

ANALISIS DAMPAK *GAME ONLINE* PADA INTERAKSI SOSIAL

SISWA/i DI MAS PLUS ALIYAH AL-ULUM MEDAN

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan

Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam (S.Pd)

Program Studi Pendidikan Agama Islam

Oleh:

HALIMAHTU RAHMI

71200211046



**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM SUMATERA UTARA
MEDAN
2024**

**FAKULTAS AGAMA ISLAM
PROGRAM STUDI AGAMA PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM SUMATERA UTARA
MEDAN**

REKOMENDASI PEMBIMBING

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : HALIMAHTU RAHMI
NPM : 71200211046
Judul Skripsi : **ANALISIS DAMPAK *GAME ONLINE* PADA
INTERAKSI SOSIAL SISWA/i DI MAS PLUS
ALİYAH AL-ULUM MEDAN**

Menyatakan bahwa berdasarkan bimbingan selama ini dan setelah dilakukan perbaikan terhadap kesalahan dalam penulisan skripsi ini maka saya yang bersangkutan dapat mendaftarkan diri untuk mengikuti ujian akhir munaqash skripsi pada Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Sumatera Utara.

Medan, November 2024

Pembimbing I

Pembimbing II

(Drs. Parianto, M.Pd)
NIDN: 01040966501

(Rabiatul Adawiyah, MA)
NIDN: 0124078101

KATA PENGANTAR

Sholawat Puji syukur Alhamdulillah kita panjatkan kepada ALLAH SWT, dengan limpahan rahmat dan pertolongan-Nya sehingga penulis tetap dalam keadaan sehat sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat dan salam juga tak lupa penulis curahkan kepada junjungan kita Nabi Muhamamd SAW yang telah membawa umatnya dari zaman kegelapan menuju ke zaman keberkahan yang penuh cahaya seperti yang kita rasakan saat ini.

Penyusunan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi tugas akhir perkuliahan sebagai wujud dari partisipasi serta persiapan penulis dalam mengembangkan diri untuk mengaktualisasi ilmu pengetahuan yang telah penulis peroleh selama menimba ilmu pengetahuan dibangku perkuliahan sehingga diharapkan dapat bermanfaat bagi penulis sendiri dan juga pada masyarakat umumnya.

Keberhasilan dalam menyusun skripsi ini bukan hanya kerja keras penulis semata melainkan juga dukungan dan bantuan dari beberapa pihak, yaitu:

1. Terima kasih kepada kedua orang tua saya yaitu Bapak Suriyanto dan Ibu Murnihati yang saya cintai yang telah mengasuh saya, membimbing, mendoakan, dan mendukung saya dalam menulis penulisan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Syafrida SE, M.Si, selaku Rektor Universitas Islam Sumatera Utara selaku pimpinan tertinggi di lingkungan UISU Medan.
3. Kepada Bapak Dr. Abu Bakar, S.HI., MA selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Islam Sumatera Utara
4. Kepada Bapak Drs. Parianto, M,Pd Selaku ketua Prodi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Sumatra Utara

5. Kepada pembimbing I saya yaitu Bapak Drs. Parianto, M,Pd. Yang sudah meluangkan waktunya untuk membimbing saya dalam proses pengerjaan skripsi saya ini dari mulai proposal skripsi saya ini sampai dengan skripsi saya selesai ini.
6. Begitu juga kepada pembimbing II saya yaitu Ibu Rabiatul Adawiyah, MA yang sudah meluangkan waktunya dalam membimbing saya dalam proses pengerjaan skripsi saya ini dari mulai proposal skripsi sampai dengan selesainya skripsi saya ini.
7. Kepada kak Irine Ika Wardhani, SE., M.Ak yang telah membantu dan mendukung saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Kepada Bapak dan Ibu Dosen di Fakultas Agama Islam UISU yang selalu memberikan pembelajaran dan pelajaran motivasih dan dorongan selama saya kuliah.
9. Kepada Ibu Kepala Sekolah Mas Plus Aliyah Al-Ulum Medan Ibu Nurlida Sari, MA beserta jajaranya yang telah mengizinkan penulis untuk meneliti di Sekolah Mas Plus Aliyah Al-Ulum Medan untuk menyelesaikan skripsi ini.
10. Kepada Ibu Nurainun, S.Pd yang sudah membantu saya saat proses penelitian di sekolah Mas Plus Aliyah Al-Ulum Medan.
11. Kepada Ibu Darvini Rezeki Lubis, S.Pd selaku wali kelas XII MIA 2 yang sudah membantuan saya saat proses penelitian di sekolah Mas Plus Aliyah Al-Ulum Medan

