

SKRIPSI

**PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP PERILAKU SOSIAL
PESERTA DIDIK KELAS IX SMPN 1 MATTIRO BULU
KABUPATEN PINRANG**



OLEH

**INES MAHARANI PUTRI
NIM:18.1700.026**

PAREPARE

**PROGRAM STUDI TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PAREPARE**

2023

**PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP PERILAKU SOSIAL
PESERTA DIDIK KELAS IX SMPN 1 MATTIRO BULU
KABUPATEN PINRANG**



OLEH

INES MAHARANI PUTRI

NIM: 18.1700.026

Skripsi Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Program Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Tarbiyah
Institute Agama Islam Negeri Parepare

**PROGRAM STUDI TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PAREPARE**

2023

PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

Judul Skripsi : Pengaruh *Game Online* terhadap Perilaku Sosial Peserta Didik Kelas IX SMPN 1 Mattiro Bulu Kabupaten Pinrang

Nama Mahasiswa : Ines Maharani Putri

Nomor Induk Mahasiswa : 18.1700.026

Program Studi : Tadris IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)

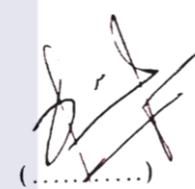
Fakultas : Tarbiyah

Dasar Penetapan Pembimbing : Surat Penetapan Pembimbing Skripsi Fakultas Tarbiyah Nomor 3251 Tahun 2021

Disetujui Oleh:

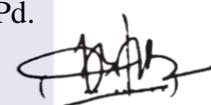
Pembimbing Utama : Dr. Ahdar, M.Pd.I.

NIP : 19761230 200501 2 002



Pembimbing Pendamping : A. Tien Asmara Palintan, S. Psi., M.Pd.

NIP : 19871201 201903 2 004



Mengetahui:

✓ Dekan,
Fakultas Tarbiyah



Dr. Zulfah, M.Pd.
NIP. 19830420 200801 2 010

PENGESAHAN KOMISI PENGUJI

Judul Skripsi : Pengaruh *Game Online* terhadap Perilaku Sosial Peserta Didik Kelas IX SMPN 1 Mattiro Bulu Kabupaten Pinrang

Nama Mahasiswa : Ines Maharani Putri

Nomor Induk Mahasiswa : 18.1700.026

Fakultas : Tarbiyah

Program Studi : Tadris IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)

Dasar Penetapan Pembimbing : Surat Penetapan Pembimbing Skripsi Fakultas Tarbiyah No: 3251 Tahun 2021

Tanggal Kelulusan : 25 Januari 2023

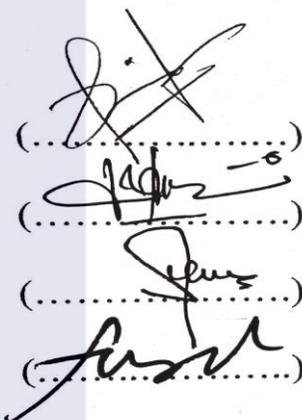
Disahkan oleh Komisi Penguji

Dr. Ahdar, M.Pd.I. (Ketua)

A. Tien Asmara palintan, S. Psi., M.Pd. (Sekretaris)

Drs. Abd. Rahman K., M.Pd. (Anggota)

Fuad Guntara, M.Pd. (Anggota)



Mengetahui:

✓ Dekan,
Fakultas Tarbiyah



Dr. Zulfah, M.Pd.

19830420 200801 2 010

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT. Berkah hidayah, taufik, dan maunah-Nya, penulis dapat menyelesaikan tulisan ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare.

Penulis menghaturkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada Ibunda Darapita dan Ayahanda Jumahar.L. tercinta dimana dengan pembinaan dan berkah doa tulusnya, penulis mendapatkan kemudahan dalam menyelesaikan tugas akademik tepat pada waktunya.

Penulis telah menerima banyak bimbingan dan bantuan dari Ibu Dr. Ahdar, M.Pd.I dan A. Tien Asmara palintan S. Psi., M.Pd. Selaku pembimbing I, dan Pembimbing II, atas segala bantuan dan bimbingan yang telah diberikan, penulis ucapkan terima kasih.

Selanjutnya, penulis juga menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr.Hannani, M.Ag., selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare yang telah bekerja keras mengelola pendidikan di IAIN Parepare.
2. Ibu Dr.Zulfah,M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah atas pengabdianya telah menciptakan suasana pendidikan yang positif bagi mahasiswa di IAIN Parepare.
3. Ibu Dr. Ahdar, M.Pd.I., selaku Ketua Program Studi Tadris Ilmu Pegetahuan Sosial (IPS) atas segala pengabdianya yang telah memberikan pembinaan, motivasi serta semangat kepada mahasiswa IPS Fakutas Tarbiyah.

4. Bapak/Ibu Dosen Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang telah meluangkan waktu mereka dalam mendidik penulis selama studi di IAIN Parepare.
5. Seluruh staf Fakultas Tarbiyah.
6. Bapak Sirajuddin, S.IP., M.Pd. selaku Kepala Perpustakaan IAIN Parepare beserta seluruh staf.
7. Keluarga besar SMPN 1 Mattiro Bulu Kabupaten Pinrang yang telah memberikan kesempatan dan membantu penulis untuk melakukan penelitian dalam rangka menyusun skripsi ini.
8. Kakak perempuan penulis yakni Juwita dan adik perempuan penulis yakni Citra tak lupa pula teman-teman dekat penulis yakni Indah, Dani, Dewi, Jamila, Hamdah, Sepul, Yaya, Sarah, Wiwi dan Wawa yang memberikan masukan serta semangat kepada penulis.

Penulis tak lupa pula mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, baik moril maupun material hingga tulisan ini dapat diselesaikan. Semoga Allah swt. Berkenan menilai segala kebajikan sebagai amal jariyah dan memberikan rahmat dan pahala-Nya.

Akhirnya penulis menyampaikan kiranya pembaca berkenan memberikan saran konstruktif demi kesempurnaan skripsi ini.

Pinrang, 12 November 2022
17 Rabiul Akhir 1444H

Penulis



Ines Maharani Putri
NIM. 18.1700.026

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Ines Maharani Putri
NIM : 18.1700.026
Tempat/tgl. Lahir : Balikpapan, 26 Maret 2000
Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas : Tarbiyah
Judul Skripsi : “Pengaruh *Game Online* terhadap Perilaku Sosial Peserta Didik Kelas IX SMPN 1 Mattiro Bulu Kabupaten Pinrang”

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar merupakan hasil karya saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Pinrang, 12 November 2022

Penyusun,



Ines Maharani Putri

NIM. 18.1700.026

ABSTRAK

Ines Maharani Putri, *Pengaruh Game Online terhadap Perilaku Sosial Peserta Didik Kelas IX di SMPN 1 Mattiro Bulu Kabupaten Pinrang* (dibimbing oleh Ahdar dan A. Tien Asmara Palintan).

Game online merupakan sebuah permainan yang memanfaatkan jaringan internet yang berbasis audio visual. Sedangkan perilaku sosial peserta didik merupakan suatu aktivitas psikis maupun fisik seseorang dimana menunjukkan suatu tindakan, perasaan, sikap, terhadap orang lain untuk memenuhi diri atau orang lain berdasarkan tuntutan sosial.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh *game online* terhadap perilaku sosial peserta didik kelas IX SMPN 1 Mattiro Bulu. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis *ex post facto*. Data dalam penelitian ini diperoleh dari seluruh populasi kelas IX di SMPN 1 Mattiro Bulu yang terdiri dari 208 peserta didik. Untuk menentukan jumlah sampel penelitian ini digunakan teknik *purposive sampling*, yaitu dipilih menurut kriteria tertentu untuk dapat menjawab permasalahan dan mencapai tujuan penelitian dengan sampel 60 peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, dokumentasi dan angket (kuesioner). Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif, statistik inferensial dan uji hipotesis dengan rumus regresi linier sederhana menggunakan aplikasi SPSS versi 22.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa; 1) Pengaruh *game online* terhadap peserta didik kelas di peroleh nilai 67% dari kriterium yang telah ditetapkan, sehingga dapat diartikan bahwa pengaruh *game online* terhadap peserta didik termasuk kategori rendah, 2) Perilaku sosial peserta didik diperoleh nilai 76% dari kriterium yang telah ditetapkan, sehingga dapat diartikan bahwa perilaku sosial peserta didik termasuk kategori sedang. 3) Hasil hipotesis III dengan menggunakan uji regresi sederhana berdasarkan perhitungan IBM SPSS Statistics 22 menunjukkan bahwa nilai Sig adalah 0,004 artinya kurang dari 0,05, kemudian nilai koefisien korelasi sebesar 13,6. Maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh *game online* (X) terhadap perilaku sosial (Y) sebesar 13,6% sedangkan 86,4% dipengaruhi oleh faktor variabel lain yang tidak diteliti oleh penulis.

Kata Kunci : *Game Online*, Perilaku Sosial

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING.....	ii
PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN SKRISPI.....	vi
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Kegunaan Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
A. Tinjauan Penelitian Relevan.....	6
B. Tinjauan Teori.....	9
1. Perilaku Sosial.....	9
a. Pengertian Perilaku Sosial.....	9
b. Bentuk-Bentuk Perilaku Sosial.....	10
c. Aspek-Aspek Perilaku Sosial.....	11
d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Sosial.....	12
2. <i>Game Online</i>	12
a. Pengertian <i>Game Online</i>	12
b. Jenis-Jenis <i>Game Online</i>	13
c. Aspek-Aspek <i>Game Online</i>	14

C. Kerangka Pikir	14
D. Hipotesis Penelitian.....	15
BAB III METODE PENELITIAN.....	16
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	16
B. Lokasi Penelitian.....	17
C. Populasi dan Sampel	17
D. Teknik Pengumpulan Data.....	19
E. Definisi Operasional Variabel.....	20
F. Instrumen Penelitian.....	21
G. Teknik Analisis Data.....	27
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	31
A. Deskripsi Data dan Hasil Penelitian.....	31
1. <i>Game Online</i>	31
2. Perilaku Sosial	39
B. Pengujian Prasyarat Analisis Data.....	49
1. Uji Normalitas Data.....	49
2. Uji Linearitas Data.....	50
3. Signifikansi Koefisien Korelasi.....	51
C. Pengujian Hipotesis.....	52
D. Pembahasan Hasil Penelitian.....	56
BAB V PENUTUP.....	61
A. Kesimpulan.....	61
B. Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA	I
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

No Tabel	Jumlah Tabel	Halaman
2.1	Penelitian Terdahulu	8
3.1	Jumlah Peserta Didik	17
3.2	Sampel Penelitian	19
3.3	Kisi-kisi Instrumen Penelitian Variabel X (<i>Game Online</i>)	21
3.4	Kisi-kisi Instrumen Penelitian Variabel Y (Perilaku Sosial Peserta Didik)	22
3.5	Skor Alternatif Jawaban	22
3.6	Uji Validitas Variabel X (<i>Game Online</i>)	23
3.7	Uji Validitas Variabel Y (Perilaku Sosial)	24
3.8	Hasil Uji Reliabilitas Variabel X (<i>Game Online</i>)	26
3.9	Hasil Uji Reliabilitas Variabel Y (Perilaku Sosial Peserta Didik)	27
3.10	Interpretasi Koefisien Korelasi	29
4.1	Jawaban Responden Untuk Indikator <i>Game Online</i>	31
4.2	Jawaban Responden Untuk Indikator <i>Game Online</i>	32
4.3	Jawaban Responden Untuk Indikator <i>Game Online</i>	32
4.4	Jawaban Responden Untuk Indikator <i>Game Online</i>	33
4.5	Jawaban Responden Untuk Indikator <i>Game Online</i>	34
4.6	Jawaban Responden Untuk Indikator <i>Game Online</i>	34
4.7	Jawaban Responden Untuk Indikator <i>Game Online</i>	35
4.8	Jawaban Responden Untuk Indikator <i>Game Online</i>	35
4.9	Jawaban Responden Untuk Indikator <i>Game Online</i>	36
4.10	Jawaban Responden Untuk Indikator <i>Game Online</i>	37
4.11	Jawaban Responden Untuk Indikator <i>Game Online</i>	37
4.12	Jawaban Responden Untuk Indikator <i>Game Online</i>	38
4.13	Distribusi Frekuensi Variabel <i>Game Online</i> (X)	38
4.14	Jawaban Responden Untuk Indikator Perilaku Sosial Peserta Didik	39
4.15	Jawaban Responden Untuk Indikator Perilaku Sosial Peserta Didik	40
4.16	Jawaban Responden Untuk Indikator Perilaku Sosial Peserta Didik	40
4.17	Jawaban Responden Untuk Indikator Perilaku Sosial Peserta Didik	41
4.18	Jawaban Responden Untuk Indikator Perilaku Sosial Peserta Didik	42
4.19	Jawaban Responden Untuk Indikator Perilaku Sosial	42

	Peserta Didik	
4.20	Jawaban Responden Untuk Indikator Perilaku Sosial Peserta Didik	43
4.21	Jawaban Responden Untuk Indikator Perilaku Sosial Peserta Didik	43
4.22	Jawaban Responden Untuk Indikator Perilaku Sosial Peserta Didik	44
4.23	Jawaban Responden Untuk Indikator Perilaku Sosial Peserta Didik	45
4.24	Jawaban Responden Untuk Indikator Perilaku Sosial Peserta Didik	45
4.25	Jawaban Responden Untuk Indikator Perilaku Sosial Peserta Didik	46
4.26	Jawaban Responden Untuk Indikator Perilaku Sosial Peserta Didik	46
4.27	Jawaban Responden Untuk Indikator Perilaku Sosial Peserta Didik	47
4.28	Jawaban Responden Untuk Indikator Perilaku Sosial Peserta Didik	47
4.29	Jawaban Responden Untuk Indikator Perilaku Sosial Peserta Didik	48
4.30	Distribusi Frekuensi Variabel Perilaku Sosial (Y)	49
4.31	Uji normalitas menggunakan analisis <i>Kolmogrov-SmirnovTest</i>	50
4.32	Uji analisis linear	50
4.33	Uji koefisien korelasi	51
4.34	Uji Hipotesis IVariabel X	52
4.35	Kriteria Penilaian Berdasarkan Presentase	52
4.36	Uji Hipotesis II Variabel Y	53
4.37	Kriteria Penilaian Berdasarkan Presentase	53
4.38	Uji Hipotesis III Regresi Linear Sederhana	54
4.39	Uji Koefisien Determinasi	55

DAFTAR GAMBAR

No. Gambar	Judud Gambar	Halaman
2.1	Bagan Kerangka Pikir	15



DAFTAR LAMPIRAN

No Lampiran	Judul Lampiran	Halaman
1	Kuesioner Terbuka	V
2	Kuesioner Tertutup Sebelum Uji Validitas	VI
3	Hasil Uji Validitas	XI
4	Kuesioner Tertutup Setelah Uji Validitas	XXVI
5	Tabulasi Data Hasil Uji Coba Kuesioner Tertutup	XXX
6	Surat Keterangan Pembimbing	XXXVI
7	Surat Izin melakukan Penelitian dari IAIN Parepare	XXXVII
8	Surat Izin melakukan Penelitian dari Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu	XXXVIII
9	Surat Selesai Penelitian di SMPN 1 Mattiro Bulu Kabupaten Pinrang	XXXIX
10	Dokumentasi	XL
	Biografi penulis	XLI

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada era globalisasi saat ini, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin meningkat. Kreativitas manusia yang semakin berkembang mendorong terbentuknya produk baru di dalam teknologi khususnya internet. Internet tidak hanya dapat diakses oleh masyarakat perkotaan tapi sekarang juga dapat dinikmati oleh masyarakat di pelosok pedesaan, sehingga hal tersebut mempermudah masyarakat menerima informasi baik itu bersifat positif maupun negatif.¹

Teknologi informasi dan komunikasi, sebagai bagian dari ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), dimana secara umum berhubungan dengan pengambilan, pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, penyebaran, serta penyajian informasi. Teknologi informasi dan komunikasi berhubungan dengan perangkat lunak, perangkat keras, infrastruktur komputer, serta kandungan isi.²

Salah satu produk dari kemajuan teknologi informasi yakni *game online*. Pada zaman modern ini, ditelinga masyarakat tidak asing lagi dengan *game online*. Banyaknya *game center* maupun warung internet (warnet) menjadikan pusat bermain anak muda, apalagi sekarang kita tidak perlu repot ke warnet ataupun ke *game center*, karena sudah dapat bermain *game online* melalui telepon genggam (*handphone*) dengan syarat harus menghubungkannya ke jaringan internet.³ Dengan melihat hal tersebut dapat meyakinkan bahwa media baru yang dinikmati oleh masyarakat Indonesia yakni internet.⁴

¹Ike Mulya Sari, "Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Prilaku Siswa Di Kelas V Sd," (Institut Agama Islam Negeri Bengkulu, 2019).

²Mukarrom Zaenal, *Komunikasi Dan Teknologi Informasi Pendidikan* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2016).

³Melwin syafrizal, *Pengantar Jaringan Komputer*, Edisi 1. (Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2005).

⁴John W. Santrock, *Perkembangan Anak*, Jilid 1. (Jakarta: Erlangga, 2007).

Perkembangan teknologi internet yang semakin canggih, *game online* juga mengalami peningkatan yang cukup pesat. *Game online* memiliki perbedaan yang cukup besar dengan *game* lainnya yang dimana pemain tidak harus berada dilokasi yang sama, sehingga tidak ada batas ruang jika ingin bermain *game* dengan orang lain, selain itu kita juga dapat bermain *game online* dimanapun dan kapanpun yang kita mau, dapat dimainkan secara berkelompok dibelahan dunia dimana pun, permainan ini menyediakan gambar-gambar yang menarik. *Game online* dapat berdampak positif maupun negatif terhadap penggunanya.⁵

Game online yang biasa dimainkan oleh kalangan pelajar, mulai dari SD, SMP, SMA, Mahasiswa, bahkan sampai ke orang dewasa. *Game online* memiliki daya tarik yang dapat membuat kalangan pelajar ketagihan sehingga betah didepan komputer maupun betah didepan layar hpnya. *Game online* sangat asyik atau menghibur membuat pemain melupakan waktu sehingga tidak melaksanakan hal-hal lainnya yang biasa dilakukan di kesehariannya. Anak seakan diajak ke dunia lain untuk menjelajahi tempat yang penuh tantangan sehingga hal tersebut meningkatkan adrenalin (tekanan dan kecepatan gerak tubuh yang timbul dari dalam hormon).⁶ Dalam sudut pandang sosiologi, apabila pelajar kecanduan bermain *game online* cenderung akan mempunyai sifat egosentris serta hanya mengedepankan sifat individualisnya.⁷

Game online akan memberikan pengaruh yang baik di kalangan pelajar, apabila tidak digunakan secara berlebihan, seperti pola pikir sedikit meningkat dalam mengatasi sebuah masalah baik di dalam *game* maupun di kehidupan nyata, meningkatkan konsentrasi yang lebih, memiliki pemahaman yang cukup mengenai teknologi, mudah bersosialisasi, kemampuan membaca meningkat, dan

⁵Kautsar, "Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik Di MAN 3 Aceh Besar" (Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, 2019).

⁶Ardanareswari Ayu Pitaloka, "Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar (Studi Fenomologi Tentang Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar Di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen Tahun 2013)" 53, No.4 (2013).

⁷Dini Kurnia Irmawati, "What Makes High-Achiever Students Hard to Improve Their Speaking Skill?," *JEES (Journal of English Educators Society)* 1, no. 2 (2016): 71–82.

sebagainya.⁸

Gameonline memberikan pengaruh yang tidak baik dikalangan pelajar apabila digunakan secara berlebihan seperti terganggunya penglihatan, kesehatan otak, kesehatan syaraf. Melupakan hal-hal penting seperti ibadah, membantu orang tua, belajar, dan sebagainya. Selain itu juga berdampak pada perilaku sosial dan segi akademisnya seperti kurangnya interaksi sosial baik dikalangan keluarga, sekolah, maupun masyarakat, berkata kasar, berkata kurang sopan, mudah marah, prestasi belajarnya menurun dan sebagainya.⁹

Pada masa anak, kontak sosial dengan orang lain semakin luas, sehingga anak menemukan bahwa hal yang dianggap benar dalam keluarga belum tentu benar di lingkungan sekolah. Hal tersebut dapat membuat anak-anak berperilaku tidak baik baik seperti melanggar norma sosial, agama, maupun susila. Dengan hal ini pentingnya anak menanamkan nilai-nilai susila, agama, maupun sosial.

