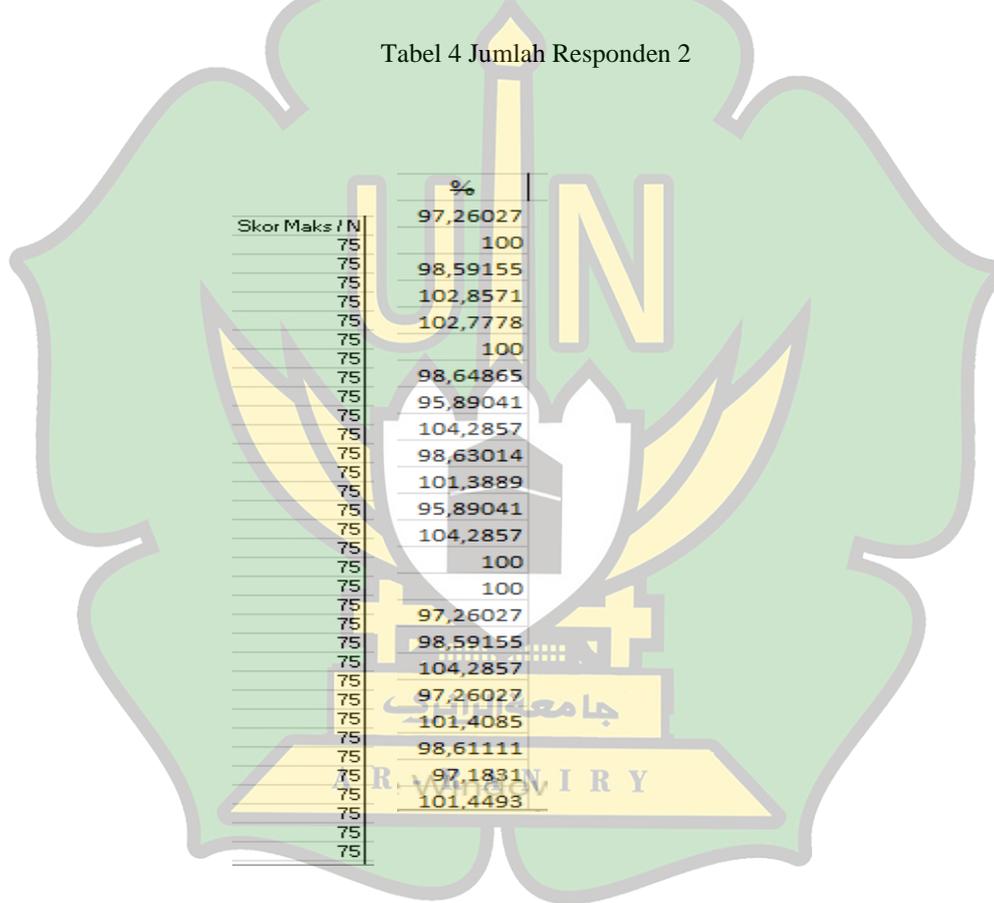
No	Nama	Jenis Kelami	Umur	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	total		
1	Rinianjelia	Perempuan	19	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	73	
2	Najimah	Perempuan	20	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	71
3	Riski Apriazis	Laki-Laki	20	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	4	5	5	5	71
4	Evi Marlifa	Perempuan	20	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	70
5	Zaskia Fuda	Perempuan	20	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	72
6	Rizal Munawarah	Perempuan	19	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	74
7	Hanım Sghada	Perempuan	19	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	74
8	M. Rifqi Fadhil	Laki-Laki	20	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	73
9	Devi Shinta Adiana NST	Perempuan	18	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	70
10	Intan Humairah	Perempuan	20	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	73
11	Raghan Armyani	Perempuan	20	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	72
12	Ria Afrilia R	Perempuan	20	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	73
13	M. Khalil Ajeal	Laki-Laki	20	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	70
14	Abdul Halim	Laki-Laki	20	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	73
15	M. Rinaldi	Laki-Laki	19	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	73
16	Khairul Umam	Laki-Laki	19	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	73
17	Siti Nisauzazkiah	Perempuan	19	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	71
18	Tiara Rahmadani NAS	Perempuan	19	3	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	70
19	Elma Arzuna	Laki-Laki	19	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	73
20	Teuku Muksalmina	Laki-Laki	20	4	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	71
21	M. Ouzhika R	Laki-Laki	20	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	72
22	Abrahal Khalida	Laki-Laki	20	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	71
23	Susi Susanti	Perempuan	20	4	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	69
24	Anggi Ferdian Ramadan	Laki-Laki	20	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	70
25	Khairul Rizal	Laki-Laki	19	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	73
26	Ajerul Muksinin	Laki-Laki	19	3	5	4	4	4	3	3	3	5	3	5	3	5	4	5	5	5	61
27	Ihsanaini Rizki	Perempuan	19	2	3	3	4	3	5	3	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	61
28	Husnul Mawaddah	Perempuan	20	3	3	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	67
29	Ratna Yanti	Perempuan	19	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	71
30	Adetia Rizkita Sitohang	Perempuan	19	5	3	3	5	3	3	3	3	3	5	5	5	4	5	4	5	4	59
31	Gufran Mamaluthi	Laki-Laki	20	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	71
32	Fadhil Al-Khalis	Laki-Laki	20	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	74
33	Yuhji Aqramani	Perempuan	20	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	72