12. Kepada saudara saya yaitu, kakak saya Maisyarah, abang saya Arif Budiman, Ade Rahmad Kurnia S,S dan adik saya Ayu Agustina yang telah mendorong, mendukung dan mendoakan saya dalam penyusunan skripsi ini.
13. Kepada sahabat perjuangan dari masa awal perkuliahan hingga dimasa akhir perkuliahan yaitu Khusnul Khotimah yang luar biasa memberikan motivasi dan rasa semangat, dalam berjuang untuk meraih gelar S.Pd.
14. Kepada sahabat-sahabat dan kawan seperjuangan saya stambuk 2020 terkhususnya PAI-A yang selalu memberikan semangat doa dan dukungan semoga kita sehat selalu dan semuanya dapat selesai tepat waktu.
15. Kepada teman-teman saya Nurhaliza Hasibuan, Rana Ainun Nissa, dan Putri Zaliyanti yang telah mendukung saya yang dalam menyelesaikan skripsi ini.
16. Kepada adik-adik kelas XII MIA 2 yang telah membantu dan mendukung peneliti dalam melakukan penelitian di Mas Plus Aliyah Al-Ulum Medan.
17. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah memberikan dukungan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian	6
1.4 Batasan Istilah	8
1.5 Sistematika Pembahasan	10
BAB II. KAJIAN TEORI	12
2.1 Konsep Interaksi Sosial Siswa	12
2.2 Hakikat <i>Game Online</i>	13
2.3 Dampak <i>Game Online</i> Terhadap Interaksi Sosial Siswa	17
2.4 Peneliti Terdahulu.....	19
2.5 Hipotesis.....	25
BAB III. METODE PENELITIAN	28
3.1 Jenis Penelitian.....	28
3.2 Tempat dan Lokasi Penelitian	28
3.3 Variabel dan Defenisi Operasional Variabel.....	28
3.4 Populasi dan Sampel.....	29
3.5 Instrumen Penelitian	31

3.6 Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen	32
3.7 Teknik Pengumpulan Data	34
3.8 Uji Asumsi (Normalitas, Linieritas, Homogenitas)	35
3.9 Teknik Analisis Data	37
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	42
4.1 Lokasi Penelitian.....	42
4.2 Paparan Hasil Penelitian.....	48
1. Deskripsi Variabel	48
2. Deskripsi Data Angket	48
3. Pengujian Hipotesis Penelitian	49
4. Hasil Penelitian	50
5. Wawancara.....	52
4.3 Uji Asumsi (Normalitas, Linieritas, Homogenitas).....	54
1. Uji Normalitas.....	54
2. Uji Linieritas	55
3. Uji Homogenitas.....	56
4.4 Teknik Analisis Data	56
1. Statistik Deskriptif	56
2. Uji Asumsi Klasik.....	57
3. Regresi Linier Sederhana	58
4. Uji Hipotesis	59
BAB V. PENUTUP	63
5.1 Kesimpulan.....	63

5.2 Saran	64
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN I ANGKET	70
LAMPIRAN II SURAT BALASAN	74
LAMPIRAN III DOKUMENTASI	75
LAMPIRAN IV OUTPUT SPSS. 25	76
LAMPIRAN V ORGANISASI STUKTUR	81