Pentingnya menanamkan perilaku sosial yang baik bagi remaja dapat berdampak positif baik untuk diri sendiri maupun di lingkungan masyarakat serta seluruh aspek kehidupan di dalamnya. Dampak positif tersebut terlihat pada tumbuhnya rasa sikap menghargai dan menghormati antar sesama, memiliki rasa simpatik yang tinggi, suka kerjasama, suka berinteraksi, sikap yang jujur, disiplin, mandiri, dan sebagainya. Sebaliknya apabila perilaku sosial kita tidak baik dapat berdampak negatif pada diri sendiri, lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, serta lingkungan masyarakat.¹⁰

Berdasarkan observasi awal di SMPN 1 Mattiro Bulu Kabupaten Pinrang khususnya peserta didik kelas IX, ditemukan bahwa peserta didik yang bermain *game online* terkadang mengantuk di kelas sehingga tidak berkonsentrasi dalam belajar, hal tersebut terjadi karena bermain *game online* sampai larut malam

⁸Pajri Marlita, "Analisis Dampak Game Online Free Fire Terhadap Perilaku Sosial Anak SD Di Masa Pandemi Covid-19," *Seminar Nasional PGMI 2021*, no. 2 (2021): 75–93.

⁹Muhammad Shalih Al-Munajjid, *Bahaya Game* (Solo: PT. Aqwam Media Profetika, 2016).

¹⁰Lilis Yuliani, Yari Dwikurnaningsih, and . Setyorini, "Meningkatkan Perilaku Prosocial Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Menggunakan Teknik Permainan (Games) Pada Anak Asrama Sion Salatiga," *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* 2, no. 1 (2019): 33.

dengan melihat *story* (status) di *whatsapp screenshot* (tangkapan layar) hasil dari bermain *game online* tersebut, selain itu peserta didik terkadang berperilaku seperti karakter dalam *game online*, bermain kasar sama temannya, dan mudah emosi, tapi ada juga beberapa peserta didik yang bermain *game online* biasanya cepat tanggap dalam menjawab pertanyaan yang diberikan, mudah bersosialisasi atau sering berinteraksi dengan temannya. Alasan peserta didik bermain *game online* karena hal tersebut sangat menyenangkan sehingga membuat ketagihan, hal tersebut berdampak negatif pada peserta didik seperti mendominasi pikiran untuk selalu bermain *game online*, lupa mengerjakan tugas sekolah, lupa melaksanakan ibadah, lupa makan, sering begadang, terkadang bicara kasar, dan kurang berinteraksi dengan temannya.¹¹ Tapi bermain *game online* juga berdampak positif pada beberapa peserta didik, seperti meningkatkan minat baca dengan *searching* atau membuka kamus *online* untuk mencari kosa kata yang tidak diketahui dalam bermain *game online*, menemukan teman baru, dapat berinteraksi dengan teman yang jauh, serta meningkatkan konsentrasi dan memikirkan strategi untuk mengalahkan musuh dalam *game online*.¹²

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti mengenai “Pengaruh *Game Online* terhadap Perilaku Sosial Peserta Didik Kelas IX SMPN 1 Mattiro Bulu Kabupaten Pinrang”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka peneliti merumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh *game online* terhadap peserta didik kelas IX SMPN 1 Mattiro Bulu Kabupaten Pinrang?
2. Bagaimana perilaku sosial peserta didik kelas IX SMPN 1 Mattiro Bulu Kabupaten Pinrang?

¹¹Hasil observasi pada tanggal 17 Mei 2022 di SMPN 1 Mattiro Bulu Kabupaten Pinrang

¹²Hasil Observasi pada tanggal 12 Juli 2022 di SMPN 1 Mattiro Bulu Kabupaten Pinrang

3. Apakah terdapat pengaruh dari *game online* terhadap perilaku sosial peserta didik kelas IX SMPN 1 Mattiro Bulu Kabupaten Pinrang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap peserta didik kelas IX SMPN 1 Mattiro Bulu Kabupaten Pinrang.
2. Untuk mengetahui perilaku sosial peserta didik kelas IX SMPN 1 Mattiro Bulu Kabupaten Pinrang.
3. Untuk mengetahui pengaruh dari *game online* terhadap perilaku sosial peserta didik kelas IX SMPN 1 Mattiro Bulu Kabupaten Pinrang.

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini dapat memberikan kegunaan secara teoritis maupun praktis.

1. Secara Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat dijadikan sebagai tambahan informasi serta dapat dijadikan rujukan bagi penelitian selanjutnya, khususnya terkait hal-hal yang berhubungan dengan *game online* terhadap perilaku sosial peserta didik.

2. Secara Praktis

Berikut manfaat praktis dari penelitian ini:

- a. Bagi peserta didik, memberikan pengetahuan serta kesadaran kepada peserta didik untuk mengurangi bermain *game online* secara berlebihan yang bisa berakibat pada perilaku sosial peserta didik dan dapat mengambil manfaat dari bermain *game online*.
- b. Bagi pendidik, memberikan informasi agar dapat mendidik peserta didik untuk mengurangi bermain *gameonline* secara berlebihan, sehingga mendapat manfaat dari kegiatan bermain *game online*.
- c. Bagi peneliti, mendapatkan pengalaman langsung dalam meneliti terkait pengaruh *game online* terhadap perilaku sosial peserta didik.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Penelitian Relevan

Sesuai dengan hasil penelitian sebelumnya, terdapat beberapa penelitian yang relevan terhadap pembahasan yang penulis teliti, salah satunya yakni Penelitian yang dilakukan oleh Rianto Pakpahan (2018) Skripsi Jurusan Departemen Kesejahteraan Sosial Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sumatera Utara dengan judul “*Game Online dan Pengaruhnya terhadap Prestasi Akademik Anak Di Kelurahan Helvetia Kota Medan*”. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Berdasarkan analisis data yang diperoleh, sebagai berikut: (1) Internet dalam bidang pendidikan memberikan kontribusi yang besar terhadap kemajuan ilmu pengetahuan meningkatkan kualitas bangsa, khususnya pelajar SD, dengan adanya internet ini maka akan memberikan pengaruh positif terhadap prestasi siswa. (2) *Game online* membuat kita dapat berinteraksi secara tidak langsung dengan orang lain. Akan tetapi efek dari kecanduan game online juga berdampak buruk pada diri masing bagaimana cara mengontrolnya. (3) Pengaruh *game online* terhadap anak memberikan efek kecanduan sehingga anak lupa terhadap tanggung jawab sebagai anak yaitu belajar dan membantu orang tua.¹³

Adapun penelitian yang dilakukan oleh Zul Padli (2017) Skripsi Prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan dengan judul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Smk Negeri 1 Simpang Kanan Kabupaten Aceh Singkil tahun Pembelajaran 2017/2018”. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. Ada pun populasi dalam penelitian ini adalah kelas XI SMK Negeri 1

¹³Rianto Pakpahan, “*Game Online Dan Pengaruhnya Terhadap Prestasi Akademik Anak Di Kelurahan Helvetia Kota Medan*” (Universitas Sumatera Utara, 2018).

Simpang Kanan yang berjumlah 40 siswa, maka sampel di ambil dari seluruh populasi yaitu 40 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan angket, dimana angket yang berisi 20 item pertanyaan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan rumus kolerasi product moment dengan hasil koefisien korelasi antara *game online* dengan motivasi belajar (R_{xy}) 0,5 dan alpha 0,05 dimana berarti H_a diterima, ini menunjukkan bahwa ada pengaruh antara game online terhadap motivasi belajar siswa berkorelasi signifikan pada taraf nyata 5%. Kemudian diuji keberartianya dengan menggunakan rumus uji “t”. Diperoleh t hitung 3,56 dan t tabel 1,684 dengan alpha 0,05. Hubungan antara game online terhadap motivasi belajar siswa sebesar 25% dan sisanya diduga dapat dipengaruhi oleh variabel lain yang ikut berkontribusi terhadap motivasi belajar siswa di SMK Negeri 1 Simpang Kanan yang tidak diteliti dalam penelitian ini.¹⁴

Adapun juga penelitian yang dilakukan oleh Ronny Mardta (2015) Skripsi Prodi Ilmu Keperawatan dan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Perintis Sumatera Barat dengan judul “Hubungan Penggunaan Media *Online: Game Online* Dengan Perilaku Kekerasan Pada Anak Sekolah Dasar (SD) Di SD.S Trisula Perwari Kota Bukittinggi Tahun 2015”. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini yakni peserta didik kelas IV dan V sekolah dasar yang suka *game online* berisi unsur kekerasan serta yang melakukan perilaku kekerasan kepada orang lain, teknik pengambilan sampel yakni *systematic random sampling*, dengan jumlah 52 orang. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara kepada responden menggunakan angket kemudian di analisis dengan uji statistik chi-square dengan derajat kepercayaan 95% (0,05). Hasil uji statistik di dapatkan P-value $< \alpha$ (0,000 $< 0,05$) dengan OR= 29,25, maka H_a diterima yaitu ada hubungan antara

¹⁴Zul Padli, “Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Smk Negeri 1 Simpang Kanan Kabupaten Aceh Singkiltahun Pembelajaran 2017/2018” (Muhammadiyah Sumatera Utara Medan, 2017).

penggunaan Media Online: *Game Online* dengan Perilaku Kekerasan pada Anak Sekolah Dasar (SD) di SD.S Trisula Perwari Kota Bukittinggi Tahun 2015. Penelitian ini disimpulkan ada hubungan antara penggunaan Media *Online: Game Online* dengan Perilaku Kekerasan pada Anak Sekolah Dasar (SD) di SD.S Trisula Perwari Kota Bukittinggi tahun 2015.¹⁵

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama peneliti, tahun, judul penelitian.	Persamaan	Perbedaan	Originalitas penelitian
1.	Rianto Pakpahan, 2018. <i>Game Online</i> dan Pengaruhnya terhadap Prestasi Akademik Anak Di Kelurahan Helvetia Kota Medan.	Persamaan terletak pada: - <i>Game online</i>	Perbedaan terletak pada - Prestasi Akademik - Kualitatif - Lokasi penelitian	Penelitian yang dilakukan oleh penulis merupakan penelitian yang mengkaji Pengaruh <i>Game Online</i> terhadap Perilaku Sosial Peserta Didik
2.	Zul Padli, 2017. Pengaruh <i>Game Online</i> Terhadap Motivasi Belajar Siswa Smk Negeri 1 Simpang Kanan Kabupaten Aceh Singkiltahun Pembelajaran 2017/2018.	- <i>Game Online</i> - Penelitian Kuantitatif	- Motivasi Belajar Siswa - Lokasi Penelitian	
3.	Ronny	- <i>Game Online</i>	- Perilaku Kekerasan	

¹⁵Ronny Mardta, "Hubungan Penggunaan Media Online: Game Online Dengan Perilaku Kekerasan Pada Anak Sekolah Dasar (SD) Di SD.S Trisula Perwari Kota Bukittinggi Tahun 2015" (Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Perintis Sumatera Barat, 2015).

<p>Mardta. 2015. Hubungan Penggunaan Media <i>Online</i>: <i>Game Online</i> Dengan Perilaku Kekerasan Pada Anak Sekolah Dasar (SD) Di SD.S Trisula Perwari Kota Bukittinggi Tahun 2015</p>	<p>- Kuantitatif</p>	<p>- Pada Anak Sekolah Dasar (SD) Moral - Lokasi Penelitian</p>	
---	----------------------	--	--

B. Tinjauan Teori

1. Perilaku Sosial

a. Pengertian Perilaku Sosial

Menurut Walgito, perilaku manusia tidak lepas dari keadaan individu itu sendiri dan lingkungan dimana individu itu berada.¹⁶ Menurut Hurlock Perilaku sosial adalah aktifitas psikis dan fisik seseorang pada orang lain atau sebaliknya dalam rangka memenuhi diri atau orang lain yang sesuai dengan tuntutan sosial.¹⁷ Sedangkan Abu Ahmadi mengemukakan bahwa perilaku sosial adalah kesadaran individu atau seseorang yang menentukan suatu tindakan nyata terhadap objek sosial dan berulang-ulang.¹⁸

Dalam Al-Quran dijelaskan dalam surah Al-Baqarah ayat 263 yaitu:

قَوْلٌ مَّعْرُوفٌ وَمَغْفِرَةٌ خَيْرٌ مِّنْ صَدَقَةٍ يَتَّبِعُهَا أَدَىٰ ۖ وَاللَّهُ عَنِّي حَلِيمٌ

Terjemahnya:

Perkataan yang baik dan pemberian maaf lebih baik dari sedekah yang diiringi dengan sesuatu yang menyakitkan

¹⁶Bimo Wallgito, *Psikologi Umum* (Yogyakarta: Andi Offset, 2004).

¹⁷Hurlock B. Elizabeth, *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* (Jakarta: Erlangga, 2004).

¹⁸Abu Ahmadi, *Psikologi Sosial* (Jakarta: Rineka Cipta, 2007).

(perasaan si penerima) Allah maha kaya dan lagi Maha penyantun (Q.s. AlBaqarah ayat 263).¹⁹

Ayat di atas menekankan pentingnya ucapan yang menyenangkan serta pemaafan. Berkata dengan ucapan yang baik kepada orang yang menerima adalah hal yang baik daripada memberi tapi mencela. Hal tersebut lebih baik daripada sedekah yang dapat menyakiti perasaan penerima

Berdasarkan definisi perilaku sosial diatas, maka penulis menyimpulkan bahwa perilaku sosial adalah suatu aktivitas fisik maupun psikis seseorang yang dimana menunjukkan suatu tindakan, perasaan, sikap, ataupun rasa hormat terhadap orang lain dalam rangka memenuhi diri atau orang lain yang sesuai dengan tuntutan sosial.

b. Bentuk-Bentuk Perilaku Sosial

Mengenai bentuk perilaku sosial penulis mengambil teori Max Weber dalam Alis Muhlis dan Norkholis (2016), yakni sebagai berikut:

- 1) Rasionalitas Instrumental (*Zweckkrationalitat*), seseorang yang melakukan tindakan ini dengan menyesuaikan antara cara yang digunakan dengan tujuan yang akan dicapainya.
- 2) Rasionalitas yang Berorientasi Nilai (*Wertrationalitat*), yang dimana tindakan ini memiliki sifat rasional serta memperhitungkan manfaatnya tetapi tujuan yang ingin dicapai tidak terlalu dipentingkan oleh pelaku.
- 3) Tindakan Tradisional, tindakan ini bersifat tidak rasional. Seseorang hanya melakukan suatu tindakan dikarenakan hanya kebiasaan tanpa memikirkan manfaat maupun tujuan melakukan tindakan tersebut.
- 4) Tindakan Afektif, tindakan ini ditandai dengan dominasi emosi atau perasaan tanpa perencanaan yang sadar atau refleksi intelektual. Seperti, seseorang yang sedang merasakan suatu perasaan yang meluap-luap seperti ketakutan, kegembiraan, kemarahan, maupun cinta, yang

¹⁹M. Quraish Shihab, *Tafsir al-Mishbah (Pesan, Kesan, dan Keserasian al-Qur'an*, (Jakarta: Lentera Hati, 2002).

dimanasecara spontan mengungkapkan perasaan tersebut tanpa refleksi, berarti memperlihatkan sebuah tindakan afektif.²⁰

c. Aspek-Aspek Perilaku Sosial

Menurut Bambang Syamsul aspek perilaku sosial bisa dilihat melalui sifat-sifat dan pola respon antarpribadi, sebagai berikut:

- 1) Suka berinteraksi atau sebaliknya, orang yang suka berinteraksi biasanya mempunyai hubungan sosial yang baik, suka berpergian atau suka berkumpul dengan yang lain. Sedangkan orang yang tidak terlalu suka berintraksi berperilaku sebaliknya.
- 2) Simpatik atau tidak simpatik. Orang yang mempunyai sifat simpatik biasanya menunjukkan sifat murah hati, membela orang yang ditindas dan peduli terhadap perasaan maupun keinginan orang lain. Sedangkan orang yang tidak simpatik menunjukkan sifat atau perilaku sebaliknya.
- 3) Agresif atau tidak agresif, bentuk perilaku yang dapat melukai orang lain baik dalm bentuk perkataan atau perbuatan. Sedangkan orang yang tidak agresif berperilaku sebaliknya.
- 4) Suka kerjasama atau sebaliknya. Kerjasama yakni satu bentuk perilaku dimana seseorang saling mendapat keuntungan dari perilaku tersebut. Manusia memiliki sifat yang berbeda-beda seperti ada orang yang suka kerjasama dan melakukannya dengan sabar, tekun dan lebih mementingkan kepentingan bersama tapi ada juga orang tidak suka kerjasama yang hanya bermalas-malasan, tidak sabaran dan hanya ingin untung sendiri.
- 5) Menghargai dan menghormati orang lain atau sebaliknya, orang yang mempunyai sifat menghargai dan menghormati biasanya menunjukkan sifat atau perilakumenghargai perbedaan,menghargai pendapat orang lain, berkata sopan pada orang lain, tidak memotong pembicaraan orang lain

²⁰Alis Muhlis dan Norkholis, “Analisis Tindakan Sosial Max Weber Dalam Tradisi Pembacaan Kitab Mukhtasar Al-Bukhari,” *Jurnal Living Hadis* Vo.1 No.2 (2016).

dan sebagainya. Sedangkan orang yang memiliki sifat yang tidak menghargai orang lain berperilaku sebaliknya.²¹

d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Sosial

Perilaku sosial terbagi menjadi 2 kategori, yakni sebagai berikut:

- 1) Faktor internal, faktor yang berasal dari dalam diri seseorang. Faktor tersebut dapat berupa insting, motif dari dalam dirinya, sikap, serta nafsu. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri anak. Jika dalam diri anak baik maka akan menimbulkan perilaku yang baik, begitu juga sebaliknya ketika faktor dari dalam diri buruk maka akan menimbulkan perilaku yang buruk pula. Faktor internal yang bermacam-macam yang berada dalam diri seseorang akan menimbulkan bentuk perilaku sosial yang bermacam-macam.
- 2) Faktor eksternal, faktor yang berasal dari luar individu. Faktor yang timbul dari keluarga, sekolah dan masyarakat akan memengaruhi perilaku sosial seorang individu pengaruh lingkungan sangat berpengaruh terhadap perilaku individu.²²

2. *Game Online*

a. Pengertian *Game Online*

Maraknya *game online* merupakan salah satu fenomena yang dapat dilihat sekarang, seperti banyaknya sebuah komunitas yang menaungi para *gamers* baik sekedar berlatih maupun bermain bersama. Dengan hanya bermodalkan sebuah *handphone* dengan kualitas yang memadai mampu bermain bersama. *Gamers* bahkan menghabiskan waktu panjangnya untuk bermain *game online*. Salah satu yang terkena fenomen *game online* adalah remaja, yang mereka beranggapan dengan melakukan bermain *game*

²¹Bambang Syamsul Arifin, *Psikologi Sosial* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2015).

²²Al-Fanizat, "Pengaruh Game Online Free Fire Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas III Di SDN 001 Sejangat Kabupaten Bengkalis" (Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2021).

online dapat menghilangkan rasa stress maupun penatnya (baik itu datang dari guru, orang tua, diri sendiri maupun orang lain).²³

Menurut Adeng Hudaya *Game Online* adalah sebuah permainan yang berbasis audio visual²⁴. Sedangkan menurut Rini *game online* adalah *game* yang berbasis elektronik dan visual yang dimainkan selama beberapa bentuk jaringan komputer, menggunakan komputer pribadi konsol video *game*.²⁵

Berdasarkan definisi *game online* diatas, maka penulis menyimpulkan bahwa *game online* adalah sebuah permainan yang memanfaatkan jaringan internet yang berbasis audio visual.

b. Jenis-Jenis *Game Online*

Jenis *game* biasa disebut dengan istilah *genre game*. Selain berarti jenis, *genre* juga berarti gaya atau format dari sebuah *game*. Jenis-jenis *game online* yakni sebagai berikut:

- 1) *Mobile legend*, *game* ini sedang menjadi *game* terpopuler di Indonesia, *game* dengan *genre* MOBA (*Multiplayer online battle arena*) ini dimainkan secara *online* membutuhkan koneksi internet, dalam pertandingan akan dibagi menjadi 2 tim 5 lawan 5. Di satu map dengan 3 lorong untuk melawan tower musuh, 3 area hutan, 18 tower pertahanan, 2 *boss* yang buas. Hancurkan tower lawan dan kamu bisa menang. Membutuhkan kerjasama tim yang baik.
- 2) *Pubg mobile*, dalam permainan PUBG ini mempunyai satu tujuan yaitu bertahan hidup sebaik mungkin menjadi orang yang terakhir. Jadi saat kamu pertama memainkan ini kamu akan terjun dari dalam sebuah pesawat ke sebuah pulau berukuran besar, dan kamu diharuskan mengambil senjata dan peralatan perlindungan untuk bertahan. Dalam 1

²³Akhmad Nur Haqiqi, "Efek Negatif Bermain Game Online Free Fire Battlegrounds Terhadap Akhlak Remaja," *Solidarity : Journal of Social Studies* (2018).