Tabel 3 Jumlah responden 1

AR - RANIRY

34	Fajzil Ramadan	Laki-Laki	20	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	71	
35	Raziana Ulfa	Perempuan	20	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	72	
36	M. Farhan	Laki-Laki	19	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	73	
37	Rahmatillah	Perempuan	19	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	
38	Andi Al-Furqan Abra	Laki-Laki	19	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	72	
39	Adiana Pamorah Halim	Perempuan	19	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	74	
40	Al-Nkhsan	Laki-Laki	20	5	5	3	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	71	
41	Khairul Fida	Laki-Laki	18	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	72	
42	Syitra Lianda Alfama	Laki-Laki	18	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	73	
43	Rifka Julita	Perempuan	19	4	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	69	
44	Ricky Al-kausar	Laki-Laki	20	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	72	
45	Mahli Fajri	Laki-Laki	20	3	3	5	5	4	3	4	5	3	5	3	5	3	3	59	
46	Alfi Al-muda Wally	Laki-Laki	20	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	72	
47	Anjas FahrullRazi	Laki-Laki	19	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	72	
48	M. Zahwihija	Laki-Laki	19	3	5	5	3	4	3	3	5	5	3	3	3	3	3	64	
49	Nur Azni Nazira	Perempuan	20	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	73	
50	Al-Muzammil Aczahal	Laki-Laki	19	3	3	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	70	
51	M. Jamil	Laki-Laki	19	4	5	3	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	71	
52	Arge Hidayat	Laki-Laki	20	5	5	3	3	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	69	
53	Rifandi	Laki-Laki	20	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	73	
54	Himawan Usman	Laki-Laki	20	5	4	3	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	71	
55	Adil Yudi Barokah	Laki-Laki	19	5	5	3	5	5	2	2	5	5	5	5	5	5	5	67	
56	Mawaddah	Perempuan	19	3	4	3	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	68	
57	M. Reza	Laki-Laki	18	5	5	3	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	70	
58	Maulana Alfais	Laki-Laki	18	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	72	
59	M. Ari Fikri	Laki-Laki	19	5	5	3	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	66	
60	Bahagia	Laki-Laki	19	2	5	5	3	3	3	4	5	5	5	3	3	5	5	59	
	Jumlah			260	271	269	283	289	277	280	288	267	285	291	282	282	289	288	4211

Tabel 4 Jumlah Responden 2



Tabel 5 Nilai skor maks dan %