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Sampel Penelitian	30
Tabel 3.2 Instrumen Penelitian.....	32
Tabel 4.1 Profil MAS Plus Al Ulum Medan	44
Tabel 4.2 Guru dan Pengurus MAS Plus Al Ulum Medan.....	45
Tabel 4.3 Data Siswa.....	47
Tabel 4.4 Sarana dan Prasarana MAS Al-Ulum.....	47
Tabel 4.5 Hasil Angket <i>Game Oonline</i>	48
Tabel 4.6 Hasil Angket Interaksi Sosial	49
Tabel 4.7 Hasil Uji Validitas	50
Tabel 4.8 Hasil Uji Reliabilitas	52
Tabel 4.9 Kolmogorov-Smirnov	54
Tabel 4.10 Uji Linieritas	55
Tabel 4.11 Uji Homogenitas.....	56
Tabel 4.12 Descriptive Statistics	57
Tabel 4.13 Uji Multikolinearitas Uji <i>Tolerance</i> dan VIF	57
Tabel 4.14 Uji Heterokedastisitas dengan Uji Glejser	58
Tabel 4.15 Uji Regresi Linieritas Sederhana	59
Tabel 4.16 Uji Persial dengan Uji t	60
Tabel 4.17 Uji Koefisien Korelasi.....	60

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrohman. A. Y., dan M. Nursikin. 2023. Perkembangan Madrasah dan Perannya dalam Pendidikan Akhlak. *Jurnal Pendidikan dan Agama Islam* 6(2): hlm: 227-239.
- Adam. M. F., dan A. Rahman. 2023. Dampak Game Online Bagi Pelajar. *Journal Of Art, Humanity, & Social Studies*. 3(2): hlm: 403.
- Agustin. F. A. 2022 Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Anak Di Dukung Ngriman Desa Karanglo Kecamatan Klaten Selatan Kabupaten Klaten. *Skripsi*. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Unversitas Widya Dharma Klaten. Semarang.
- Arnisyah. R. 2020. Analisis Dampak Keberadaan Minimarket Terhadap Kelangsungan Usaha Toko Kelontong. *Skripsi*. Progam Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah. Jakarta: hlm: 9.
- Azzahra, L., dan D. Irawan. 2023. Pentingnya Mengenalkan Alqur'an Sejak Dini Melalui Pendidikan Agama Islam. *Pengertian: Jurnal Pendidikan Indonesia (PJPI)* 1(1): hlm: 17.
- Fadila. E., S. N. Robbiyanto dan Y. T. Handayani. 2022. Pengaruh *Game Online* Terhadap Perubahan Perilaku Remaja. *Jurnal: Ilimah Kedokteran Dan Kesehatan* 1(2): hlm: 18-19.
- Fitriana, A. Ahmad., dan Fitria. 2020. Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga. *Psikoislamedia Jurnal Psikologi* 5(2): hlm: 183.

- Firdaus, A. B., dan A. Labiq. 2021. Dampak *Game Online* Terhadap Perilaku Mahasiswa. *Jurnal Neo Konseling*. 3(4): hlm: 13-15.
- Habibi. N. M., R. T. Hariastuti dan Rusijono. 2022. Dampak Negatif *Online Game* Terhadap Remaja. *Jurnal Bikotetik* 6(1): hlm: 4.
- Harun, F., dan A. Lukman. 2020. Dampak *Game Online* dan Implikasinya Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di Mi Al Anshar Kecamatan Hulonthalangi, *Educator (Directory of Elementary Education Journal)* 1(2): hlm: 26–37.
- Hasibuan. J., dan A. Anggreni. 2022. Fenomena Kecanduan *Game Online* Pada Remaja Di Desa Deli Tua Kecamatan Namorambe. *Learning Society: Jurnal CSR, Pendidikan, dan Pemberdayaan Masyarakat* 3(1): hlm: 21.
- Ishak. S., R. Choirunissa, Agustiawan, Y. Purnama, V. S. Achmad, E. L. Mua, Heryyanoor, A. Syamil, I. D. R. Ludji, R. A. Sekeon, A. Wardhana, Y. Dafroyati, A. Fahmi, Y. Avelina, Nurbaety, M. Anggreyni, dan H. Lubis. 2023. Instrumen Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Editor S. Bahri. Media Sains Indonesia. Bandung.
- Kamaliah. 2021. Hakikat Peserta Didik. *Educational Journal: General and Specific Research* 1(1): hlm: 49-55.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. Pengertian dampak, <https://kbbi.web.id/dampak>. 13 Juni 2024 (11:19).
- Mardiana., U. Nugraha dan I. B. Setiawan. 2022. Motivasi Siswi Mengikuti Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani di SMP 13 Tanjung Jabung Timur. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan, FKIP Universitas Jambi, Indonesia* 2(1): hlm: 34.