²⁴Adeng Hudaya, "Pengaruh Adiktif Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X SMAN 1 Cileungsi," *Jurnal Of Education* 1,45 (2015).

²⁵Ayu Rini, *Menanggulangi Kecanduan Game On-Line Pada Anak* (Jakarta: Pustaka Mina, 2011).

pulau akan berisi 100 pemain secara acak. Dan kamu harus memastikan jika kamu yang akan bertahan hingga akhir.

- 3) *Free Fire Battlegrounds*, game ini memiliki konsep yang sama dengan *PUBG Mobile*, yaitu bertahan hidup melawan kejarnya pulau hingga menjadi orang yang bisa hidup di akhir game. Game ini bisa dimainkan bersama teman hingga 4 orang, dan dilengkapi *voice chat* jadi kamu bisa sambil berkomunikasi.²⁶

c. Aspek-Aspek *Game Online*

Berikut aspek-aspek *game online* menurut Aqila Smart:

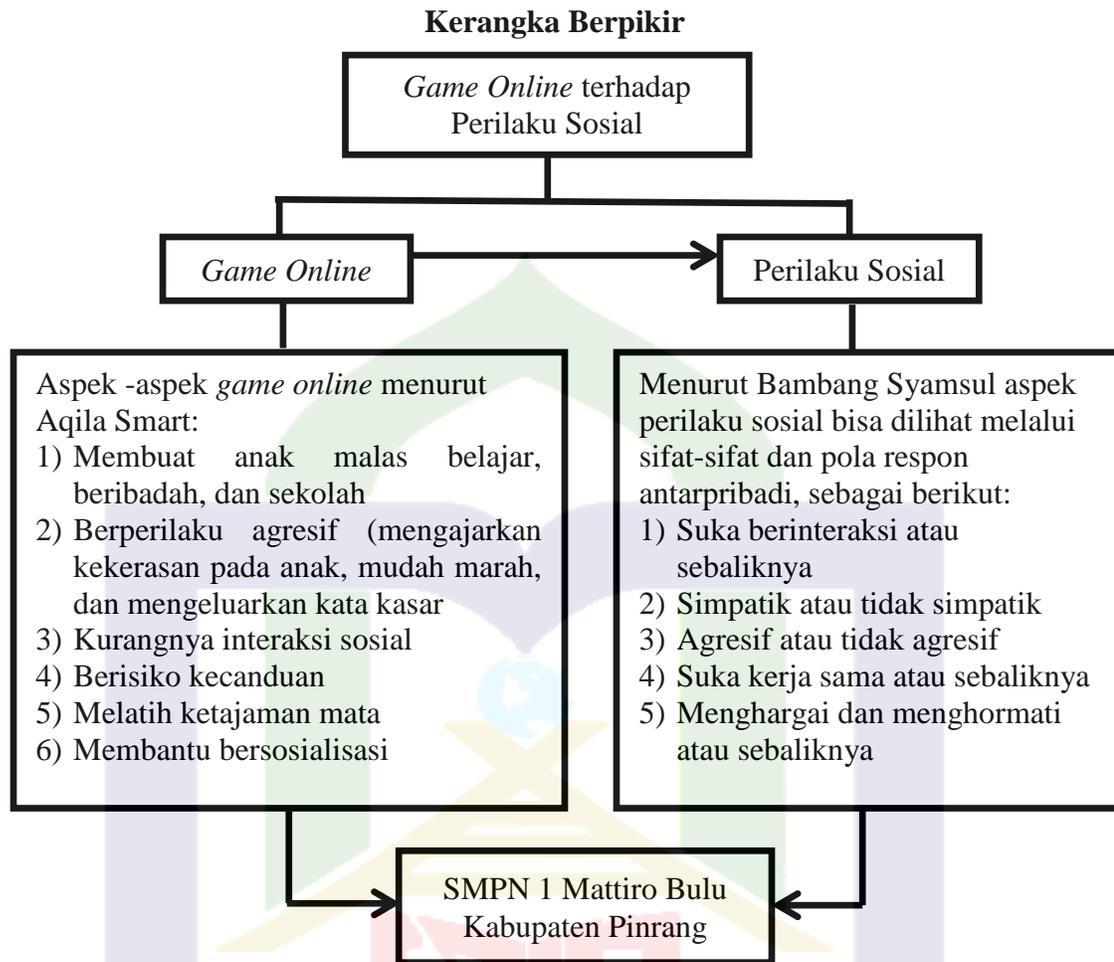
- 1) Membuat anak malas belajar, beribadah, dan sekolah
- 2) Berperilaku agresif (mengajarkan kekerasan pada anak, mudah marah, dan mengeluarkan kata kasar
- 3) Kurangnya interaksi sosial
- 4) Berisiko kecanduan
- 5) Melatih ketajaman mata
- 6) Membantu bersosialisasi²⁷

C. Kerangka Pikir

Munculnya *game online* yang merupakan salah satu perkembangan teknologi pada zaman sekarang, tentunya perlu disikapi dengan pandangan positif maupun negatif yang dapat berdampak pada masyarakat salah satunya yakni dilingkungan pelajar. Sebagai pelajar maka perlu memberi batasan untuk mengurangi bermain *game online* secara berlebihan, selain itu perlu juga bimbingan dari orang tua maupun guru kepada peserta didik mengenai dampak negatif yang dapat diberikan apabila *game online* dimainkan secara berlebihan.

²⁶Sari, "Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Prilaku Siswa Di Kelas V Sd."

²⁷Aqila Smart, *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game* (Yogyakarta: A+Plus Book, 2010).



D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana pada rumusan masalah telah dinyatakan dalam bentuk kalimat tanya. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan hanya berdasarkan teori yang relevan dan masih harus dibuktikan kebenarannya. Berdasarkan keterangan di atas, maka hipotesis dalam penelitian adalah sebagai berikut:

H_1 = Terdapat pengaruh dari bermain *game online* terhadap perilaku sosial peserta didik kelas IX di SMPN 1 Mattiro Bulu Kabupaten Pinrang.

H_0 = Tidak terdapat pengaruh dari bermain *game online* terhadap perilaku sosial peserta didik kelas IX di SMPN 1 Mattiro Bulu Kabupaten Pinrang.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan jenis *ex post facto*. Penelitian kuantitatif adalah strategi penelitian yang berfokus pada kuantifikasi pengumpulan dan analisis data, yang berbentuk dari pendekatan deduktif di mana penekanan ditempatkan pada pengujian teori yang berlandaskan filsafat empiris dan positivism.²⁸

Metode kuantitatif diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sample tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument peneliti, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menggambarkan dan menguji hipotesis yang telah ditetapkan.²⁹

Jenis *ex post facto* merupakan penelitian yang dilakukan terhadap suatu kejadian yang telah berlangsung atau sedang berlangsung dimana ilmuwan tidak mengendalikan variabel bebas secara langsung karena eksistensi dari variabel tersebut telah terjadi atau karena variabel tersebut pada dasarnya tidak dapat dimanipulasi.³⁰

Berdasarkan jenis permasalahan yang ada dalam judul penelitian, maka peneliti menggunakan desain penelitian kuantitatif asosiatif yaitu penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh ataupun juga hubungan antara dua variabel atau lebih. Pada penelitian ini terdapat dua variabel yakni *game online* sebagai variabel bebas atau independen (X) dan perilaku sosial variabel terikat atau dependen (Y).

²⁸Alan Bryman, "Social Research Methods," *Oxford: Oxford university Press* (2012).

²⁹Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi* (Bandung: Alfabeta, 2014).

³⁰Sugiyono, *Metode Penelitian Administrasi* (Bandung: Alfabeta, 2013).

B. Lokasi Penelitian

Lokasi dan waktu penelitian dilaksanakan pada kelas IX di SMPN 1 Mattiro Bulu Kabupaten Pinrang, Kurun waktu penelitian akan dilakukan kurang lebih sekitar 45 hari lamanya (d disesuaikan dengan kebutuhan penelitian). Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di sekolah tersebut melalui pengamatan, dokumentasi dan wawancara, bahwa beberapa peserta didik kelas IX di sekolah tersebut perilaku sosialnya seperti kurang berinteraksi dengan teman maupun guru, terkadang berkata kasar pada temannya, mudah marah atau emosi dan sebagainya hal tersebut diduga pengaruh negatif dari bermain *game online*, adapun pengaruh positif *game online* terhadap peserta didik yakni melatih ketajaman mata serta membantu bersosialisasi sehingga hal tersebut menjadi alasan peneliti memilih lokasi penelitian tersebut.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang memiliki karakteristik maupun kualitas tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulan.³¹ Populasi merupakan keseluruhan subjek penelitian.

Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas IX di SMPN 1 Mattiro Bulu dengan jumlah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Daftar jumlah Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 1 Mattiro Bulu

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1.	IX.1	11	19	30
2.	IX.2	12	17	29
3.	IX.3	12	19	31
4.	IX.4	11	18	29
5.	IX.5	9	22	31
6.	IX.6	12	16	28

³¹Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D Dan Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2019).

7.	IX.7	12	18	30
	Jumlah	79	129	208

Sumber Data: Bagian Tata Usaha SMP Negeri 1 Mattiro Bulu

2. Sampel

Sampel merupakan jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Bila populasi besar, tidak mungkin peneliti untuk mempelajari banyaknya populasi, misalnya karena keterbatasan waktu, tenaga, maupun dana, sehingga peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul *representative* (mewakili).

Setelah melakukan survey awal pada lokasi penelitian, memutuskan penarikan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu dipilih atas kriteria tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian sehingga dapat menjawab permasalahan penelitian.³² Teknik *purposive sampling* berdasarkan kriteria yang ditentukan dalam penelitian ini yakni peserta didik yang bermain *game online* dan jenis *game online* apa yang biasa dimainkan oleh peserta didik.

Untuk mengetahui jumlah sampel yang memenuhi kriteria tersebut, maka dilakukan penyebaran kuesioner terbuka melalui *google form*, yang berisi 2 item pertanyaan sesuai dengan kriteria yang ditetapkan dalam penarikan sampel pada penelitian ini yakni, item pertanyaan tentang apakah peserta didik bermain *game online* dan item pertanyaan tentang jenis *game online* apa yang biasa dimainkan oleh peserta didik, yang dapat dilihat pada **Lampiran 1**.

Berdasarkan jawaban responden dari kuesioner terbuka diketahui dari 208 peserta didik kelas IX SMPN 1 Mattiro Bulu diantaranya 60 peserta didik yang memenuhi kriteria dalam penarikan sampel pada penelitian ini.

³²Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D Dan Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2019).

Tabel 3.2 Sampel Penelitian

Kelas	Jenis kelamin		Jumlah
	L	P	
IX.1	4	4	8
IX.2	5	4	9
IX.3	5	2	7
IX.4	8	3	11
IX.5	4	3	7
IX.6	8	2	10
IX.7	5	3	8
Jumlah	39	21	60

Sumber Data: Bagian Tata Usaha SMP Negeri 1 Mattiro Bulu

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi merupakan observasi yang dirancang secara sistematis mengenai apa yang ingin diamati, kapan dan dimana tempatnya.³³ Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IX di SMPN 1 Mattiro Bulu, dimana peneliti turun langsung pada objek penelitian dengan mengamati perilaku sosial peserta didik seperti cara peserta didik berinteraksi dengan teman maupun guru, kerja sama peserta didik dalam dalam pembersihan kelas maupun menyelesaikan tugas yang diberikan oleh pendidik, cara berbicara peserta didik terhadap pendidik maupun temannya, serta bagaimana sikap saling menghormati satu sama lain.

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen, rapat, leger, agenda, dan sebagainya.³⁴ Dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti guna memperoleh data tertulis terkait data-data peserta didik, data

³³Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013).

³⁴Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D Dan Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2019).

pendidik serta data pendukung lainnya seperti profil sekolah, letak geografis sekolah, serta hal-hal lain yang bisa digunakan untuk kelengkapan data dalam penelitian ini di SMPN 1 Mattiro Bulu.

3. Kuesioner (Angket)

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan dan pernyataan tertulis koresponden untuk dijawabnya baik secara langsung maupun melalui pos atau internet.³⁵Peneliti membagikan kuesioner berupa kepada peserta didik melalui *google form*.

Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini terdiri 2 bagian, yakni:

a. Kuesioner terbuka

Berisi sejumlah pertanyaan yang diberikan kepada peserta didik kelas IX SMPN 1 Mattiro Bulu terkait peserta didik bermain *game online* atau tidak, serta jenis *game online* apa yang biasa dimainkan. Dalam kuesioner terbuka subjek penelitian bebas memberi jawaban tanpa ditentukan oleh peneliti.

b. Kuesioner tertutup

Berisi sejumlah pernyataan yang diberikan dan dijawab oleh peserta didik kelas IX SMPN 1 Mattiro Bulu yang bermain *game online* terkait pengaruh *game online* terhadap perilaku sosial peserta didik. Pada kuesioner tertutup membantu responden untuk memilih jawaban dengan cepat karena tersedia pilihan jawaban yang disediakan oleh peneliti.³⁶

E. Definisi Operasional Variabel

Agar menghindari kesalahpahaman atau salah penafsiran mengenai judul peneliti “ Pengaruh *Game Online* terhadap Perilaku Sosial Peserta Didik Kelas IX SMPN 1 Mattiro Bulu Kabupaten Pnirang”, maka perlu menerapkan definisi operasional yang dimaksud adalah sebagai berikut:

³⁵Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D Dan Penelitian Pendidikan)*.(Bandung: Alfabeta, 2019).

³⁶Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, dan R & D)*.(Bandung: Alfabeta, 2009).

1. *Game online* adalah sebuah permainan yang memanfaatkan jaringan *internetyang* berbasis audio visual.
2. Perilaku sosial merupakan suatu aktivitas fisik maupun psikis seseorang yang dimana menunjukkan suatu tindakan, perasaan, sikap, ataupun rasa hormat pada orang lain dalam rangka memenuhi diri atau orang lain sesuai dengan tuntutan sosial.

F. Instrumen Penelitian

Instrument penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam ataupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian.³⁷ Dalam penelitian ini menggunakan instrumen berupa kuesioner pertanyaan dan pernyataan. Kuesioner adalah alat ukur untuk mengetahui apakah ada pengaruh atau tidak antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) dalam penelitian ini. Berikut indikator penelitian ini disajikan dalam kisi-kisi instrument penelitian.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Intrumen Penelitian Variabel X (*Game Online*)

No	Indikator	Nomor Butir Pertanyaan		Jumlah
		+	-	
1.	Merusak mata dan menimbulkan kelelahan	3	4	2
2.	Membuat anak malas belajar, beribadah, dan sekolah	-	7, dan 9	2
3.	Berperilaku agresif (mengajarkan kekerasan pada anak, mudah marah, dan mengeluarkan kata kasar	-	12, dan 14	2
4.	Kurangnya interaksi sosial	15	19	2
5.	Berisiko kecanduan	-	20, 21, 22	3
6.	Melatih ketajaman mata	2	-	1
7.	Meningkatkan kinerja otak dan memacu otak	6	-	1
8.	Meningkatkan minat baca	11	13	2
9.	Membantu bersosialisasi	-	16	1
Jumlah		5	11	16

³⁷Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D Dan Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2019).

Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Penelitian Variabel Y (Perilaku Sosial)

No	Indikator	Nomor Butir Pertanyaan		Jumlah
		+	-	
1.	Memiliki sifat yang suka berinteraksi atau sebaliknya	18, dan 20	17, 19, 21	5
2.	Memiliki rasa simpatik yang tinggi atau tidak simpatik	23, dan 25	22, 24, 26	5
3.	Berperilaku agresif atau tidak agresif	28, dan 30	27, 29, 31	5
4.	Suka kerjasama atau sebaliknya	33, dan 35	32, 34, 36	5
5.	Menghormati orang lain atau sebaliknya. ³⁸	38, dan 40	37, 39, 41	5
Jumlah		10	15	25

Jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrument dengan skala likert, dengan 16 pernyataan tentang *game online* dan 25 pernyataan tentang perilaku sosial. Masing-masing pernyataan disediakan 5 alternatif jawaban, sebagai berikut:

Tabel 3.5 Skor Alternatif Jawaban

Alternatif jawaban	Skor	
	Positif	Negatif
Sangat Setuju	5	1
Setuju	4	2
Ragu-ragu	3	3
Tidak Setuju	2	4
Sangat Tidak Setuju	1	5

Sumber: Sugiyono (2019:168)

1. Uji Validitas Instrumen

Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Validitas instrumen yang berupa kuesioner harus memenuhi validitas konstruks dan validitas isi.³⁹ Untuk

³⁸Arifin Syamsul Bambang, *Psikologi Sosial* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2015).

³⁹Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2019).

mengetahui valid atau tidaknya setiap butir dalam instrument, dapat dilakukan dengan mengkorelasikan antara skor butir dan skor total.

Pengujian validitas tiap butir instrument menggunakan rumus *product moment* dengan bantuan SPSS versi 22 untuk menguji 16 item pernyataan mengenai *game online* (X) dan 25 item pernyataan mengenai perilaku sosial (Y). Adapun ketentuannya yaitu jika r_{xy} lebih besar dari r_{tabel} , maka item pernyataan yang dinyatakan valid pada tingkat signifikan $\alpha = 5\%$ dan $r_{tabel} = 0,361$. Pengujian validitas dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 2.2 berikut uji validitas instrument Variabel X (*Game Online*).

Jika nilai sig. (2-tailed) $< \alpha$, maka instrument valid

Jika nilai sig. (2-tailed) $> \alpha$, maka instrument tidak valid

Tabel 3.6 Hasil Uji Validitas Variabel X (*Game Online*)

No.	r_{hitung}	Nilai sig.(2-tailed)	Nilai α	r_{tabel}	Keterangan
1.	0.459	0.011	0,05	0.361	Valid
2.	0.279	0.135	0.05	0.361	Tidak Valid
3.	0.111	0.558	0,05	0.361	Tidak Valid
4.	0.019	0.920	0,05	0.361	Tidak Valid
5.	0.564	0.001	0,05	0.361	Valid
6.	0.369	0.045	0,05	0.361	Valid
7.	0.043	0.821	0,05	0.361	Tidak Valid
8.	0.516	0.516	0,05	0.361	Valid
9.	0.506	0.506	0,05	0.361	Valid
10.	0.516	0.004	0,05	0.361	Valid
11.	0.381	0.038	0,05	0.361	Valid
12.	0.692	0.000	0,05	0.361	Valid
13.	0.594	0.001	0,05	0.361	Valid
14.	0.569	0.001	0,05	0.361	Valid
15.	0.780	0.000	0,05	0.361	Valid

16.	0.629	0.000	0,05	0.361	Valid
-----	-------	-------	------	-------	-------

Sumber Data: Output data pada IBM Statistik 22

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa Uji Validitas instrumen penelitian untuk variabel X (*Game Online*) yang diujikan pada 30 peserta didik yang memenuhi kriteria yakni peserta didik yang bermain *game online* dengan teknik *purposive sampling*, awalnya terdiri dari 16 item pernyataan, setelah dilakukan uji validitas data hanya 12 item pernyataan yang valid dan diantaranya 4 item pernyataan yang tidak valid, sehingga 4 item tersebut tidak digunakan lagi untuk uji data selanjutnya. Berdasarkan uji validitas dilakukan dengan menggunakan 30 responden dalam penelitian ini, hal ini sesuai dengan pendapat Sugiyono, bahwa dalam pengujian validitas dilakukan dengan menggunakan 30 responden agar hasil pengujian mendekati kurva normal.⁴⁰

Sedangkan uji validitas instrument Variabel Y (Perilaku Sosial) disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.7 Hasil Uji Validitas Variabel Y (Perilaku Sosial)

No.	r_{hitung}	Nilai sig.(2-tailed)	Nilai α	r_{tabel}	Keterangan
1.	0.279	0.135	0,05	0.361	Tidak Valid
2.	0.331	0.074	0.05	0.361	Tidak Valid
3.	0.419	0.021	0,05	0.361	Valid
4.	0.215	0.255	0,05	0.361	Tidak Valid
5.	0.409	0.025	0,05	0.361	Valid
6.	0.190	0.316	0,05	0.361	Tidak Valid
7.	0.498	0.005	0,05	0.361	Valid
8.	0.442	0.015	0,05	0.361	Valid
9.	0.242	0.197	0,05	0.361	Tidak Valid

⁴⁰Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, dan R & D)*. (Bandung: Alfabeta, 2009).

