

ABSTRAK

ANALISIS DAMPAK *GAME ONLINE* PADA INTERAKSI SOSIAL SISWA/i DI MAS PLUS ALIYAH AL-ULUM MEDAN

Oleh:

HALIMAHTU RAHMI

71200211046

Game online merupakan *game* yang diakses secara *online* oleh banyak pemain dengan menggunakan jaringan internet. *Game online* adalah permainan yang biasanya dimainkan melalui jaringan internet dan sejenisnya, selalu menggunakan teknologi terkini seperti modem dan koneksi kabel. *Game online* sangat digemari disegala kalangan salah satunya dikalangan remaja.

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif yang dimana data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi dan dianalisis dengan menggunakan metode analisis deskriptif kuantitatif yang akan dikelola menggunakan pengelolaan data statistik dengan menggunakan aplikasi *Statistical Package For The Social Sciences* (SPSS). Dengan metode analisis data ini peneliti berusaha agar dapat menggambarkan secara jelas dan menganalisis agar memperoleh hasil yang diinginkan dan mengetahui ada tidaknya pengaruh di dalam variabel yang dipakai dalam penelitian ini. Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji kualitas data, statistik deskriptif, uji asumsi klasik, analisis regresi linier sederhana dan uji hipotesis.

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari penelitian ini adalah ada beberapa murid yang mendapatkan dampak positif dan dampak negatifnya, contohnya seperti dampak positif yang mana dapat memberikan pemahaman dalam bahasa inggris sehingga dapat belajar sambil bermain, dapat juga melepaskan stress saat belajar, dapat uang jajan tambahan karena bisa dijadikan sebagai *freelance*, dapat juga kenalan *online* dari berbagai kota ataupun internasional, dan dapat mengikuti turnamen *e-sprot*. Adapun dampak negatifnya yang mana membuat mereka lupa waktu dan menunda-nunda pekerjaan, dapat membuatnya kurangnya minat dan pemahaman saat belajar, dan dapat merusak jam tidur dikarenakan terlalu fokus saat bermain.

Pada interaksi sosial siswa dapat disimpulkan mereka menjadi akrab saat didalam kelas dikarenakan mereka akan bermian bersama saat waktunya istirahat, ada juga yang biasa saja saat berinteraksi dikarenakan tidak terlalu seringnya bermain *game online* saat dikelas. Dan dapat membuat mereka menjadi mudah berbaur satu sama lain dikarenakan topik pembahasaan mereka adalah seputar *game online*, seperti bagaimana strategi yang mereka pakai dalam bermain *game online*.

Kata Kunci: *Game Online*. dan Interaksi Sosial