- Miranti. P., dan L. D. Putri. 2021. Waspadai Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Cendekiawan Ilmiah PLS* 5(1): hlm: 59.
- Monitaria. A. M., dan E. Baskoro. 2021. Pengaruh Harga Pelayanan Dan Promosi *Online* Terhadap Keputusan Pembelian Rumah Makan Gubuk Tiwul. *Jurnal Manajemen Diversifikasi*, 1(3): hlm: 627.
- Ondang, G. L., B. J. Moku, dan S. Y. V. I. Goni. 2020. Dampak *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat. *Jurnal Holistik*. 13(2): hlm: 8.
- Putra. K. R. A., N. Landra dan N. M. D. Puspitawati. 2022. Pengaruh Motivasi Kerja Dan Pengalaman Kerja Terhadap Produktivitas Kerja Karayawan Pada LPD Sekecamatan Tabanan. *Jurnal Emas*. 3(9): hlm: 131.
- Putri. N. W. M., Hamayati, dan S. Doriza. 2020. Dampak *Game Online*: Studi Fenomena Perilaku Trash-Talk Pada Remaja. *Jurnal Psikologi Malahayati*. 2(2): hlm: 72-85.
- Prawiyogi. A. G, T. L. Sadiyah, A. Purwanugraha, dan P. N. Elisa. 2021. Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1): hlm: 449
- Pristiwanti. D., B. Badariah, S. Hidayat dan R. S. Dewi. 2022. Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4(6): hlm: 7915.
- Ramadhini. R., dan N. S. Bina. 2021. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Edisi Pertama. Kencana. Jakarta.

- Rudini. M., dan Melinda. 2020. Motivasi Orang Tua Terhadap Pendidikan Siswa SDN Sandana (Studi Pada Keluarga Nelayan Dusun Nelayan). *Tolis Ilmiah: Jurnal Penelitian*. 2(2): hlm: 125.
- Sanaky. M. M., L. M. Saleh dan H. D. Titaley. 2021. Analisis Faktor-Faktor Penyebab Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama Man 1 Tulehu Maluku Tengah. *Jurnal Simetrik*. 11(1): hlm: 436.
- Sa'I. M., dan M. Maghfiroh. 2022. Fungsi Pendidikan Terhadap Mansia Perspektif Filsafat. *Jurnal Yaqzhan*. 8(1): hlm: 80.
- Setiawan. K. Y., dan S. Y. Yosepha. 2020. Pengaruh *Green Marketing* Dan *Brand Image* Terhadap Keputusan Pembelian Produk *The Body Shop* Indonesia, *Jurnal: Ilimiah M-Progress*. 10(1): hlm: 4.
- Simanungkalit. R. E. S., Y Gulo dan S, Br. Sembiring. 2022. Hubungan Interaksi Sosial Dalam Keluarga Dengan Perilaku Sosial Siswa Kelas Kelas VI SD Perumnas Putri Deli. *Jurnal Pendidikan Regilius*. 4(2): hlm: 89.
- Sudarto., dan S. Indriyani. 2023. Interaksi Yang Disukai Mahasiswa Yang Pernah Dialami Dalam Lingkungan Kampus. *Jurnal Inovasi Penelitian*. 4(1): hlm: 182-183.
- Sukama. D., R. Hardianto dan H. Filtri. 2021. Analisa Tingkat Kepuasan Mahasiswa Terhadap Perkuliahan Daring Pada Era Pandemi Covid-19. *Jurnal Sistem Informasi*. 3(2): hlm: 13&132.
- Susilo., I. L. Nugraheni, A. Mentari, dan Nurhayati 2021. Analisa Interaksi Sosial Terhadap Perilaku Masyarakat Pasca Konflik Antar Etnik. *Jurnal Civic Hukum*. 6(1): hlm: 73.