10.	0.530	0.003	0,05	0.361	Valid
11.	0.041	0.832	0,05	0.361	Tidak Valid
12.	0.409	0.025	0,05	0.361	Valid
13.	0.440	0.015	0,05	0.361	Valid
14.	0.056	0.768	0,05	0.361	Tidak Valid
15.	0.614	0.000	0,05	0.361	Valid
16.	0.223	0.237	0,05	0.361	Tidak Valid
17.	0.395	0.031	0,05	0.361	Valid
18.	0.574	0.001	0,05	0.361	Valid
19.	0.255	0.175	0,05	0.361	Tidak Valid
20.	0.584	0.001	0,05	0.361	Valid
21.	0.524	0.003	0,05	0.361	Valid
22.	0.495	0.005	0,05	0.361	Valid
23.	0.665	0.000	0,05	0.361	Valid
24.	0.691	0.000	0,05	0.361	Valid
25.	0.556	0.001	0,05	0.361	Valid

Sumber Data: Output data pada IBM Statistik 22

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa Uji Validitas instrument penelitian untuk variabel Y (Perilaku Sosial) yang diujikan pada 30 peserta didik yang memenuhi kriteria yakni peserta didik yang bermain *game onlined* dengan teknik *purposive sampling*, awalnya terdiri dari 25 item pernyataan, setelah dilakukan uji validitas data hanya 16 item pernyataan yang valid dan diantaranya 9 item pernyataan yang tidak valid, sehingga 9 item tersebut tidak digunakan lagi untuk uji data selanjutnya. Berdasarkan uji validitas dilakukan dengan menggunakan 30 responden dalam penelitian ini, hal ini sesuai dengan pendapat Sugiyono, bahwa dalam pengujian validitas

dilakukan dengan menggunakan 30 responden agar hasil pengujian mendekati kurva normal.⁴¹

2. Uji Reliabilitas

Instrumen yang reliabel merupakan instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Reliabilitas memiliki arti bahwa instrumen cukup baik serta dapat dipergunakan sebagai alat pengumpulan data, karena instrumen tersebut konsisten dalam memberikan hasil pengukuran yang sebenarnya.

SPSS (*statistical product and service solutions*) memberikan fasilitas untuk mengukur reliabilitas dengan uji *statistic cronbach alpha*. Suatu konstruk variabel dikatakan reliabel jika memberikan nilai cronbach alpha $> 0,70$.⁴²

Adapun pengujian reliabilitas dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 22. Berikut hasil uji reliabilitas instrumen pada variabel X (*Game Online*) disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.8 Hasil Uji Reliabilitas Variabel X (*Game Online*)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.768	12

Sumber Data: Output data pada IBM Statistik 22

Berdasarkan data dari tabel di atas diketahui bahwa variabel X (*Game Online*) mempunyai koefisien *Alpha Cronbach* sebesar $0,768 > 0,70$, maka dapat dikatakan bahwa instrumen reliabel dan konsisten.

Sedangkan hasil uji reliabilitas instrumen pada variabel Y (*Perilaku Sosial*) disajikan pada tabel di bawah ini:

⁴¹Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, dan R & D)*. (Bandung: Alfabeta, 2009).

⁴²Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D Dan Penelitian Pendidikan)* (Bandung: Alfabeta, 2019).

Tabel 3.9 Hasil Uji Reliabilitas Variabel Y (Perilaku Sosial)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.766	16

Sumber Data: Output data pada IBM Statistik 22

Berdasarkan data dari tabel di atas dapat diketahui bahwa variabel Y (Perilaku Sosial) memiliki koefisien *Alpha Cronbach* sebesar $0,766 > 0,70$, maka dikatakan bahwa instrumen dapat dikatakan reliabel dan konsisten.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses mencari serta menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, menggunakan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri atau orang lain.⁴³ Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yakni kuantitatif guna menganalisis serta menguji dan membuktikan hipotesis dalam penelitian ini, analisis data yang digunakan yakni:

1. Analisis Deskriptif

Statistik deskriptif merupakan yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan data yang terkumpul, sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum. Analisis deskriptif ini digunakan untuk mendeskripsikan data sampel serta tidak membuat kesimpulan yang berlaku untuk menguji hipotesis.⁴⁴

⁴³Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D Dan Penelitian Pendidikan)* (Bandung: Alfabeta, 2019).

⁴⁴Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D Dan Penelitian Pendidikan)*. (Bandung: Alfabeta, 2019).

2. Statistik Inferensial

Statistik inferensial ialah teknik dengan menggunakan data sampel guna membuat pernyataan umum sebagai kesimpulan terkait populasi.

Sistematika inferensial berkenaan dengan permodalan data serta melakukan pengambilan keputusan atas analisis data, seperti melakukan pengujian hipotesis, estimasi maupun prediksi, membuat permodelan hubungan (regresi, korelasi, ANOVA, deret waktu), dan sebagainya.⁴⁵

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yakni data kuantitatif guna menganalisis serta menguji untuk membuktikan hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini, berikut analisis data yang digunakan:

1. Uji Prasyarat Regresi

1) Uji normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk melihat sebaran data yang dikumpulkan berdistribusi normal atau tidak.⁴⁶ Normalitas data dapat dilihat dengan menggunakan uji normal Kolmogorov-Smitnov jika data lebih dari 50. Adapun pengambilan keputusan dapat ditentukan :

Jika $\text{sig} > 0,5$ maka data berdistribusi normal

Jika $\text{sig} < 0,5$ maka data tidak berdistribusi normal.

2) Uji Linearitas

Uji linearitas data bertujuan untuk mengetahui apakah variabel x dan y mempunyai hubungan yang linear secara signifikan atau tidak. Uji ini biasanya digunakan sebagai persyaratan dalam analisis korelasi atau regresi linear. Pengujian pada SPSS dengan menggunakan *Test for Linearity* dengan taraf signifikansi 0.05 dua variabel dikatakan mempunyai hubungan yang linear bila signifikansi (*Linearity*) ≤ 0.05

3) Signifikansi Koefisien Korelasi

⁴⁵Turmudi dan Sri Harini, *Metode Statistika: Pendekatan Teoritis dan Aplikatif*, (Malang: UIN-MALANG PRESS, 2008)

⁴⁶Imam Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 19* (Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2011).

Uji signifikan adalah prosedur yang digunakan untuk menguji suatu kesalahan atau kebenaran dari hipotesis. Jenis uji ini bertujuan untuk membandingkan apakah rata-rata populasi memiliki perbedaan secara signifikan. Hipotesis statistika untuk uji signifikan koefisien korelasi yaitu:

$H_0 : \rho = 0$ (tidak terdapat korelasi yang signifikan antara variabel)

$H_1 : \rho \neq 0$ (terdapat korelasi yang signifikan antara variabel)

Dalam uji signifikan koefisien korelasi diptoleh dari tabel model *summary* melalui program aplikasi IMB Statistika SPSS 22 Adapun kriteria pengujian yaitu, jika nilai sig < 0,05 H_0 ditolak dan H_1 diterima jika nilai sig > 0,05 maka H_0 diterima dan H_1 diterima.⁴⁷ Tingkat korelasi dan kekuatan hubungan antara kedua variabel dapat diketahui dengan menggunakan intepretasi koefisien korelasi yaitu:

Tabel 3.10 Intrepretasi Koefisien Korelasi

Inteval Koefisien	Interpretasi
$0,00 \leq r < 0,20$	Sangat Rendah
$0,20 \leq r < 0,40$	Rendah
$0,40 \leq r < 0,60$	Sedang/Cukup
$0,60 \leq r < 0,80$	Tinggi
$0,80 \leq r < 1,00$	Sangat Tinggi ⁴⁸

2. Pengujian Hipotesis

Dalam pengujian hipotesis regresi linear sederhana digunakan untuk mencari pengaruh antara variabel dependen independen. Analisis dilakukan dengan menggunakan bantuan *Statistical package for Science* (SPSS) versi 22.

Persamaan linear untuk regresi linear sederhana sebagai berikut:

⁴⁷Kadir, *Statistika Terapan* (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2016).

⁴⁸Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*.

$$Y' = a + bX$$

Keterangan:

a = Konstanta

b = Koefisien regresi

X = Variabel independen (Pengaruh *game online*)

Y' = Variabel dependen (Perilaku sosial peserta didik)

Pengujian t hitung digunakan untuk mengetahui kualitas keberartian regresi antara tiap-tiap variabel bebas (X) terdapat pengaruh atau tidak terhadap variabel terikat (Y), kriteria pengujian :

- 1) Jika $t_{hit} < t_{tab}$ maka H_0 ditolak.
- 2) Jika $t_{hit} > t_{tab}$ maka H_1 diterima
- 3) Kriteria pengujian menggunakan aplikasi *IBMStatistical package for Science* (SPSS) versi 22 jika nilai $sig \leq 0,05$ maka H_1 diterima dan H_0 ditolak.

Dalam penelitian ini teknik yang digunakan dalam menyatakan besar kecilnya kontribusi variabel X dan Y dapat ditentukan dengan rumus koefisien determinasi sebagai berikut:

$$KD = r^2 \times 100$$

Keterangan:

KD = Nilai koefisien determinasi

r^2 = Nilai koefisien korelasi uji signifikansi variabel x terhadap y⁴⁹

⁴⁹Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D Dan Penelitian Pendidikan)* (Bandung: Alfabeta, 2019).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Deskripsi data dari hasil penelitian ini merupakan untuk memberikan gambaran secara umum terkait penyebaran data yang diperoleh di lapangan. Deskripsi data dalam penelitian ini yakni berupa distribusi frekuensi dan histogram yang disajikan perindikator beserta persentase frekuensi dan perolehan skor. Berdasarkan judul dan perumusan masalah penelitian terdiri atas satu variabel bebas dan satu variabel terikat, yakni meliputi *game online* (X), perilaku sosial (Y). deskripsi dari masing-masing variabel berdasarkan hasil penyebaran kuesioner dijelaskan sebagai berikut:

a. *Game Online*(X)

Variabel *game online* dalam penelitian ini ialah sebuah permainan yang memanfaatkan jaringan *internet* yang berbasis audio visual. Dari indikator-indikator dari *game online* tersebut dibuat sebanyak 12 item pernyataan. Berdasarkan data yang telah terkumpul dibawah ini, deskripsi dari masing-masing variabel berdasarkan hasil penyebaran kuesioner.

Tabel 4.1 Bermain *game online* melatih ketajaman mata saya.

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju (SS)	4	5,3%
Setuju (S)	21	27,6%
Ragu-Ragu (RG)	11	14,5%
Tidak Setuju (TS)	15	19,7%
Sangat Tidak Setuju (STS)	9	11,8%
Jumlah	60	100%

Berdasarkan pada tabel 4.1 menunjukkan bahwa dari 60 responden yang memberikan jawaban terhadap pernyataan nomor 1 bahwa bermain *game online* melatih ketajaman mata saya terdapat 4 menjawab sangat setuju atau sebanyak 53,3%, 21 menjawab setuju atau 27,6%, 11 ragu-ragu atau 14,5%, 15 menjawab tidak setuju 19,7%, 9 menjawab sangat tidak setuju atau 11,8%.

Tabel 4.2 Keasyikan bermain *game online* membuat saya lalai melaksanakan ibadah

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju (SS)	8	13,3%
Setuju (S)	22	36,7%
Ragu-Ragu (RG)	5	8,3%
Tidak Setuju (TS)	15	25,0%
Sangat Tidak Setuju (STS)	10	16,7%
Jumlah	60	100%

Berdasarkan pada tabel 4.2 menunjukkan bahwa dari 60 responden yang memberikan jawaban terhadap pernyataan nomor 2 bahwa keasyikan *game online* membuat saya lalai melaksanakan ibadah terdapat 8 menjawab sangat setuju atau sebanyak 13,3%, 22 menjawab setuju atau 36,7%, 5 ragu-ragu atau 8,3%, 15 menjawab tidak setuju 25,0%, 10 menjawab sangat tidak setuju atau 16,7%.

Tabel 4.3 Bermain *game online* hingga larut malam membuat saya malas ke Sekolah di pagi hari

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju (SS)	10	16,7%
Setuju (S)	18	30,0%
Ragu-Ragu (RG)	2	3,3%

Tidak Setuju (TS)	17	28,3%
Sangat Tidak Setuju (STS)	13	21,7%
Jumlah	60	100%

Berdasarkan pada tabel 4.3 menunjukkan bahwa dari 60 responden yang memberikan jawaban terhadap pernyataan nomor 3 bahwa bermain *game online* hingga larut malam membuat saya malas ke Sekolah di pagi hari terdapat 10 menjawab sangat setuju atau sebanyak 16,7%, 18 menjawab setuju atau 30,0%, 2 ragu-ragu atau 3,3%, 17 menjawab tidak setuju 28,3%, 13 menjawab sangat tidak setuju atau 21,7%.

Tabel 4.4 Saya marah ketika sedang bermain *game online*, orang tua saya menyuruh saya belajar

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju (SS)	3	13,2%
Setuju (S)	12	20,6%
Ragu-Ragu (RG)	5	8,8%
Tidak Setuju (TS)	22	36,8%
Sangat Tidak Setuju (STS)	18	26,5%
Jumlah	60	100%

Berdasarkan pada tabel 4.4 menunjukkan bahwa dari 60 responden yang memberikan jawaban terhadap pernyataan nomor 4 bahwa Saya marah ketika sedang bermain *game online*, orang tua saya menyuruh saya belajar terdapat 3 menjawab sangat setuju atau sebanyak 13,2%, 12 menjawab setuju atau 20,6%, 5 ragu-ragu atau 8,8%, 22 menjawab tidak setuju 36,8%, 18 menjawab sangat tidak setuju atau 26,5%.

Tabel 4.5 Saya lebih sering menghabiskan waktu bermain *game online* daripada membaca buku

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju (SS)	7	11,7%
Setuju (S)	16	26,7%
Ragu-Ragu (RG)	12	20,0%
Tidak Setuju (TS)	17	28,3%
Sangat Tidak Setuju (STS)	18	13,3%
Jumlah	60	100%

Berdasarkan pada tabel 4.5 menunjukkan bahwa dari 60 responden yang memberikan jawaban terhadap pernyataan nomor 5 bahwa saya lebih sering menghabiskan waktu bermain *game online* daripada membaca buku terdapat 7 menjawab sangat setuju atau sebanyak 11,7%, 16 menjawab setuju atau 26,7%, 12 ragu-ragu atau 20,0%, 17 menjawab tidak setuju 28,3%, 18 menjawab sangat tidak setuju atau 13,3%.

Tabel 4.6 Saya terkadang mengeluarkan kata kasar pada saat bermain *game online*

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju (SS)	13	21,7%
Setuju (S)	20	33,3%
Ragu-Ragu (RG)	7	11,7%
Tidak Setuju (TS)	14	23,3%
Sangat Tidak Setuju (STS)	6	10,0%
Jumlah	60	100%

Berdasarkan pada tabel 4.6 menunjukkan bahwa dari 60 responden yang memberikan jawaban terhadap pernyataan nomor 6 bahwa saya terkadang mengeluarkan kata kasar pada saat bermain *game online* terdapat 13 menjawab sangat setuju atau sebanyak 21,7%, 20 menjawab setuju atau 33,3%, 7 ragu-ragu atau 11,7%, 14 menjawab tidak setuju 23,3%, 6 menjawab sangat tidak setuju atau 10,10%.

Tabel 4.7 Bermain *game online* membuat saya mudah bergaul

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju (SS)	12	20,0%
Setuju (S)	28	46,7%
Ragu-Ragu (RG)	7	11,7%
Tidak Setuju (TS)	10	16,7%
Sangat Tidak Setuju (STS)	3	5,0%
Jumlah	60	100%

Berdasarkan pada tabel 4.7 menunjukkan bahwa dari 60 responden yang memberikan jawaban terhadap pernyataan nomor 7 bahwa bermain *game online* membuat saya mudah bergaul terdapat 12 menjawab sangat setuju atau sebanyak 20,0%, 28 menjawab setuju atau 46,7%, 7 ragu-ragu atau 11,7%, 10 menjawab tidak setuju 16,7%, 3 menjawab sangat tidak setuju atau 5,0%.

Tabel 4.8 Karena lebih sering menghabiskan waktu dengan bermain *game online* membuat saya susah bergaul dengan teman

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju (SS)	2	3,3%
Setuju (S)	10	16,7%
Ragu-Ragu (RG)	75	8,3%
Tidak Setuju (TS)	28	46,7%

Sangat Tidak Setuju (STS)	15	25,0%
Jumlah	60	100%

Berdasarkan pada tabel 4.8 menunjukkan bahwa dari 60 responden yang memberikan jawaban terhadap pernyataan nomor 8 bahwa karena lebih sering menghabiskan waktu dengan bermain *game online* membuat saya susah bergaul dengan teman terdapat 2 menjawab sangat setuju atau sebanyak 3,3%, 10 menjawab setuju atau 16,7%, 75 ragu-ragu atau 8,3%, 28 menjawab tidak setuju 46,7%, 15 menjawab sangat tidak setuju atau 25,0%.

Tabel 4.9 Saya lebih suka bermain *game online* daripada bercengkrama dengan keluarga

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju (SS)	6	10,0%
Setuju (S)	9	15,0%
Ragu-Ragu (RG)	4	6,7%
Tidak Setuju (TS)	22	36,7%
Sangat Tidak Setuju (STS)	19	31,7%
Jumlah	60	100%

Berdasarkan pada tabel 4.9 menunjukkan bahwa dari 60 responden yang memberikan jawaban terhadap pernyataan nomor 9 bahwa saya lebih suka bermain *game online* daripada bercengkrama dengan keluarga terdapat 6 menjawab sangat setuju atau sebanyak 10,0%, 9 menjawab setuju atau 15,0%, 4 ragu-ragu atau 6,7%, 22 menjawab tidak setuju 36,7%, 19 menjawab sangat tidak setuju atau 31,7%.

Tabel 4.10 Saya ingin bermain *game online* setiap saat

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju (SS)	5	8,3%
Setuju (S)	12	20,0%
Ragu-Ragu (RG)	10	16,7%
Tidak Setuju (TS)	22	36,7%
Sangat Tidak Setuju (STS)	11	18,3%
Jumlah	60	100%

Berdasarkan pada tabel 4.10 menunjukkan bahwa dari 60 responden yang memberikan jawaban terhadap pernyataan nomor 10 bahwa saya ingin bermain *game online* setiap saat terdapat 5 menjawab sangat setuju atau sebanyak 8,3%, 12 menjawab setuju atau 20,0%, 10 ragu-ragu atau 16,7%, 22 menjawab tidak setuju 36,7%, 11 menjawab sangat tidak setuju atau 18,3%.

Tabel 4.11 Saya tidak fokus belajar, karena difikiran saya hanya ingin bermain *game online*

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju (SS)	3	5,0%
Setuju (S)	9	15,0%
Ragu-Ragu (RG)	5	8,3%
Tidak Setuju (TS)	25	41,7%
Sangat Tidak Setuju (STS)	18	30,0%
Jumlah	60	100%

Berdasarkan pada tabel 4.11 menunjukkan bahwa dari 60 responden yang memberikan jawaban terhadap pernyataan nomor 11 bahwa saya tidak fokus belajar, karena difikiran saya hanya ingin bermain *game online* terdapat 3 menjawab sangat setuju atau sebanyak 5,0%, 9 menjawab setuju atau 15,0%, 5

ragu-ragu atau 8,3%, 25 menjawab tidak setuju 41,7%, 18 menjawab sangat tidak setuju atau 30,0%.

Tabel 4.12 Saya menghabiskan uang jajan hanya untuk beli kuota agar dapat bermain *game online*

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju (SS)	3	5,0%
Setuju (S)	8	13,3%
Ragu-Ragu (RG)	4	6,7%
Tidak Setuju (TS)	26	43,3%
Sangat Tidak Setuju (STS)	19	31,7%
Jumlah	60	100%

Berdasarkan pada tabel 4.12 menunjukkan bahwa dari 60 responden yang memberikan jawaban terhadap pernyataan nomor 12 bahwa saya menghabiskan uang jajan hanya untuk beli kuota agar dapat bermain *game online* terdapat 3 menjawab sangat setuju atau sebanyak 5,0%, 8 menjawab setuju atau 13,3%, 4 ragu-ragu atau 6,7%, 26 menjawab tidak setuju 43,3%, 19 menjawab sangat tidak setuju atau 31,7%.

Tabel 4.13 Distribusi Frekuensi Variabel *Game Online* (X)

NO	INTERVAL	FREKUENSI	PERSENTASE
1	19-23	2	3.3
2	24-28	5	8.3
3	29-33	3	5.0
4	34-39	13	21.7
5	40-45	20	33.3
6	46-50	11	18.3
7	51-55	6	10.0
Total		60	100%

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas, menunjukkan bahwa nilai dari skor total yang diperoleh dari tiap responden dengan interval nilai 19-23 sebanyak 2 frekuensi atau 3,3%, nilai 24-28 sebanyak 5 frekuensi atau 8,3%, nilai 29-33 sebanyak 3 frekuensi atau 5,0%, nilai 34-39 sebanyak 13 frekuensi atau 21,7%, nilai 40-45 sebanyak 20 frekuensi atau 33,3%, nilai 46-50 sebanyak 11 frekuensi atau 18,3%, nilai 51-55 sebanyak 6 frekuensi atau 10,0%, dengan demikian tabel di atas menunjukkan bahwa skor total yang diperoleh dari tiap responden dengan frekuensi terbanyak (modus) berada pada nilai 51-55 dengan frekuensi 20 atau 33,3%, sedangkan skor total yang diperoleh dari tiap responden dengan frekuensi terkecil berada pada nilai 19-23 dengan frekuensi 2 atau 3,3%.

b. Perilaku Sosial (Y)

Variabel perilaku sosial dalam penelitian ini ialah suatu aktivitas fisik maupun psikis seseorang yang dimana menunjukkan suatu tindakan, perasaan, sikap, ataupun rasa hormat terhadap orang lain dalam rangka memenuhi diri atau orang lain yang sesuai dengan tuntutan sosial. Dari indikator-indikator dari perilaku sosial peserta didik tersebut dibuat sebanyak 16 item pernyataan. Berdasarkan data yang telah terkumpul dibawah ini deskripsi dari masing-masing variabel berdasarkan hasil penyebaran angket.

Tabel 4.14 Saya hanya mau bergaul dengan teman yang memiliki status sosial tinggi

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju (SS)	1	1,7%
Setuju (S)	4	6,7%
Ragu-Ragu (RG)	5	8,3%
Tidak Setuju (TS)	17	28,3%
Sangat Tidak Setuju (STS)	33	55,0

Jumlah	60	100%
--------	----	------

Berdasarkan pada tabel 4.14 menunjukkan bahwa dari 60 responden yang memberikan jawaban terhadap pernyataan nomor 13 bahwa saya hanya mau bergaul dengan teman yang memiliki status sosial tinggi terdapat 1 menjawab sangat setuju atau sebanyak 1,7%, 4 menjawab setuju atau 6,7%, 5 ragu-ragu atau 8,3%, 17 menjawab tidak setuju 28,3%, 33 menjawab sangat tidak setuju atau 55,0%.

Tabel 4.15 Saya tidak suka berinteraksi dengan guru

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju (SS)	2	3,3%
Setuju (S)	3	5,0%
Ragu-Ragu (RG)	8	13,3%
Tidak Setuju (TS)	27	45,0%
Sangat Tidak Setuju (STS)	20	33,3%
Jumlah	60	100%

Berdasarkan pada tabel 4.15 menunjukkan bahwa dari 60 responden yang memberikan jawaban terhadap pernyataan nomor 14 bahwa saya tidak suka berinteraksi dengan guru terdapat 2 menjawab sangat setuju atau sebanyak 3,3%, 3 menjawab setuju atau 5,0%, 8 ragu-ragu atau 13,3%, 27 menjawab tidak setuju 45,0%, 20 menjawab sangat tidak setuju atau 33,3%.

Tabel 4.16 Ketika teman tidak mempunyai uang jajan, saya berusaha berbagi dengannya

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju (SS)	25	3,3%
Setuju (S)	31	3,3%

Ragu-Ragu (RG)	2	51,7%
Tidak Setuju (TS)	-	-
Sangat Tidak Setuju (STS)	2	41,7%
Jumlah	60	100%

Berdasarkan pada tabel 4.16 menunjukkan bahwa dari 60 responden yang memberikan jawaban terhadap pernyataan nomor 15 bahwa ketika teman tidak mempunyai uang jajan, saya berusaha berbagi dengannya terdapat 25 menjawab sangat setuju atau sebanyak 3,3%, 31 menjawab setuju atau 3,3%, 2 ragu-ragu atau 51,7%, tidak ada yang menjawab tidak setuju, 2 menjawab sangat tidak setuju atau 41,7%.

Tabel 4.17 Saya merasa senang ketika teman yang saya tidak sukai dimarahi oleh guru

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju (SS)	6	10,0%
Setuju (S)	9	15,0%
Ragu-Ragu (RG)	15	25,0%
Tidak Setuju (TS)	23	38,3%
Sangat Tidak Setuju (STS)	7	11,7%
Jumlah	60	100%

Berdasarkan pada tabel 4.17 menunjukkan bahwa dari 60 responden yang memberikan jawaban terhadap pernyataan nomor 16 bahwa saya merasa senang ketika teman yang saya tidak sukai dimarahi oleh guru terdapat 6 menjawab sangat setuju atau sebanyak 10,10%, 9 menjawab setuju atau 15,0%, 15 ragu-ragu atau 25,0%, 23 menjawab tidak setuju 38,3%, 7 menjawab sangat tidak setuju atau 11,7%.

Tabel 4.18 Saya merasa senang ketika teman yang saya tidak sukai dimusuhi oleh teman-teman

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju (SS)	2	3,3%
Setuju (S)	13	21,7%
Ragu-Ragu (RG)	10	16,7%
Tidak Setuju (TS)	24	40,0%
Sangat Tidak Setuju (STS)	11	18,3%
Jumlah	60	100%

Berdasarkan pada tabel 4.18 menunjukkan bahwa dari 60 responden yang memberikan jawaban terhadap pernyataan nomor 17 bahwa saya merasa senang ketika teman yang saya tidak sukai dimusuhi oleh teman-teman terdapat 2 menjawab sangat setuju atau sebanyak 3,3%, 13 menjawab setuju atau 21,7%, 10 ragu-ragu atau 16,7%, 24 menjawab tidak setuju 40,0%, 11 menjawab sangat tidak setuju atau 18,3%

Tabel 4.19 Saya tidak akan membalas perbuatan jahat yang dilakukan oleh teman kepada saya

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju (SS)	10	16,7%
Setuju (S)	27	45,0%
Ragu-Ragu (RG)	8	13,3%
Tidak Setuju (TS)	9	15,0%
Sangat Tidak Setuju (STS)	7	11,7%
Jumlah	60	100%

Berdasarkan pada tabel 4.19 menunjukkan bahwa dari 60 responden yang memberikan jawaban terhadap pernyataan nomor 18 saya tidak akan membalas perbuatan jahat yang dilakukan oleh teman kepada saya terdapat 10 menjawab sangat setuju atau sebanyak 16,7%, 27 menjawab setuju atau 45,0%, 8 ragu-ragu atau 13,3%, 9 menjawab tidak setuju 15,0%, 76 menjawab sangat tidak setuju atau 10,0%

Tabel 4.20 Terkadang saya mengeluarkan kata kasar ketika teman mengejek saya

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju (SS)	8	13,3%
Setuju (S)	22	36,7%
Ragu-Ragu (RG)	9	15,0%
Tidak Setuju (TS)	11	18,3%
Sangat Tidak Setuju (STS)	10	16,7%
Jumlah	60	100%

Berdasarkan pada tabel 4.20 menunjukkan bahwa dari 60 responden yang memberikan jawaban terhadap pernyataan nomor 19 bahwa terkadang saya mengeluarkan kata kasar ketika teman mengejek saya terdapat 8 menjawab sangat setuju atau sebanyak 13,3%, 22 menjawab setuju atau 36,7%, 9 ragu-ragu atau 15,0%, 11 menjawab tidak setuju 18,3%, 10 menjawab sangat tidak setuju atau 16,7%

Tabel 4.21 Saya akan marah ketika guru menegur saya

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju (SS)	-	-
Setuju (S)	4	6,7%
Ragu-Ragu (RG)	9	15,0%

Tidak Setuju (TS)	23	38,3%
Sangat Tidak Setuju (STS)	24	40,0%
Jumlah	60	100%

Berdasarkan pada tabel 4.21 menunjukkan bahwa dari 60 responden yang memberikan jawaban terhadap pernyataan nomor 20 bahwa saya akan marah ketika guru menegur saya terdapat tidak ada yang menjawab sangat setuju, 4 menjawab setuju atau 6,7%, 9 ragu-ragu atau 15,0%, 23 menjawab tidak setuju 38,3%, 24 menjawab sangat tidak setuju atau 40,0%

Tabel 4.22 Saya bersedia menjadi penengah jika ada selisih paham antar anggota kelompok

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju (SS)	11	18,3%
Setuju (S)	26	43,3%
Ragu-Ragu (RG)	15	25,0%
Tidak Setuju (TS)	6	10,0%
Sangat Tidak Setuju (STS)	2	3,3%
Jumlah	60	100%

Berdasarkan pada tabel 4.22 menunjukkan bahwa dari 60 responden yang memberikan jawaban terhadap pernyataan nomor 21 bahwa saya Saya bersedia menjadi penengah jika ada selisih paham antar anggota kelompok terdapat 11 menjawab sangat setuju atau sebanyak 18,3%, 26 menjawab setuju atau 43,3%, 15 ragu-ragu atau 25,0%, 6 menjawab tidak setuju 10,0%, 2 menjawab sangat tidak setuju atau 3,3%

Tabel 4.23 Saya tidak suka berperan aktif dalam kegiatan kelompok

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju (SS)	3	4,4%
Setuju (S)	12	17,6%
Ragu-Ragu (RG)	8	11,8%
Tidak Setuju (TS)	33	48,5%
Sangat Tidak Setuju (STS)	14	20,6%
Jumlah	60	100%

Berdasarkan pada tabel 4.23 menunjukkan bahwa dari 60 responden yang memberikan jawaban terhadap pernyataan nomor 22 bahwa saya tidak suka berperan aktif dalam kegiatan kelompok terdapat 3 menjawab sangat setuju atau sebanyak 4,4%, 12 menjawab setuju atau 17,6%, 8 ragu-ragu atau 11,8%, 33 menjawab tidak setuju 48,5%, 14 menjawab sangat tidak setuju atau 20,6%

Tabel 4.24 Saya tidak membantu teman satu kelompok yang mengalami kesulitan

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju (SS)	1	1,7%
Setuju (S)	2	3,3%
Ragu-Ragu (RG)	4	6,7%
Tidak Setuju (TS)	33	55,0%
Sangat Tidak Setuju (STS)	20	33,3%
Jumlah	60	100%

Berdasarkan pada tabel 4.24 menunjukkan bahwa dari 60 responden yang memberikan jawaban terhadap pernyataan nomor 23 bahwa saya tidak membantu teman satu kelompok yang mengalami kesulitan terdapat 1

menjawab sangat setuju atau sebanyak 1,7%, 2 menjawab setuju atau 3,3%, 4 ragu-ragu atau 6,7%, 33 menjawab tidak setuju 55,0%, 20 menjawab sangat tidak setuju atau 33,3%

Tabel 4.25 Saya tidak mau mendengar pendapat teman yang berbeda pendapat dengan saya

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju (SS)	-	-
Setuju (S)	5	8,3%
Ragu-Ragu (RG)	9	15,0%
Tidak Setuju (TS)	32	53,3%
Sangat Tidak Setuju (STS)	14	23,3%
Jumlah	60	100%

Berdasarkan pada tabel 4.25 menunjukkan bahwa dari 60 responden yang memberikan jawaban terhadap pernyataan nomor 24 bahwa saya tidak mau mendengar pendapat teman yang berbeda pendapat dengan saya terdapat tidak ada yang menjawab sangat setuju, 5 menjawab setuju atau 8,3%, 9 ragu-ragu atau 15,0%, 32 menjawab tidak setuju 53,3%, 14 menjawab sangat tidak setuju atau 23,3%

Tabel 4.26 Saya menghargai teman yang berbeda agama

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju (SS)	35	58,3%
Setuju (S)	22	36,7%
Ragu-Ragu (RG)	-	-
Tidak Setuju (TS)	1	1,7%
Sangat Tidak Setuju (STS)	2	3,3%
Jumlah	60	100%

Berdasarkan pada tabel 4.26 menunjukkan bahwa dari 60 responden yang memberikan jawaban terhadap pernyataan nomor 25 bahwa saya menghargai teman yang berbeda agama terdapat 35 menjawab sangat setuju atau sebanyak 58,3%, 22 menjawab setuju atau 36,7%, tidak ada yang menjawab ragu-ragu, 1 menjawab tidak setuju 1,7%, 2 menjawab sangat tidak setuju atau 3,3%

Tabel 4.27 Saya tidak suka ketika teman memberikan kritik atau saran ke saya

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju (SS)	2	3,3%
Setuju (S)	6	8,3%
Ragu-Ragu (RG)	18	23,3%
Tidak Setuju (TS)	30	41,7%
Sangat Tidak Setuju (STS)	15	23,3%
Jumlah	60	100%

Berdasarkan pada tabel 4.27 menunjukkan bahwa dari 60 responden yang memberikan jawaban terhadap pernyataan nomor 26 bahwa saya tidak suka ketika teman memberikan kritik atau saran ke saya terdapat 2 menjawab sangat setuju atau sebanyak 3,3 %, 6 menjawab setuju atau 8,3 %, 18 ragu-ragu atau 23,3 %, 30 menjawab tidak setuju 41,7%, 15 menjawab sangat tidak setuju atau 23,3%

Tabel 4.28 Saya menghargai setiap pilhan atau keputusan orang lain

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju (SS)	18	30,0%
Setuju (S)	32	53,3%
Ragu-Ragu (RG)	8	13,3%
Tidak Setuju (TS)	2	3,3%

Sangat Tidak Setuju (STS)	-	-
Jumlah	60	100%

Berdasarkan pada tabel 4.28 menunjukkan bahwa dari 60 responden yang memberikan jawaban terhadap pernyataan nomor 27 bahwa saya menghargai setiap pilhan atau keputusan orang lain terdapat 18 menjawab sangat setuju atau sebanyak 30,0%, 32 menjawab setuju atau 53,3%, 8 ragu-ragu atau 13,3%, 2 menjawab tidak setuju 3,3%, tidak ada yang menjawab sangat tidak setuju.

Tabel 4.29 Saya tidak suka apabila yang saya gemari, tidak disukai teman yang lain

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju (SS)	2	3,3%
Setuju (S)	10	16,7%
Ragu-Ragu (RG)	11	18,3%
Tidak Setuju (TS)	27	45,0%
Sangat Tidak Setuju (STS)	10	16,7%
Jumlah	60	100%

Berdasarkan pada tabel 4.29 menunjukkan bahwa dari 60 responden yang memberikan jawaban terhadap pernyataan nomor 28 bahwa saya tidak suka apabila yang saya gemari, tidak disukai teman yang lain terdapat 2 menjawab sangat setuju atau sebanyak 3,3%, 10 menjawab setuju atau 16,7%, 11 ragu-ragu atau 18,3%, 27 menjawab tidak setuju 45,0%, 10 menjawab sangat tidak setuju atau 16,7%

Tabel 4.30 Distribusi Frekuensi Variabel Perilaku Sosial (Y)

NO	INTERVAL	FREKUENSI	PERSENTASE
1	47-51	8	13.3
2	52-56	7	11.7
3	57-61	18	30.0
4	62-66	13	21.7
5	67-71	9	15.0
6	72-75	2	3.3
7	76-80	3	5.0
Total		60	100%

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas, menunjukkan bahwa nilai dari skor total yang diperoleh dari tiap responden dengan interval nilai 47-51 sebanyak 8 frekuensi atau 3,3%, nilai 52-56 sebanyak 7 frekuensi atau 11,7%, nilai 57-61 sebanyak 18 frekuensi atau 30,3%, nilai 62-66 sebanyak 13 frekuensi atau 21,7%, nilai 67-71 sebanyak 9 frekuensi atau 15,0%, nilai 72-75 sebanyak 2 frekuensi atau 3,3%, nilai 76-80 sebanyak 3 frekuensi atau 5,0%, dengan demikian tabel di atas menunjukkan bahwa skor total yang diperoleh dari tiap responden dengan frekuensi terbanyak (modus) berada pada nilai 57-61 dengan frekuensi 18 atau 30,3% , sedangkan skor total yang diperoleh dari tiap responden dengan frekuensi terkecil berada pada nilai 72-75 dengan frekuensi 2 atau 3,3%.

B. Pengujian Prasyarat Analisis Data

1. Uji Normalitas Data

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah populasi data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan aplikasi *IBM SPSS Statistics 22*. Berikut adalah hasil uotput *IMB SPSS Statistics 22*.

Tabel 4.31 Uji normalitas menggunakan analisis *Kolmogrov-Smirnov Test*

		Unstandardized Residual
N		60
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	7.09374420
Most Extreme Differences	Absolute	.067
	Positive	.067
	Negative	-.043
Test Statistic		.067
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

- a. Test distribution is Normal.
 b. Calculated from data.
 c. Lilliefors Significance Correction.
 d. This is a lower bound of the true significance.

Sumber Data IBM SPSS 22

Berdasarkan pada tabel di atas, kriteria pengujian yang di ambil berdasarkan nilai probabilitas dengan aplikasi *IBM SPSS 22* .Jika probabilitas (sig) > 0,05 maka data berdistribusi normal. Sebaliknya jika probabilitas (sig) < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal. Dari tabel output SPSS di atas diketahui nilai probabilitas (sig) menunjukkan 0,200. Maka dapat disimpulkan bahwa $0,200 > 0,05$ hal ini berarti bahwa data berdistribusi normal.

2. Uji Linearitas Data

Tabel 4.32 Uji analisis linear

		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Perilaku Sosial	Between (Combined)	1875.167	24	78.132	1.750	.064

* Game Online	Groups	Linearity	469.049	1	469.049	10.504	.003
		Deviation from Linearity	1406.118	23	61.136	1.369	.197
		Within Groups	1562.833	35	44.652		
		Total	3438.000	59			

Sumber Data IBM SPSS Statistics 22

Berdasarkan tabel diatas, kriteria pengujian model korelasi dan regresi linear jika nilai signifikan *deviation from linearity* > 0,05 maka terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas dengan variabel terikat. Sebaliknya jika nilai signifikan *deviation from linearity* < 0,05 maka tidak terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas dengan variabel terikat. Tabel diatas menunjukkan nilai signifikan pada *Deviation from Linearity* sebesar 0.197. Maka dapat di simpulkan bahwa terdapat hubungan yang linear antara variable bebas dengan variabel terikat karena nilai signifikan *deviation from linearity* $0.197 > 0.05$.

3. Signifikansi Koefisien Korelasi

Tabel 4.33 Uji koefisien korelasi

		Game Online	Perilaku Sosial
Game Online	Pearson Correlation	1	.369**
	Sig. (2-tailed)		.004
	N	60	60
Perilaku Sosial	Pearson Correlation	.369**	1
	Sig. (2-tailed)	.004	
	N	60	60

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Sumber Data IBM SPSS 22

Berdasarkan tabel diatas setelah dilakukan uji signifikan koefisien korelasi, di peroleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,004 < 0,05$ maka H_1 diterima

dan H_0 ditolak, dengan demikian variable X dan Y memiliki korelasi atau hubungan yang signifikan. Interpretasi tingkat hubungan kedua variabel terbilang rendah yakni 0,369 yang terletak antara 0,20 sampai 0,40 yang dapat dilihat pada **Tabel 3.10**. Selain itu nilai *pearson correlation* memiliki tanda positif yang berarti semakin peserta didik suka bermain *game online* (X) maka semakin baik perilaku sosial (Y) peserta didik di kelas IX di SMPN 1 Mattiro Bulu Kabupaten Pinrang.