- Shodiq. G. R. F. 2020. Analisis Dampak *Game Online* Pada Interaksi Sosial Anak Di Sd Mintaragen 3 Kota Tegal. *Skripsi*. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Semarang.
- Trivaika. E., dan M. A. Senubekti. 2022. Perancang Aplikasi Pengelola Keuangan Pribadi Berbasis Android. *Jurnal Nuansa Informatika*. 16(1): hlm: 34.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 *Sistem Pendidikan Nasional*. 8 Juli 2003.
- Usmadi. 2020. Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas). *Jurnal: Inovasi Pendidikan*, 7(1): hlm: 51-59.
- Validitas "<http://kbbi.web.id/validitas>" (15 Mei 2024)
- Waruwu. M. 2023. Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif Dan Metode Penelitian Kombinasi (*Mixed Method*). *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 7(1): hlm: 2903.
- Zahra. A. D. 2023. Dampak Paparan *Game Online* Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Edukasi Anak* 2(1): hlm: 158.

LAMPIRAN I ANGKET

VARIABEL (X) DAMPAK *GAME ONLINE*

IDENTITAS RESPONDEN

Nama :

Kelas :

Umur :

PETUNJUK PENGISIAN

1. Sebelum memberikan jawaban terhadap pernyataan-pernyataan dibawah ini, simak dan bacalah terlebih dahulu dengan baik dan benar.

2. Jawablah semua pernyataan dibawah ini dengan cara memberikan tanda (☑) pada salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan kondisi anda. Pernyataan berikut ini bertujuan untuk memberikan pendapat anda mengenai dampak *game online* terhadap interaksi sosial siswa.

Sangat Setuju (SS)

Setuju (S)

Tidak Setuju (TS)

Berikut ini adalah pernyataan-pernyataanya:

No.	Pernyataan	SS	S	TS
1.	<i>Game online</i> memungkinkan anda untuk terhubung dan bermain dengan orang lain diseluruh dunia.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.	Banyak <i>game online</i> yang memiliki elemen kompetitif yang membuat anda bersaing untuk mencapai peringkat atau tujuan tertentu.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.	<i>Game online</i> dapat dimainkan diberbagai media seperti PC, ponsel, dan laptop.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.	Banyak <i>game online</i> menyediakan mode bermain tim atau kooperatif, dimana pemain bekerja sama untuk menyelesaikan misi.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5.	<i>Game online</i> sering di-update dengan konten baru dari karakter hingga event lainnya, untuk menjaga minat penjaga.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6.	Bermain <i>game online</i> dapat meningkat kemampuan bahasa inggris anda.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

7.	Waktu yang tepat untuk mengakses <i>game online</i> adalah pulang sekolah dan malam hari.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8.	Selain pulang sekolah dan malam hari seringkah anda bermain <i>game online</i> saat istirahat disekolah.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9.	Bermain <i>game online</i> secara berlebihan mengganggu pola tidur anda.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10.	Bermain <i>game online</i> secara berlebihan mengganggu waktu belajar anda.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

VARIABEL (Y) INTERAKSI SOSIAL SISWA/i

IDENTITAS RESPONDEN

Nama :

Kelas :

Umur :

PETUNJUK PENGISIAN

1. Sebelum memberikan jawaban terhadap pernyataan-pernyataan dibawah ini, simak dan bacalah terlebih dahulu dengan baik dan benar.

2. Jawablah semua pernyataan dibawah ini dengan cara memberikan tanda (☑) pada salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan kondisi anda. Pernyataan berikut ini bertujuan untuk memberikan pendapat anda mengenai dampak *game online* terhadap interaksi sosial siswa.