C. Pengujian Hipotesis

1. Hipotesis I. *Game Online*

Hipotesis ini di uji menggunakan *One Sample Test* dengan bantuan *output* SPSS Ver.22. Hasil pengujian dapat dilihat pada tabel 4.34

Tabel 4.34 Uji Hipotesis Variabel X

One-Sample Test						
	Test Value = 2418					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
<i>Game Online</i>	-2300.189	59	.000	-2377.700	-2379.77	-2375.63

Sumber Data IBM SPSS 22

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa nilai Sig (2-tailed) = 0.000 yang berarti < 0.05 sehingga H_1 diterima dan H_0 ditolak. Skor tabel variabel *game online* adalah 2418. Sementara itu skor ideal atau kriterium adalah $5 \times 12 \times 60 = 3600$ (= 5 skor tertinggi di tiap item pernyataan, 12 = banyaknya jumlah pernyataan, 60 = jumlah responden). Dengan demikian skor variabel *game online* adalah $2418 : 3600 = 0,67$ atau 67% dari kriterium yang ditetapkan. Sehingga dapat dikatakan bahwa *game online* termasuk pada kategori rendah yaitu 67% yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.35 Kriteria Penilaian Berdasarkan presentase

Presentase	Kriteria
------------	----------

90%-100%	Sangat Tinggi
80%-89%	Tinggi
70%-79%	Sedang
60%-69%	Rendah
0%-59	Sangat Rendah

2. Hipotesis II. Perilaku Sosial

Tabel 4.36 Uji Hipotesis Variabel Y

One-Sample Test						
	Test Value = 3660					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Perilaku Sosial	-3651.998	59	.000	-3599.000	-3600.97	-3597.03

Sumber Data IBM SPSS 22

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa nilai Sig (2-tailed) = 0.000 yang berarti < 0.05 sehingga H_1 diterima dan H_0 ditolak. Skor tabel variabel perilaku sosial adalah 3660. Sementara itu skor ideal atau kriterium adalah $5 \times 16 \times 60 = 4800$ (= 5 skor tertinggi di tiap item pernyataan, 16 = banyaknya jumlah pernyataan, 60 = jumlah responden). Dengan demikian skor variabel perilaku sosial adalah $3660 : 4800 = 0,76$ atau 76% dari kriterium yang ditetapkan. Sehingga dapat dikatakan bahwa perilaku sosial termasuk pada kategori sedang yaitu 76% yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.37 Kriteria Penilaian Berdasarkan presentase

Presentase	Kriteria
90%-100%	Sangat Tinggi
80%-89%	Tinggi
70%-79%	Sedang
60%-69%	Rendah

0%-59	Sangat Rendah
-------	---------------

3. Hipotesis II. Pengaruh *game online* terhadap perilaku sosial peserta didik kelas IX SMPN 1 Mattiro Bulu Kabupaten Pinrang

Pengujian hipotesis III dengan uji analisis regresi linear sederhana melakukan uji t hitung. Pengujian t hitung digunakan untuk mengetahui kualitas keberartian regresi antara tiap-tiap variabel bebas (X) terdapat pengaruh atau tidak terhadap variabel terikat (Y), kriteria pengujian :

Kriteria pengujian menggunakan aplikasi *IBM Statistical package for Science* (SPSS) versi 22 jika nilai sig $\leq 0,05$ maka H_1 diterima dan H_0 ditolak.

Tabel 4.38 Uji regresi linear sederhana

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	46.809	4.778		9.796	.000
	Game Online	.352	.116	.369	3.027	.004

a. Dependent Variable: Perilaku Sosial

Sumber Data IBM SPSS 22

Hasil analisis regresi seperti pada tabel di atas dapat ditulis persamaan regresi yaitu sebagai berikut :

$$Y = 46.809 + 0.352X$$

Nilai konstanta sebesar 46.809 hal ini berarti bahwa perilaku sosial peserta didik akan sebesar 47,161 jika *game online* sama dengan nol.

Variabel *game online* (X) mempunyai pengaruh positif terhadap Variabel perilaku sosial (Y) peserta didik, dengan koefisien regresi sebesar 0,352 menunjukkan bahwa apabila *game online* meningkat sebesar 1 persen maka

perilaku sosial peserta didik akan meningkat sebesar 0,352 persen dengan asumsi variabel bebas yang lain konstan nilai Signifikan (*Sig*) sebesar 0,004, nilai ini lebih rendah dibandingkan dengan 0,05 maka pengaruh *Game Online* terhadap perilaku sosial peserta didik adalah signifikan.

Berdasarkan perhitungan *IBM SPSS Statistics 22* diketahui bahwa nilai *Sig*, sebesar 0,004 yang artinya lebih kecil dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti ada pengaruh *game online* (X) terhadap perilaku sosial peserta didik (Y).

Dalam penelitian ini teknik yang digunakan dalam menyatakan besar kecilnya kontribusi variabel X dan Y dapat ditentukan dengan rumus koefisien determinasi sebagai berikut:

$$KD = r^2 \times 100$$

Keterangan:

KD = Nilai koefisien determinasi

r^2 = Nilai koefisien korelasi uji signifikansi variabel x terhadap y ⁵⁰

Tabel 4.39 Uji koefisien determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.369 ^a	.136	.122	7.155

a. Predictors: (Constant), Game Online

b. Dependent Variable: Perilaku Sosial Peserta Didik

Sumber Data *IBM SPSS 22*

Berdasarkan tabel diatas diketahui nilai R Square sebesar 0,136. Kemudian disubstitusikan ke dalam rumus koefisien determinasi ($KD = (r^2 \times 100\%)$).

⁵⁰Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D Dan Penelitian Pendidikan)* (Bandung: Alfabeta, 2019).

Maka dapat di tarik kesimpulan bahwa semakin peserta didik suka bermain *game online* (X) maka semakin baik perilaku sosial peserta didik (Y), pada penelitian ini pengaruh *game online* (X) terhadap perilaku sosial peserta didik (Y) sebesar 0,136 atau 13,6% sedangkan 86,4% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan di SMPN 1 Mattiro Bulu dengan populasi dalam penelitian ini yakni kelas IX sebanyak 208 peserta didik dengan menggunakan kriteria pemilihan sampel dengan teknik *purposive sampling* sebanyak 60 sampel peserta didik didasarkan atas kriteria tertentu yakni peserta didik yang bermain *game online* dan hal tersebut mempengaruhi perilaku sosial peserta didik. Terdapat tiga teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi, dokumentasi dan kuesioner (angket).

1. Pengaruh *game online*

Setelah melakukan penelitian, adapun beberapa pengaruh *game online* yang muncul pada peserta didik IX SMPN 1 Mattiro Bulu Kabupaten Pinrang, yakni:

- 1) Bermain *game online* dapat melatih ketajaman mata peserta didik, karena bermain *game online* membuat peserta didik fokus dalam permainan sehingga dapat melatih ketajaman mata peserta didik, pengaruh negatifnya membuat mata peserta didik sakit karena terlalu lama di depan layar *handphone*.
- 2) Bermain *game online* membuat peserta didik mudah bergaul, peserta didik yang bermain *game online*, mudah dalam bersosialisasi dan membuat peserta didik dapat mendapatkan teman baru sampai berbeda wilayah. walaupun ada beberapa peserta didik yang susah bergaul dikarenakan peserta didik lebih sering menghabiskan waktunya bermain *game online* daripada bergaul dengan teman yang lain karena menurut mereka *game online* lebih mengasyikan daripada bermain dengan teman.

- 3) Bermain *game online*, juga membuat peserta didik ingin memainkannya setiap saat, peserta didik merasa ingin bermain *game online* setiap saat, sehingga melupakan aktivitas lainnya seperti beribadah, belajar, serta membantu orang tua, tapi ada beberapa peserta didik yang tidak merasa ingin bermain *game online* setiap saat, karena mereka mengutamakan melakukan kegiatan yang lebih penting daripada bermain *game online*.

Berdasarkan hal di atas sejalan dengan teori Aqila Smart terkait beberapa aspek *game online* bahwa bermain *game online* dapat berpengaruh positif maupun negatif terhadap anak seperti dapat melatih ketajaman mata, membantu bersosialisasi ataupun dapat berisiko kecanduan.⁵¹

2. Perilaku sosial peserta didik

Setelah melakukan penelitian, adapun beberapa perilaku sosial yang muncul pada peserta didik IX SMPN 1 Mattiro Bulu Kabupaten Pinrang, yakni:

- 1) Peserta didik tidak terlalu suka berinteraksi dengan pendidik, dimana peserta didik terkadang tidak merespon ketika pendidik bertanya atau mengajukan pertanyaan kepada pendidik, serta lebih memilih berdiam diri dibangkunya daripada bercengkrama dengan pendidik. Tapi ada beberapa peserta didik yang merespon ketika pendidik bertanya, selain itu peserta didik juga saling bercanda dengan pendidik. Hal ini sejalan dengan teori Bambang Syamsul terkait salah satu aspek perilaku sosial melalui sifat-sifat dan pola respon antar pribadi yakni orang yang suka berinteraksi biasanya mempunyai hubungan sosial yang baik, suka berpergian atau suka berkumpul dengan yang lain. sedangkan orang yang tidak terlalu suka berinteraksi berperilaku sebaliknya⁵²
- 2) Peserta didik juga memiliki rasa simpatik yang cukup baik, seperti saling membantu ketika teman sedang mengalami kesulitan atau butuh pertolongan

⁵¹Aqila Smart, Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game (Yogyakarta: A+Plus Book, 2010)

⁵²Bambang Syamsul Arifin, *Psikologi Sosial* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2015).

seperti saling berbagi makanan ketika teman tidak membawa uang jajan, mendengarkan dengan baik keluh kesah teman, tapi ada beberapa peserta didik yang tidak terlalu peduli ketika teman sedang mengalami kesulitan. Penelitian ini sejalan dengan teori Bambang Syamsul terkait salah satu aspek perilaku sosial melalui sifat-sifat dan pola respon antarpribadi yakni orang yang memiliki rasa simpatik biasanya murah hati, sedangkan orang yang tidak menunjukkan rasa simpatik bersikap sebaliknya.⁵³

- 3) Peserta didik menghargai setiap pilihan atau keputusan orang lain, peserta didik menghargai baik pilihan maupun keputusan yang diambil oleh teman yang lain, karena mereka mengerti bahwa setiap orang berbeda-beda dan memiliki pilihan ataupun keputusan yang berbeda pula, tapi ada beberapa peserta didik yang bersikap sebaliknya seperti merasa bahwa pilihan atau keputusannya adalah yang terbaik sehingga tidak terlalu memperdulikan pilihan atau keputusan teman yang lain. Penelitian ini hampir sama dengan jurnal penelitian yang dilakukan oleh Agus Supriyanto dan Amien Wahyudi dengan judul “Skala Karakter Toleransi: Konsep dan Operasional Aspek Kedamaian, Menghargai Perbedaan dan Kesadaran Individu” menunjukkan bahwa terdapat 3 aspek konsep dan operasionalisasi skala karakter toleransi salah satunya yang dibahas dalam jurnal penelitian ini yakni aspek menghargai perbedaan dan individu yang dimana saling menghargai perbedaan pendapat dengan teman lain.⁵⁴

3. Pengaruh *game online* terhadap perilaku sosial peserta didik

Setelah melakukan penelitian, adapun beberapa perilaku sosial yang muncul pada peserta didik IX SMPN 1 Mattiro Bulu Kabupaten Pinrang, yakni:

- 1) Peserta didik lebih sering menghabiskan waktu bermain *game online* daripada membaca buku lain, peserta didik banyak menghabiskan waktunya

⁵³Bambang Syamsul Arifin, *Psikologi Sosial* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2015).

⁵⁴Agus Supriyanto dan Amien Wahyudi, “Skala Karakter Toleransi: Konsep dan Operasional Aspek Kedamaian, Menghargai Perbedaan dan Kesadaran Individu,” *Jurnal Ilmiah Counselia*, 1, No.2 (2017): 61-70

untuk bermain *game online* dari membaca buku atau belajar, karena menurut peserta didik bermain *game online* lebih asyik daripada membaca buku atau belajar, dan menurut peserta didik bermain *game online* tidak membuat mereka bosan sedangkan membaca buku atau belajar membuat mereka bosan, tapi ada beberapa peserta didik yang lebih memilih untuk menggunakan waktunya untuk belajar atau membaca buku karena menurut mereka belajar atau membaca buku lebih penting daripada bermain *game online*. Hal ini sejalan dengan teori Aqila Smart terkait salah satu aspek negatif *game online* yakni dapat membuat anak malas belajar.⁵⁵ *Game online* memiliki daya tarik untuk menghibur sehingga dapat membuat anak betah berlama-lama di depan layar handphonennya dan hal tersebut membuat anak tidak melakukan kegiatan yang biasa dilakukan di kesehariannya.⁵⁶

- 2) Peserta didik terkadang mengeluarkan kata kasar pada saat bermain *game online*, pada saat kalah bermaingame *online* terkadang peserta didik mengeluarkan kata yang tidak seharusnya diucapkan sehingga hal tersebut terbawa di kehidupan sehari-harinya, tapi ada beberapa peserta didik yang tidak mengeluarkan kata yang kurang baik pada saat bermain *game online*. Hal ini sejalan dengan teori Aqila Smart terkait salah satu aspek negatif *game online* yakni membuat anak berperilaku agresif seperti mengeluarkan kata kasar pada saat bermain *game online*. Dan hal tersebut dapat menjadi kebiasaan yang dapat terbawa di kehidupan sosial sehari-hari anak.⁵⁷
- 3) Karena lebih sering menghabiskan waktu dengan bermain *game online* membuat peserta didik susah bergaul dengan teman, karena lebih banyak menghabiskan waktunya bermain *game online*, membuat peserta didik sulit

⁵⁵Aqila Smart, Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game (Yogyakarta: A+Plus Book, 2010)

⁵⁶Ardanawati Ayu Pitaloka, "Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar (Studi Fenomenologi Tentang Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar Di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen Tahun 2013)," *SOSIALITAS; Jurnal Ilmiah Pend. SosAnt*, 53, No.4(2013)

⁵⁷Aqila Smart, Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game (Yogyakarta: A+Plus Book, 2010)

bergaul dengan teman lain, tapi ada juga beberapa peserta didik yang tidak membuat mereka susah untuk bergaul dengan teman lain walaupun mereka bermain *game online*. Hal ini hampir sama dengan jurnal penelitian yang dilakukan oleh Mega Sriulina Sihalo, Evie A. A. Suwu dan Rudy Mumu dengan judul “Kajian Game online terhadap Anak Di Bawah Umur di Kelurahan Bahu Kecamatan Malayang Kota Manado” menunjukkan bahwa salah satu pengaruh negatif *game online* dalam penelitian ini yakni membuat anak sulit berekspresi dan berinteraksi, hal ini membuat anak sulit mengekspresikan diri dan bergaul dengan orang lain, dikarenakan anak sudah merasa terbiasa di dunianya sendiri dan bermain *game online* dengan *smartphone*.⁵⁸

Game online tentu saja dapat mempengaruhi perilaku sosial peserta didik, hal ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, menurut teori Aqila Smart *game online* dapat berpengaruh positif maupun negatif terhadap anak. Aspek positifnya melatih ketajaman mata anak, meningkatkan kinerja otak, dapat meningkatkan minat baca, memudahkan anak dalam bersoalisasi, sedangkan aspek negatifnya dapat merusak mata, membuat anak malas sekolah, belajar, dan beribadah, berperilaku agresif serta kurangnya interaksi sosial. *Game online* akan berpengaruh positif apabila tidak digunakan atau bermain *game online* secara berlebihan.⁵⁹

⁵⁸Mega Sriulina Sihalo, Evie A. A. Suwu dan Rudy Mumu “Kajian Game online terhadap Anak Di Bawah Umur di Kelurahan Bahu Kecamatan Malayang Kota Manado,”*Jurnal Holistik*, 13, No.2 (2020)

⁵⁹Aqila Smart, *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game* (Yogyakarta: A+Plus Book, 2010)

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pengujian analisis data yang diuraikan dalam skripsi ini, penulis merumuskan 3 hipotesis penelitian mengenai pengaruh *game online* terhadap perilaku sosial peserta didik kelas IX SMPN 1 Mattiro Bulu Kabupaten Pinrang, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- 4) Pengaruh *game online* terhadap peserta didik kelas IX SMPN 1 Mattiro Bulu Kabupaten Pinrang adalah 67% dari kriterium yang telah ditetapkan, sehingga dapat diartikan bahwa pengaruh *game online* terhadap peserta didik termasuk kategori rendah.
- 5) Perilaku sosial peserta didik kelas IX SMPN 1 Mattiro Bulu Kabupaten Pinrang adalah 76% dari kriterium yang telah ditetapkan, sehingga dapat diartikan bahwa perilaku sosial peserta didik termasuk kategori sedang.
- 6) Berdasarkan perhitungan *IBM SPSS Statistics 22* diketahui bahwa nilai Sig, sebesar 0,004 yang artinya lebih kecil dari 0,05, yang memiliki makna H_0 ditolak dan H_1 diterima, kemudian nilai koefisien determinasi atau *r square* 0,136 atau 13,6% sedangkan 86,4% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti. Maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh *game online* (X) terhadap perilaku sosial peserta didik (Y) sebesar 0,136 atau 13,6% sedangkan 86,4% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti.

B. Saran

1. Diharapkan bagi pihak sekolah khususnya kepala sekolah SMPN 1 Mattiro Bulu Kabupaten Pinrang agar kiranya mengambil suatu kebijakan terhadap peserta didik untuk mengurangi kegiatan bermain *game online*
2. Diharapkan bagi tenaga pendidik atau guru untuk lebih memperhatikan peserta didik, khususnya tenaga pendidik di SMPN 1 Mattiro Bulu Kabupaten Pinrang

untuk tidak bermain *game online* di jam sekolah ataupun mengurangi kegiatan bermain *game online* di luar jam sekolah.

3. Bagi para peneliti yang akan melakukan penelitian selanjutnya di harapkan melakukan penelitian lebih mendalam lagi terhadap *game online* dan perilaku sosial.



DAFTAR PUSTAKA

- Agus Supriyanto dan Amien Wahyudi, "Skala Karakter Toleransi: Konsep dan Operasional Aspek Kedamaian, Menghargai Perbedaan dan Kesadaran Individu," *Jurnal Ilmiah Counselia*, 1, No.2 (2017): 61-70
- Ahmadi, Abu. *Psikologi Sosial*. Jakarta: Rineka Cipta, 2007.
- Al-Fanizat. "Pengaruh Game Online Free Fire Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas III Di SDN 001 Sejangat Kabupaten Bengkalis." Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2021.
- Al-Munajjid, Muhammad Shalih. *Bahaya Game*. Solo: PT. Aqwam Media Profetika, 2016.
- Alan Bryman. "Social Research Methods." *Oxford: Oxford university Press* (2012).
- Alimi. "Pengaruh Kemampuan Manajerial Dan Kecerdasan Emosional Kepala Emosional Kepala Madrasah Terhadap Kinerja Kepala Madrasah Di Kabupaten Pati Tahun Pelajaran 2015/2016." Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Kudus, 2016.
- Ardanawati Ayu Pitaloka. "Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar (Studi Fenomenologi Tentang Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar Di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen Tahun 2013)" 53, No.4 (2013).
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Bambang, Arifin Syamsul. *Psikologi Sosial*. Bandung: CV Pustaka Setia, 2015.
- Elizabeth, Hurlock B. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga, 2004.
- Haqiqi, Akhmad Nur. "Efek Negatif Bermain Game Online Free Fire Battlegrounds Terhadap Akhlak Remaja." *Solidarity : Journal of Social Studies* (2018).
- Hudaya, Adeng. "Pengaruh Adiktif Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X SMAN 1 Cileungsi." *Jurnal Of Education* 1,45 (2015).
- Irmawati, Dini Kurnia. "What Makes High-Achiever Students Hard to Improve Their Speaking Skill?" *JEES (Journal of English Educators Society)* 1, no. 2 (2016): 71-82.
- John W. Santrock. *Perkembangan Anak*. Jilid 1. Jakarta: Erlangga, 2007.
- Kautsar. "Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik Di MAN 3 Aceh Besar." Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, 2019.

- Mardta, Ronny. "Hubungan Penggunaan Media Online: Game Online Dengan Perilaku Kekerasan Pada Anak Sekolah Dasar (SD) Di SD.S Trisula Perwari Kota Bukittinggi Tahun 2015." Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Perintis Sumatera Barat, 2015.
- Marlita, Pajri. "Analisis Dampak Game Online Free Fire Terhadap Perilaku Sosial Anak SD Di Masa Pandemi Covid-19." *Seminar Nasional PGMI 2021*, no. 2 (2021): 75–93.
- Mega Sriulina Sihaloho, Evie A. A. Suwu dan Rudy Mumu "Kajian Game online terhadap Anak Di Bawah Umur di Kelurahan Bahu Kecamatan Malayang Kota Manado," *Jurnal Holistik*, 13, No.2 (2020)
- Melwin syafrizal. *Pengantar Jaringan Komputer*. Edisi 1. Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2005.
- Norkholis, Alis Muhlis dan. "Analisis Tindakan Sosial Max Weber Dalam Tradisi Pembacaan Kitab Mukhtasar Al-Bukhari." *Jurnal Living Hadis* Vo.1 No.2 (2016).
- Padli, Zul. "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Smk Negeri 1 Simpang Kanan Kabupaten Aceh Singkiltahun Pembelajaran 2017/2018." Muhammadiyah Sumatera Utara Medan, 2017.
- Pakpahan, Rianto. "Game Online Dan Pengaruhnya Terhadap Prestasi Akademik Anak Di Kelurahan Helvetia Kota Medan." Universitas Sumatera Utara, 2018.
- Rini, Ayu. *Menanggulangi Kecanduan Game On-Line Pada Anak*. Jakarta: Pustaka Mina, 2011.
- Sari, Ike Mulya. "Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Prilaku Siswa Di Kelas V Sd." Institut Agama Islam Negeri Bengkulu, 2019.
- Shihab, M. Quraish. *Tafsir al-Misbah (Pesan, Kesan, dan Keserasian a-Qur"an*. Jakarta: Lentera Hati, 2002.
- Siti, Mahmudah. *Psikologi Sosial*. Malang: UIN-Maliki Press, 2010.
- Smart, Aqila. *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game*. Yogyakarta: A+Plus Book, 2010.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kombinasi*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, dan R & D*.(Bandung: Alfabeta, 2009).

Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D Dan Penelitian Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta, 2019.

Sugiyono. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2019.

Wallgito, Bimo. *Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi Offset, 2004.

Yuliani, Lilis, Yari Dwikurnaningsih, and . Setyorini. "Meningkatkan Perilaku Prososial Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Menggunakan Teknik Permainan (Games) Pada Anak Asrama Sion Salatiga." *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* 2, no. 1 (2019): 33.

Zaenal, Mukarrom. *Komunikas Dan Teknologi Informasi Pendidikan*. Bandung: CV Pustaka Setia, 2016.





Lampiran 1

Kuesioner Terbuka

	<p>KEMENTERIAN AGAMA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE FAKULTAS TARBIYAH Jl. Amal Bakti No. 8 Soreang, Kota Parepare 91132 Telepon (0421) 21307, Faksimile (0421) 24404</p>
<p>INSTRUMEN PENELITIAN SKRIPSI</p>	

NAMAMAHASISWA : INES MAHARANI PUTRI
 NIM/PRODI : 18.1700.026/TADRIS IPS
 FAKULTAS : TARBIYAH
 JUDUL : PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU SOSIAL PESERTA DIDIK KELAS IX SMPN 1MATTIRO BULU KABUPATEN PINRANG

1. PETUNJUK

1. Bacalah pernyataan berikut dengan teliti.
2. Tulislah nama, kelas dan jenis kelamin pada lembar yang disediakan.
3. Jawaban yang Anda berikan tidak boleh ngasal (bukan sebenarnya) sebab akan mempengaruhi penelitian.
4. Jawaban yang Anda berikan tidak akan mempengaruhi nilai Anda.
5. Selamat mengerjakan dan Saya ucapkan terima kasih atas partisipasinya.

II. IDENTITAS

1. Nama :
2. Kelas :
3. Jenis Kelamin : Laki-Laki Perempuan

III. PERTANYAAN PENELITIAN

7) Apakah anda bermain *game online*?

Jawaban:.....

4. Jenis *game online* apa yang biasa anda mainkan?

Jawaban:.....

Lampiran 2

Kuesioner Tertutup Sebelum Uji Validitas

	KEMENTERIAN AGAMA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE FAKULTAS TARBIYAH Jl. Amal Bakti No. 8 Soreang, Kota Parepare 91132 Telepon (0421) 21307, Faksimile (0421) 24404
	VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN SKRIPSI

NAMA MAHASISWA : INES MAHARANI PUTRI
NIM/PRODI : 18.1700.026/TADRIS IPS
FAKULTAS : TARBIYAH
JUDUL : PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU
SOSIAL PESERTA DIDIK KELAS IX SMPN 1 MATTIRO
BULU KABUPATEN PINRANG

ANGKET UNTUK PENELITIAN

1. PETUNJUK

- Bacalah pernyataan berikut dengan teliti.
- Tulislah nama, kelas dan jenis kelamin pada lembar yang disediakan.
- Pilihlah salah satu dari alternatif jawaban yang disediakan dengan memberikan tanda (√), dengan keterangan berikut ini.
SS = Sangat Setuju, S = Setuju, TS = Tidak Setuju, RG = Ragu-ragu, STS = Sangat Tidak Setuju
- Jawaban yang Anda berikan tidak boleh ngasal (bukan sebenarnya) sebab akan mempengaruhi penelitian.
- Jawaban yang Anda berikan tidak akan mempengaruhi nilai Anda.
- Selamat mengerjakan dan Saya ucapkan terima kasih atas partisipasinya.

II. IDENTITAS

- Nama :
- Kelas :
- Jenis Kelamin : Laki-Laki Perempuan

III. Pernyataan Penelitian

Variabel	Pernyataan	Alternatif				
		SS	S	RG	TS	STS
Game Online (X)	1. Bermain <i>game online</i> melatih ketajaman mata saya					
	2. Bermain <i>game online</i> tidak membuat saya mudah kelelahan					
	3. Bermain <i>game online</i> hingga larut malam membuat saya merasa kelelahan di pagi hari					
	4. Bermain <i>game online</i> melatih saya memikirkan strategi untuk mengalahkan musuh					
	5. Keasyikan bermain <i>game online</i> membuat saya lalai melaksanakan ibadah					
	6. Bermain <i>game online</i> hingga larut malam membuat saya malas ke sekolah di pagi hari					
	7. Karena sering menggunakan fitur <i>chatting</i> dalam <i>game online</i> , dapat melatih kemampuan baca saya					
	8. Saya marah ketika sedang bermain <i>game online</i> , orang tua saya menyuruh saya belajar					
	9. Saya lebih sering menghabiskan waktu bermain <i>game online</i> daripada membaca buku					
	10. Saya terkadang mengeluarkan kata kasar pada saat bermain <i>game online</i>					
	11. Bermain <i>game online</i> membuat saya mudah bergaul					

12. Karena lebih sering menghabiskan waktu dengan bermain <i>game online</i> membuat saya susah bergaul dengan teman					
13. Saya lebih suka bermain <i>game online</i> daripada bercengkrama dengan keluarga					
14. Saya ingin bermain <i>game online</i> setiap saat					
15. Saya tidak fokus belajar, karena difikiran saya hanya ingin bermain <i>game online</i>					
16. Saya menghabiskan uang jajan hanya untuk beli kouta agar dapat bermain <i>game online</i>					

Variabel	Pernyataan	Alternatif				
		SS	S	RG	TS	STS
Perilaku Sosial (Y)	17. Saya lebih suka berdiam diri dibangku daripada berinteraksi dengan teman					
	18. Saya bertegur sapa jika bertemu dengan teman					
	19. Saya hanya mau bergaul dengan teman yang memiliki status sosial tinggi					
	20. Saya sering berinteraksi dengan teman yang berbeda kelas					
	21. Saya tidak suka berinteraksi dengan guru					
	22. Saya hanya ingin membantu teman yang mempunyai kegemaran yang sama dengan saya					
	23. Ketika teman tidak mempunyai uang jajan, saya berusaha berbagi dengannya					

24. Saya merasa senang ketika teman yang saya tidak sukai dimarahi oleh guru					
25. Ketika teman saya curhat tentang masalahnya, saya berusaha mendengarkan dengan baik					
26. Saya merasa senang ketika teman yang saya tidak sukai dimusuhi oleh teman-teman					
27. Saya akan marah bila saat diskusi, pendapat saya tidak dihiraukan					
28. Saya tidak akan membalas perbuatan jahat yang dilakukan oleh teman kepada saya					
29. Terkadang saya mengeluarkan kata kasar ketika teman mengejek saya					
30. Saya tidak suka ikut tawuran pelajar antar sekolah					
31. Saya akan marah, ketika guru menegur saya					
32. Saya lebih suka tugas mandiri daripada berkelompok					
33. Bersedia menjadi penengah jika ada selisih paham antar anggota kelompok					
34. Saya tidak suka berperan aktif dalam kegiatan kelompok					
35. Saya senang ketika bekerja sama dalam pembersihan kelas					
36. Saya tidak membantu teman satu kelompok yang mengalami kesulitan					
37. Saya tidak mau mendengar pendapat teman yang berbeda pendapat dengan saya					

38. Saya menghargai teman yang berbeda agama					
39. Saya tidak suka ketika teman memberikan kritik atau saran ke saya					
40. Saya menghargai setiap pilihan atau keputusan orang lain					
41. Saya tidak suka apabila yang saya gemari, tidak disukai teman yang lain					

Setelah mencermati instrumen dalam penelitian penyusunan proposal skripsi mahasiswa sesuai dengan judul tersebut, maka pada dasarnya dipandang telah memenuhi kelayakan untuk digunakan dalam penelitian yang bersangkutan.

Dosen Pembimbing:

Utama


 (.....)
Dr. Ahdar, M.Pd.I.
 NIP. 19761230 200501 2 002

Pendamping


 (.....)
A. Tien Asmara Palintan, S.Psi., M.Pd
 NIP. 19871201 201903 2 004

Lampiran 3

Hasil Uji Validitas

Correlations

	X01	X02	X03	X04	X05	X06	X07	X08	X09	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16	Total_X	
X01 Pearson Correlation	1	.570**	.024	.152	.012	.439*	-	.130	.187	-.152	-.141	.410*	.353	.106	.026	.275	-.015	.459*
X01 Sig. (2-tailed)		.001	.899	.422	.950	.015	.492	.322	.423	.459	.025	.056	.576	.891	.141	.938	.011	
X01 N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X02 Pearson Correlation	.570**	1	-	.512**	-.063	.367*	-	.066	-.209	-	.431*	.029	.048	-.220	.259	-.016	.279	
X02 Sig. (2-tailed)	.001		.102	.004	.739	.046	.607	.731	.268	.044	.017	.881	.802	.242	.167	.934	.135	
X02 N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X03 Pearson Correlation	.024	-.304	1	-.244	-.095	.158	-	-.	-.016	-.048	.151	.226	-.010	.120	-.046	.243	.111	
X03 Sig. (2-tailed)	.899	.102		.194	.618	.405	.351	.024	.935	.799	.426	.229	.958	.526	.808	.195	.558	
X03 N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X04 Pearson Correlation	.152	.512**	-	1	-.213	-	.282	-.197	-.266	-.326	.571**	-.034	-.345	-	.000	-.340	-.019	
X04 Sig. (2-tailed)	.422	.004	.194		.257	.881	.131	.297	.156	.079	.001	.857	.062	.018	1.000	.066	.920	

N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X05 Pearson Correlation	.012	-.063	-.095	-.213	1	.102	.036	.450 ⁺	.394 ⁺	.332	-.005	.417 ⁺	.339	.414 ⁺	.427 ⁺	.366 ⁺	.564 ^{**}	
X05 Sig. (2-tailed)	.950	.739	.618	.257		.593	.850	.013	.031	.073	.980	.022	.067	.023	.019	.047	.001	
X05 N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
X06 Pearson Correlation	.439 ⁺	.367 ⁺	.158	-.028	.102	1	.052	.117	-.251	-.153	.304	.102	-.014	-.049	.176	.126	.369 ⁺	
X06 Sig. (2-tailed)	.015	.046	.405	.881	.593		.784	.540	.181	.418	.103	.593	.941	.797	.352	.508	.045	
X06 N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
X07 Pearson Correlation	-.130	-.098	-.176	.282	.036	.052	1	.077	-.259	.200	.211	.140	-.274	-.396	.193	-.211	.043	
X07 Sig. (2-tailed)	.492	.607	.351	.131	.850	.784		.686	.167	.288	.263	.461	.143	.030	.308	.263	.821	
X07 N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
X08 Pearson Correlation	.187	.066	.412 ⁺	-.197	.450 ⁺	.117	.077	1	.332	.564 ^{**}	-.073	.316	.353	.291	.427 ⁺	.186	.516 ^{**}	
X08 Sig. (2-tailed)	.322	.731	.024	.297	.013	.540	.686		.073	.001	.701	.089	.055	.119	.019	.326	.004	
X08 N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
X09 Pearson Correlation	-.152	-.209	-.016	-.266	.394 ⁺	-.251	-.259	.332	1	.560 ^{**}	-.215	.202	.495 ^{**}	.761 ^{**}	.463 ^{**}	.613 ^{**}	.506 ^{**}	

	Sig. (2-tailed)	.423	.268	.935	.156	.031	.181	.167	.073		.001	.255	.285	.005	.000	.010	.000	.004
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X10	Pearson Correlation	-.141	-.370*	-.048	-.326	.332	-.153	.200	.564**	.560**	1	-.174	.335	.541**	.463**	.389*	.502**	.516**
	Sig. (2-tailed)	.459	.044	.799	.079	.073	.418	.288	.001	.001		.358	.071	.002	.010	.034	.005	.004
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X11	Pearson Correlation	.410*	.431*	.151	.571**	-.005	.304	.211	-.073	-.215	-.174	1	.467**	-.184	-.184	.153	-.099	.381*
	Sig. (2-tailed)	.025	.017	.426	.001	.980	.103	.263	.701	.255	.358		.009	.331	.330	.420	.601	.038
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X12	Pearson Correlation	.353	.029	.226	-.034	.417*	.102	.140	.316	.202	.335	.467**	1	.251	.295	.555**	.225	.692**
	Sig. (2-tailed)	.056	.881	.229	.857	.022	.593	.461	.089	.285	.071	.009		.181	.114	.001	.233	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X13	Pearson Correlation	.106	.048	-.010	-.345	.339	-.014	.274	.353	.495**	.541**	-.184	.251	1	.659**	.456*	.709**	.594**
	Sig. (2-tailed)	.576	.802	.958	.062	.067	.941	.143	.055	.005	.002	.331	.181		.000	.011	.000	.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

X14	Pearson Correlation	.026	-.220	.120	-.430*	.414*	-.049	-.396*	.291	.761**	.463**	-.184	.295	.659**	1	.434*	.636**	.569**
	Sig. (2-tailed)	.891	.242	.526	.018	.023	.797	.030	.119	.000	.010	.330	.114	.000		.017	.000	.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X15	Pearson Correlation	.275	.259	-.046	.000	.427*	.176	.193	.427*	.463**	.389*	.153	.555**	.456*	.434*	1	.392*	.780**
	Sig. (2-tailed)	.141	.167	.808	1.000	.019	.352	.308	.019	.010	.034	.420	.001	.011	.017		.032	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X16	Pearson Correlation	-.015	-.016	.243	-.340	.366*	.126	-.211	.186	.613**	.502**	-.099	.225	.709**	.636**	.392*	1	.629**
	Sig. (2-tailed)	.938	.934	.195	.066	.047	.508	.263	.326	.000	.005	.601	.233	.000	.000	.032		.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Total_X	Pearson Correlation	.459*	.279	.111	-.019	.564**	.369*	.043	.516**	.506**	.516**	.381*	.692**	.594**	.569**	.780**	.629**	1
	Sig. (2-tailed)	.011	.135	.558	.920	.001	.045	.821	.004	.004	.004	.038	.000	.001	.001	.000	.000	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Uji Validitas Variabel Y

Correlations

	Y1 7	Y1 8	Y1 9	Y2 0	Y2 1	Y 2	Y2 3	Y2 4	Y2 5	Y2 6	Y2 7	Y2 8	Y2 9	Y 3	Y3 0	Y3 1	Y3 2	Y3 3	Y3 4	Y3 5	Y3 6	Y3 7	Y3 8	Y 3	Y4 0	Y4 1	Total_ Y
Y17 Pears on Correlation	1	.246	-.030	-.218	.286	-.083	.555**	-.096	-.087	-.100	-.080	-.054	-.039	.027	.110	.413	-.110	-.244	.022	-.186	-.299	-.076	-.096	.268	.030	.279	
Sig. (2-tailed)		.190	.874	.247	.126	.662	.001	.615	.649	.598	.968	.778	.840	.887	.564	.023	.564	.194	.907	.326	.108	.690	.615	.152	.875	.135	
N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y18 Pears on Correlation	.246	1	.072	.361	.237	.267	.075	-.223	-.019	.251	-.161	-.207	.177	.136	.086	.057	.111	.216	.021	.037	.019	.239	.064	.283	.023	.331	
Sig. (2-tailed)	.190		.704	.050	.206	.115	.694	.236	.922	.182	.395	.273	.351	.499	.650	.764	.558	.252	.911	.847	.923	.213	.722	.130	.904	.074	

N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y19	Pears on Correlation	-.030	.072	.137	.100	.109	-.143	.091	.227	.263	-.117	.057	.157	-.289	.260	.021	.214	.206	-.148	.085	.256	.451	.334	.210	.223	.419*
	Sig. (2-tailed)	.874	.704	.469	1.000	.344	.452	.634	.228	.160	.537	.764	.406	.122	.165	.953	.256	.276	.436	.655	.172	.012	.071	.266	.235	.021
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y20	Pears on Correlation	-.218	.361	.137	.268	-.041	-.016	.025	.435	.081	-.013	-.069	-.046	-.347	.025	.097	.159	.025	.419	-.064	-.097	.004	.005	-.005	-.236	.215
	Sig. (2-tailed)	.247	.050	.469	.153	.831	.933	.896	.016	.672	.945	.719	.809	.060	.896	.610	.403	.897	.021	.736	.611	.985	.981	.980	.210	.255
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y21	Pears on Correlation	.286	.237	.000	.268	.321	.238	.054	.108	.024	-.143	-.000	.283	.138	.493	.290	.044	.510	.261	.087	-.066	.014	.103	.191	.328	.409*

	Sig. (2- tailed)	.12 6	.2 06	1.0 00	.1 53	.0 8 1	.20 6	.77 6	.57 0	.90 1	.4 51	1.0 00	.13 0	.3 2 7	.00 6	.1 20	.81 8	.00 4	.16 4	.64 7	.73 0	.94 3	.58 8	.31 2	.07 7	.025
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y22	Pears on Correl ation	- .08 3	.2 67	.19 4	- .0 41	- .32 3	- .07 9	- .11 5	- .26 4	.01 5	.0 68	- .00 9	.29 4	.3 0 6	- .16 7	- .0 79	.01 0	.08 4	- .34 6	.04 6	.19 4	.19 0	.15 6	- .08 9	.14 0	.190
	Sig. (2- tailed)	.66 2	.1 55	.30 4	.8 31	.08 1	.67 9	.54 4	.15 8	.93 7	.7 19	.96 4	.11 5	.1 0 0	.37 8	.6 79	.95 7	.65 8	.06 1	.80 8	.30 4	.31 5	.41 0	.64 0	.46 0	.316
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y23	Pears on Correl ation	.55 5**	.0 75	- .14 3	- .0 16	.23 8	.0 7	.30 7	.01 0	.11 3	.1 56	.52 2**	.00 4	.0 6	.22 7	.2 47	- .08 4	.27 0	.16 7	.09 9	.42 2*	.18 0	.26 5	.45 5*	.12 1	.498 **
	Sig. (2- tailed)	.00 1	.6 94	.45 2	.9 33	.20 6	.6 7	.09 9	.95 8	.55 2	.4 11	.00 3	.98 5	.7 3	.22 7	.1 88	.65 9	.14 8	.37 9	.60 4	.02 0	.34 2	.15 7	.01 2	.52 4	.005
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

Y24	Pears on Correlation Sig. (2-tailed) N	-	-	.09	.0	.05	.1	.30	-	.51	.2	.45	.36	.1	.36	.1	-	-	-	.55	.29	.08	.31	.24	.28	.442	
		.09	.2	.1	.25	.4	.1	.7	1	.08	.9**	.86	.3*	.3*	.3	.5*	.79	.11	.04	.05	.2**	.0	.4	.1	.3	.9	
		.61	.2	.63	.8	.77	.5	.09	.67	.00	.1	.01	.04	.4	.04	.3	.56	.80	.78	.00	.12	.65	.09	.19	.12	.015	
		5	36	4	96	6	4	9	1	3	25	2	9	7	7	43	3	7	5	2	0	8	5	6	1		
		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
Y25	Pears on Correlation Sig. (2-tailed) N	-	-	.22	.4	.10	.2	.01	-	-	-	-	-	.0	.07	.1	.56	.11	.69	-	-	.21	.18	.16	.00	.242	
		.08	.0	.22	.35	.10	.2	.01	.08	.1	.02	.24	.0	.07	.1	.56	.11	.69	.07	.01	.21	.18	.16	.00	.242		
		.64	.9	.22	.0	.57	.1	.95	.67	.67	.3	.90	.19	.8	.70	.4	.00	.55	.00	.69	.95	.26	.33	.38	.97	.197	
		9	22	8	16	0	8	8	1	3	69	3	1	7	7	54	1	4	0	1	7	3	7	6	3		
		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
Y26	Pears on Correlation Sig. (2-tailed) N	-	.2	.26	.0	.02	.1	.11	.51	.08	1	.1	.21	.39	.1	.43	.0	.34	.08	.01	.68	.43	.32	.36	.34	.24	.530
		.10	.51	.3	.81	.4	.1	.3	.9**	.08	1	.1	.21	.39	.1	.43	.0	.34	.08	.01	.68	.43	.32	.36	.34	.24	.530
		.59	.1	.16	.6	.90	.9	.55	.00	.67	.3	.26	.03	.5	.01	.9	.06	.64	.93	.00	.01	.08	.04	.06	.18	.003	
		8	82	0	72	1	7	2	3	3	43	6	3	7	8	27	3	6	6	0	6	0	6	1	8		
		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	