Sangat Setuju (SS)

Setuju (S)

Tidak Setuju (TS)

Berikut ini adalah pernyataan-pernyataanya:

No.	Pernyataan	SS	S	TS
1.	<i>Game online</i> dapat memperkuat interaksi sosial siswa dengan memungkinkan anda berkolaborasi dan berkomunikasi dengan teman-teman sekelas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.	Dengan adanya <i>game online</i> anda dapat mengembangkan keterampilan kerja tim anda dan belajar mengatur strategi bersama.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.	Bermain <i>game online</i> bersama teman-teman dapat meningkatkan rasa kebersamaan dan mempererat persahabatan dikalangan siswa.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.	Terlalu banyak bermain <i>game online</i> dapat membuat anda lebih tertarik pada interaksi virtual, sehingga mengurangi waktu berinteraksi secara langsung dengan teman di dunia nyata.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5.	<i>Game online</i> dapat menjadi sarana untuk memperluas jaringan pertemanan siswa, tapi juga bisa membuat anda rentan terhadap perundungan siber (<i>cyberbullying</i>).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

6.	Beberapa siswa mungkin merasa lebih nyaman berinteraksi melalui <i>game online</i> karena tidak menghadapi tekanan sosial langsung, sehingga bisa menjadi cara untuk meningkatkan kepercayaan diri mereka.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7.	Interaksi dalam <i>game online</i> dapat memicu konflik jika terjadi perselisihan, yang bisa mempengaruhi hubungan siswa di dunia nyata.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8.	<i>Game online</i> dengan fitur komunikasi dapat membantu anda belajar beradaptasi dengan berbagai jenis orang, namun juga bisa mengurangi kemampuan berkomunikasi secara tatap muka.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9.	Ketika digunakan dengan bijak, <i>game online</i> dapat menjadi alat untuk meningkatkan keterampilan sosial, seperti berkomunikasi, bernegosiasi, dan memecahkan masalah.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10.	Kecanduan <i>game online</i> dapat mengisolasi anda dari lingkungan sosialnya, mengurangi waktu yang anda habiskan untuk berinteraksi langsung dengan teman keluarga dan komunitas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

LAMPIRAN II SURAT BALASAN



**YAYASAN PEMBANGUNAN & PENDIDIKAN JIHADUL ILMI
MADRASAH ALIYAH SWASTA PLUS AL – ULUM**

Peringkat Akreditasi : A “Unggul”
Alamat : Jl. Puri No. 154 Medan No. Telp : 061-42902388
Email : masalulum@yahoo.com
KECAMATAN MEDAN AREA 20215

SURAT KETERANGAN

Nomor : 632/MAS-AU/E.23/VIII/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nurlida Sari, MA
Jabatan : Kepala Madrasah Aliyah Swasta Plus Al-Ulum Medan

Menerangkan bahwa :

Nama : Halimahtu Rahmi
Tempat/Tanggal Lahir : Medan, 31 Mei 2002
NPM : 71200211046
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Semester : VIII (Delapan)
Alamat : Jl. Pengilar VII No. 58 Medan

Benar telah melakukan riset di MAS Plus Al-Ulum Medan pada tanggal 22 Agustus 2024 guna penyusunan Skripsi (Karya Ilmiah) yang berjudul “*Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Siswa di Madrasah Aliyah Swasta Plus Al-Ulum Medan*”.

Demikian surat keterangan ini kami perbuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Medan, 26 Agustus 2024
Kepala MAS Plus Al-Ulum



Nurlida Sari, MA

LAMPIRAN III DOKUMENTASI

a. Ibu Darvini Rezeki Lubis, S.Pd



b. Dokumentasi bersama siswa/i



LAMPIRAN IV OUTPUT SPSS. 25

1. Hasil Uji Validitas Variabel X *Game Online Data Output SPSS*

Correlations												
		X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	Total
X1	Pearson Correlation	1	.341*	-.106	.015	.103	.123	.271	.112	.335*	.160	.500*
	Sig. (2-tailed)		.031	.514	.926	.525	.450	.090	.490	.035	.325	.001
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
X2	Pearson Correlation	.341*	1	.118	.224	.200	.000	.134	.000	.346*	.214	.544*
	Sig. (2-tailed)	.031		.469	.164	.215	1.000	.408	1.000	.029	.185	.000
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
X3	Pearson Correlation	-.106	.118	1	.301	.526**	.044	.461**	-.034	-.017	.051	.444*
	Sig. (2-tailed)	.514	.469		.059	.000	.790	.003	.833	.917	.756	.004
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
X4	Pearson Correlation	.015	.224	.301	1	.278	.117	.000	.187	.177	.271	.505*
	Sig. (2-tailed)	.926	.164	.059		.082	.472	1.000	.248	.275	.091	.001
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
X5	Pearson Correlation	.103	.200	.526**	.278	1	-.079	.318*	-.190	.034	.004	.438*
	Sig. (2-tailed)	.525	.215	.000	.082		.628	.046	.239	.835	.979	.005
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
X6	Pearson Correlation	.123	.000	.044	.117	-.079	1	.267	.359*	.129	-.012	.417*
	Sig. (2-tailed)	.450	1.000	.790	.472	.628		.095	.023	.427	.939	.007
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
X7	Pearson Correlation	.271	.134	.461**	.000	.318*	.267	1	.148	-.084	-.202	.448*
	Sig. (2-tailed)	.090	.408	.003	1.000	.046	.095		.363	.606	.212	.004

	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
X8	Pearson Correlation	.112	.000	- .034	.187	- .190	.359 *	.148	1	.206	.224	.429*
	Sig. (2-tailed)	.490	1.000	.833	.248	.239	.023	.363		.202	.164	.006
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
X9	Pearson Correlation	.335 *	.346 *	- .017	.177	.034	.129	- .084	.206	1	.437 **	.567*
	Sig. (2-tailed)	.035	.029	.917	.275	.835	.427	.606	.202		.005	.000
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
X10	Pearson Correlation	.160	.214	.051	.271	.004	- .012	- .202	.224	.437 **	1	.492*
	Sig. (2-tailed)	.325	.185	.756	.091	.979	.939	.212	.164	.005		.001
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
Total	Pearson Correlation	.500 **	.544 **	.444 **	.505 **	.438 **	.417 **	.448 **	.429 **	.567 **	.492 **	1
	Sig. (2-tailed)	.001	.000	.004	.001	.005	.007	.004	.006	.000	.001	
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).												
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).												

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	40	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	40	100.0
a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.			

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.618	10

Y5	Pearson Correlation	.286	.294	.306	.183	1	.081	.060	.067	.037	.093	.454**
	Sig. (2-tailed)	.074	.066	.055	.258		.618	.713	.680	.823	.566	.003
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
Y6	Pearson Correlation	.239	.186	.029	-.061	.081	1	.118	.181	.163	.271	.451**
	Sig. (2-tailed)	.137	.251	.861	.708	.618		.469	.264	.315	.091	.004
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
Y7	Pearson Correlation	.028	.161	.268	.220	.060	.118	1	.375*	.173	.056	.477**
	Sig. (2-tailed)	.863	.322	.095	.172	.713	.469		.017	.284	.734	.002
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
Y8	Pearson Correlation	.263	.142	.050	.187	.067	.181	.375*	1	.364*	.107	.540**
	Sig. (2-tailed)	.101	.381	.759	.247	.680	.264	.017		.021	.512	.000
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
Y9	Pearson Correlation	.263	.375*	.221	.316*	.037	.163	.173	.364*	1	.198	.587**
	Sig. (2-tailed)	.102	.017	.170	.047	.823	.315	.284	.021		.221	.000
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
Y10	Pearson Correlation	.525**	.293	.119	.042	.093	.271	.056	.107	.198	1	.537**
	Sig. (2-tailed)	.001	.067	.464	.799	.566	.091	.734	.512	.221		.000
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
Total	Pearson Correlation	.602**	.590**	.447**	.491**	.454**	.451**	.477**	.540**	.587**	.537**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.004	.001	.003	.004	.002	.000	.000	.000	
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).												
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).												

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	40	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	40	100.0
a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.			

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.694	10

Item Statistics			
	Mean	Std. Deviation	N
Y1	1.85	.770	40
Y2	1.83	.712	40
Y3	1.80	.648	40
Y4	1.65	.736	40
Y5	1.70	.723	40
Y6	2.33	.829	40
Y7	1.78	.768	40
Y8	1.88	.791	40
Y9	1.73	.679	40
Y10	1.93	.797	40

LAMPIRAN V ORGANISASI STUKTUR MAS PLUS ALIYAH AL-ULUM
MEDAN