	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y27	Pearson Correlation	-.008	-.161	-.117	-.013	-.143	.068	.156	.286	-.170	-.179	.1	.021	.176	.139	-.120	-.383	-.079	-.115	-.044	.009	.378	.181	.015	-.041	.041
	Sig. (2-tailed)	.968	.395	.537	.945	.451	.719	.411	.125	.369	.343	.912	.352	.675	.492	.527	.037	.677	.543	.819	.961	.040	.337	.936	.830	.832
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y28	Pearson Correlation	.054	-.207	.057	-.069	.000	.009	.522	.453	-.023	.210	.021	-.028	.129	.262	.208	.092	.073	.000	.364	.201	.360	.119	.399	.251	.409
	Sig. (2-tailed)	.778	.273	.764	.719	1.000	.964	.003	.012	.903	.266	.912	.883	.497	.165	.130	.630	.700	1.000	.048	.286	.051	.530	.029	.181	.025
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y29	Pearson Correlation	-.039	.177	.157	-.046	-.283	.294	.004	.363	-.246	.390	.176	-.028	-.011	.574	-.278	-.011	.111	-.045	.396	.328	.084	.500	.142	.361	.440

	Sig. (2- tailed)	.84 0	.3 51	.40 6	.8 09	.13 0	.1 15	.98 5	.04 9	.19 1	.03 3	.3 52	.88 3	.8 04	.00 1	.1 37	.95 3	.55 8	.81 3	.03 0	.07 7	.66 1	.00 5	.45 4	.05 0	.015	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
Y30	Pears on Correl ation	.02 7	- .1 31	.28 9	- .3 47	- .18 5	.3 06 6	- .13 4	- .02 6	- .11 9	- .02 2	.0 79	- .12 9	- .04 7	- 1	.23 5	.2 04	.02 6	.03 1	- .29 6	- .10 2	.23 1	.28 8	.06 0	.04 2	.02 9	.056
	Sig. (2- tailed)	.88 7	.4 92	.12 2	.0 60	.32 7	.1 0	.73 5	.47 2	.87 8	.55 7	.6 76	.49 7	.80 4	.21 2	.2 79	.89 3	.87 1	.11 2	.59 0	.21 9	.12 3	.75 1	.82 5	.88 0	.768	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
Y31	Pears on Correl ation	.11 0	.0 86	.26 0	.0 25	.49 3**	.1 67	.22 7	.36 5*	.07 2	.43 0*	.1 30	.26 0	.57 3**	.2 3	1 15	.20 0	.32 1	.23 0	.50 8**	.16 6	.07 6	.49 1**	.41 8*	.51 9**	.614 **	
	Sig. (2- tailed)	.56 4	.6 50	.16 5	.8 96	.00 6	.3 78	.22 7	.04 7	.70 7	.01 8	.4 95	.16 5	.00 1	.2 12	.9 39	.28 9	.08 4	.22 1	.00 4	.37 9	.69 0	.00 6	.02 2	.00 3	.000	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	

Y32	Pears on Correlation Sig. (2-tailed) N	.413	.057	.011	.097	.290	.077	.179	-.142	-.017	-.120	.283	-.278	-.204	-.015	1	.024	.334	-.222	-.024	-.080	.075	.161	.059	.185	.223	
		.023	.764	.953	.610	.120	.679	.343	.454	.927	.527	.130	.137	.279	.939	.899	.071	.237	.900	.676	.694	.397	.756	.328		.237	
		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y33	Pears on Correlation Sig. (2-tailed) N	-.110	.111	.214	.159	.044	.080	-.110	.569**	.344	.383	.092	-.011	-.026	.200	-.024	.191	.414	.291	.055	.352	.200	.189	.273	.395		
		.564	.558	.256	.403	.818	.957	.563	.001	.063	.037	.630	.953	.899	.289	.899	.295	.023	.119	.774	.057	.289	.317	.144		.031	
		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y34	Pears on Correlation Sig. (2-tailed) N	.244	.216	.206	.025	.510**	.274	-.047	.113	.087	-.079	.073	.111	-.031	.321	.334	.198	1	.185	.211	.033	.314	.206	.293	.718**	.574**	
		.194	.252	.276	.897	.004	.658	.147	.807	.554	.646	.677	.700	.558	.084	.071	.295		.327	.262	.863	.091	.274	.116	.000		.001
		4	52	6	97	4	8	8	7	4	6	77	0	8	1	4	71	5	7	2	3	1	4	6	0		

	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y35	Pearson Correlation	.022	.021	-.148	.419	.261	-.34	.167	-.052	.694**	.015	-.115	.000	-.045	-.29	.230	-.222	.414*	.185	1	.125	.000	.078	.189	.275	.000	.255
	Sig. (2-tailed)	.907	.911	.436	.021	.164	.061	.379	.785	.000	.936	.543	1.000	.813	.122	.237	.023	.327		.509	1.000	.681	.317	.142	1.000	.175	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y36	Pearson Correlation	-.186	.037	.085	-.086	.087	-.046	.099	.552**	-.076	.684**	-.044	.364*	.396*	.10	.508**	-.024	.291	.211	.125	1	.490**	.474**	.540**	.624**	.373*	.584**
	Sig. (2-tailed)	.326	.847	.655	.736	.647	.800	.604	.002	.691	.000	.819	.048	.030	.509	.004	.900	.119	.262	.509		.006	.008	.002	.000	.042	.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y37	Pearson Correlation	.299	.019	.256	-.097	-.066	.194	.422*	.290	-.010	.436*	.009	.201	.328	.231	.166	-.080	.055	.033	.000	.490**	1	.340	.663**	.581**	-.072	.524**

	Sig. (2- tailed)	.10 8	.9 23	.17 2	.6 11	.73 0	.3 4	.02 0	.12 0	.95 7	.01 6	.9 61	.28 6	.07 7	.2 9	.37 9	.6 76	.77 4	.86 3	1.0 00	.00 6	.06 6	.00 0	.00 1	.70 7	.003
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y38	Pears on Correl ation	- .07 6	.2 34	.45 1*	- .0 04	- .01 4	.1 9	.18 0	.08 4	.21 1	.32 4	.3 78	.36 0	- .08 4	.2 8	.07 6	- .0 75	.35 2	.31 4	.07 8	.47 4**	.34 0	.27 1	.57 5**	.29 7	.495 **
	Sig. (2- tailed)	.69 0	.2 13	.01 2	.9 85	.94 3	.3 1	.34 2	.65 8	.26 3	.08 0	.0 40	.05 1	.66 1	.1 2	.69 0	.6 94	.05 7	.09 1	.68 1	.00 8	.06 6	.14 8	.00 1	.11 2	.005
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y39	Pears on Correl ation	.09 6	.0 68	.33 4	.0 05	.10 3	.1 5	.26 5	.31 1	.18 2	.36 7*	.1 81	.11 9	.50 0**	.0 0	.49 1**	- .1 61	.20 0	.20 6	.18 9	.54 0**	.66 3**	.27 1	.67 7**	.26 7	.665 **
	Sig. (2- tailed)	.61 5	.7 22	.07 1	.9 81	.58 8	.4 1	.15 7	.09 5	.33 7	.04 6	.3 37	.53 0	.00 5	.7 5	.00 6	.3 97	.28 9	.27 4	.31 7	.00 2	.00 0	.14 8	.00 0	.15 4	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

Y40	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.268	.283	.210	-.005	.191	-.089	.455*	.243	.164	.346	.015	.399*	.142	.042	.418*	.059	.189	.293	.275	.624**	.581**	.575**	.677**	.195	.691**
Y41	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.030	.023	.223	-.236	.328	.140	.121	.289	.006	.247	-.041	.251	.361*	.029	.519**	.185	.273	.718**	.000	.373*	-.072	.297	.267	.195	.556**
Total_Y	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.279	.331	.419*	.215	.409*	.190	.498**	.442*	.242	.530**	.041	.409*	.440*	.056	.614**	.223	.395*	.574**	.255	.584**	.524**	.495**	.665**	.691**	.556**

Lampiran 4
Kuesioner Tertutup Setelah Uji Validitas



NAMA MAHASISWA : INES MAHARANI PUTRI
NIM/PRODI : 18.1700.026/TADRIS IPS
FAKULTAS : TARBIYAH
JUDUL : PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU SOSIAL PESERTA DIDIK KELAS IX SMPN 1 MATTIRO BULU KABUPATEN PINRANG

1. PETUNJUK

- 1) Bacalah pernyataan berikut dengan teliti.
- 2) Tulislah nama, kelas dan jenis kelamin pada lembar yang disediakan.
- 3) Pilihlah salah satu dari alternatif jawaban yang disediakan dengan memberikan tanda (√), dengan keterangan berikut ini. SS = Sangat Setuju, S = Setuju, TS = Tidak Setuju, RG = Ragu-ragu, STS = Sangat Tidak Setuju. Jawaban yang Anda berikan tidak boleh ngasal (bukan sebenarnya) sebab akan mempengaruhi penelitian.
- 4) Jawaban yang Anda berikan tidak akan mempengaruhi nilai Anda.
- 5) Selamat mengerjakan dan Saya ucapkan terima kasih atas partisipasinya.

II. IDENTITAS

1. Nama :
2. Kelas :
3. Jenis Kelamin : Laki-Laki Perempuan

III. Pernyataan Penelitian

Variabel	Pernyataan	Alternatif				
		SS	S	RG	TS	STS
<i>Game Online</i> (X)	1. Bermain <i>game online</i> melatih ketajaman mata saya					
	2. Keasyikan bermain <i>game online</i> membuat saya lalai melaksanakan ibadah					
	3. Bermain <i>game online</i> hingga larut malam membuat saya malas ke sekolah di pagi hari					
	4. Saya marah ketika sedang bermain <i>game online</i> , orang tua saya menyuruh saya belajar					
	5. Saya lebih sering menghabiskan waktu bermain <i>game online</i> daripada membaca buku					
	6. Saya terkadang mengeluarkan kata kasar pada saat bermain <i>game online</i>					
	7. Bermain <i>game online</i> membuat saya mudah bergaul					
	8. Karena lebih sering menghabiskan waktu dengan bermain <i>game online</i> membuat saya susah bergaul dengan teman					
	9. Saya lebih suka bermain <i>game online</i> daripada bercengkrama dengan keluarga					
	10. Saya ingin bermain <i>game online</i> setiap saat					
	11. Saya tidak fokus belajar, karena difikiran saya hanya ingin bermain <i>game online</i>					
	12. Saya menghabiskan uang jajan hanya untuk beli kouta agar dapat bermain <i>game online</i>					

Variabel	Pernyataan	Alternatif				
		SS	S	RG	TS	STS
Perilaku Sosial (Y)	13. Saya hanya mau bergaul dengan teman yang memiliki status sosial tinggi					
	14. Saya tidak suka berinteraksi dengan guru					
	15. Ketika teman tidak mempunyai uang jajan, saya berusaha berbagi dengannya					
	16. Saya merasa senang ketika teman yang saya tidak sukai dimarahi oleh guru					
	17. Saya merasa senang ketika teman yang saya tidak sukai dimusuhi oleh teman-teman					
	18. Saya tidak akan membalas perbuatan jahat yang dilakukan oleh teman kepada saya					
	19. Terkadang saya mengeluarkan kata kasar ketika teman mengejek saya					
	20. Saya akan marah, ketika guru menegur saya					
	21. Bersedia menjadi penengah jika ada selisih paham antar anggota kelompok					
	22. Saya tidak suka berperan aktif dalam kegiatan kelompok					
	23. Saya tidak membantu teman satu kelompok yang mengalami kesulitan					
	24. Saya tidak mau mendengar pendapat teman yang berbeda pendapat dengan saya					
	25. Saya menghargai teman yang berbeda agama					
26. Saya tidak suka ketika teman memberikan kritik atau saran ke saya						

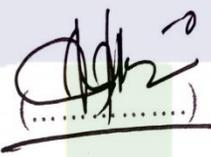
	27. Saya menghargai setiap pilihan atau keputusan orang lain					
	28. Saya tidak suka apabila yang saya gemari, tidak disukai teman yang lain					

Setelah mencermati instrumen dalam penelitian penyusunan proposal skripsi mahasiswa sesuai dengan judul tersebut, maka pada dasarnya dipandang telah memenuhi kelayakan untuk digunakan dalam penelitian yang bersangkutan.

Dosen Pembimbing:

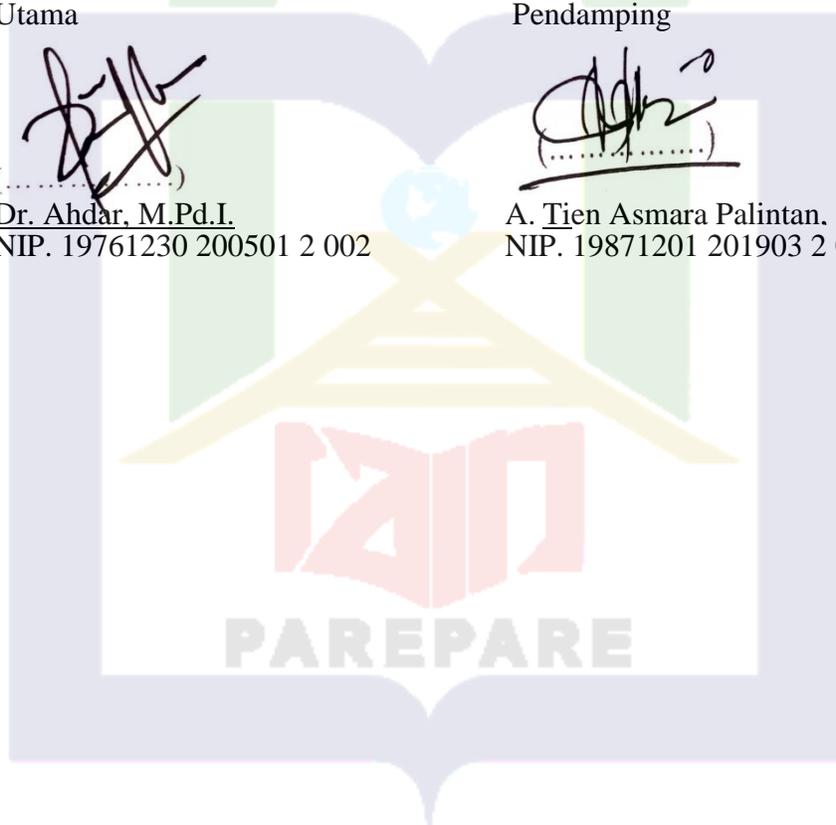
Utama

Pendamping

Dr. Ahdar, M.Pd.I.
NIP. 19761230 200501 2 002

A. Tien Asmara Palintan, S.Psi., M.Pd.
NIP. 19871201 201903 2 004



Lampiran 5

Tabulasi Data Hasil Uji Coba Kuesioner Tertutup Variabel X

Nama	Pernyataan												Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
RUDY	4	1	1	1	1	1	5	4	1	1	1	5	26
NURUL AIN ZAFITRI	2	5	2	2	5	1	3	4	4	2	2	4	36
MUTMAINNAH	4	3	4	5	3	4	4	3	4	4	3	5	46
ZOHRA AMALIAH	1	5	5	5	5	2	1	5	5	5	5	5	49
ASTI MAHYUDDIN	1	5	5	5	4	4	2	4	4	5	5	4	48
ATIQA NABILA	3	5	5	5	4	4	3	5	5	4	5	5	53
INDAH LESTARI	4	4	4	4	3	2	4	5	4	4	5	4	47
SITTI ASISAH	3	4	4	4	2	4	2	4	4	5	5	5	46
INDRAWAN	5	5	5	5	3	2	5	5	5	5	5	5	55
EKAFIRAWATI	4	1	1	5	5	5	1	2	5	5	5	4	43
MUH. AERIL	4	2	4	5	3	3	5	4	5	3	4	4	46
RESKY P	3	2	1	4	3	1	4	5	4	3	5	5	40
HERA	4	3	2	2	3	2	5	1	5	3	3	4	37
SITI MAHARANI	2	4	5	2	2	2	3	2	3	2	4	4	35
M.ABDYANDRA HADRI	4	4	4	5	2	1	4	4	5	4	4	4	45
AHMAD FIKRI	3	2	5	5	4	3	1	3	5	4	4	3	42
FATMA SYARIFUDDIN	3	3	2	2	2	3	4	3	2	1	4	5	34
SASKIA	2	4	5	4	5	3	2	4	5	3	5	5	47
JULIA PUTRI KAHAR	1	4	4	5	4	2	5	4	4	1	4	2	40
A.AINUL HIKMA	3	4	4	4	2	2	3	2	2	3	5	4	38
MUH FATHIR YUSUF	3	3	5	4	2	1	5	5	2	4	4	5	43
AYU WIDIYANENSIH	2	4	5	5	2	1	4	5	5	5	5	5	48

AIDIL AKBAR	1	4	2	4	1	1	4	4	5	4	4	5	39
DHEA AZZAHRA	4	4	4	2	4	3	5	4	4	3	4	4	45
FASHA NUR FAIS	2	2	4	4	4	5	3	4	4	4	4	4	44
ALENA MANGKAWANI LIPUKASIH	3	3	2	2	3	2	4	3	3	2	2	2	31
AHMAD AGUNG	4	1	3	2	3	4	4	4	4	3	4	4	40
MUH TAUFIK	4	4	4	4	2	1	4	4	5	4	4	5	45
ARDIANSA	2	1	1	2	1	1	2	2	1	2	2	2	19
FAHRUL	3	2	3	3	2	2	4	4	3	2	3	4	35
ILHAM	4	2	2	3	4	4	4	3	4	3	5	4	42
MUH. RASUL FADLY	1	4	5	4	4	5	4	5	5	1	4	4	46
AL-FAHMI	5	5	1	2	1	1	5	5	1	2	2	4	34
FARHAN	4	2	2	4	2	2	4	4	2	4	4	4	38
FERDIANSYAH	4	4	2	2	2	2	4	4	4	1	2	1	32
IRWANDI	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	46
AKBAR	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	42
ALFANDI	1	1	5	5	1	5	2	5	5	4	5	2	41
ISWAN	4	2	4	4	2	2	4	5	1	4	4	5	41
MUH. RASYA	2	2	1	2	2	2	4	4	1	2	2	3	27
TAHTA WINARTA	4	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	44
AIDIL	2	1	1	4	4	4	5	4	4	4	4	4	41
RESKI PUTRA APRILIANTO	2	2	2	5	3	2	3	2	4	4	3	4	36
MUHAMMAD IDRIS	4	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2	42
ARSYA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	46
ARWAN	5	5	5	5	4	2	5	5	2	4	5	4	51
HAERUL	4	2	2	1	2	2	4	2	2	2	2	2	27
M. ADRISAL	2	2	2	4	1	1	4	4	2	2	1	1	26
RIFKY DANIANTO	4	2	2	1	5	2	2	2	1	3	1	1	26
SARIL	2	2	2	4	2	2	4	4	2	2	4	2	32
ADRIAN	1	1	1	4	1	1	5	1	2	2	2	2	23
IMRAN	1	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	53
MUH. FAHRUL	4	5	4	5	3	5	4	5	5	5	5	5	55
MUH. TAJWIEL	3	2	2	3	3	3	2	2	3	4	3	4	34
ASRIANI	3	2	4	2	5	3	2	4	4	5	4	3	41

ZULKIFLI	4	2	2	3	3	2	4	4	4	3	4	3	38
ANGGA	5	5	4	4	4	2	5	5	5	4	4	4	51
ZUL FADLY	2	2	1	5	5	4	3	2	4	5	2	5	40
ASMAWATI	2	2	4	3	2	1	2	2	5	5	5	5	38
AULIA	1	1	1	5	5	4	2	5	5	4	5	5	43



Tabulasi Data Hasil Uji Coba Kuesioner Tertutup Variabel Y

Nama	Pernyataan																Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
RUDY	5	5	4	4	3	1	1	5	5	5	5	5	5	5	5	3	66
NURUL AIN ZAFITRI	4	5	5	4	2	4	1	4	2	2	3	2	5	2	4	2	51
MUTMAINNAH	4	4	4	4	5	3	5	5	3	2	4	4	4	3	4	4	62
ZOHRA AMALIAH	4	5	5	3	3	2	2	5	5	5	5	3	5	3	5	3	63
ASTI MAHYUDDIN	5	5	5	4	2	4	2	4	3	4	4	3	4	3	4	4	60
ATIQA NABILA	5	5	5	3	4	5	1	4	4	5	5	5	5	5	5	4	70
INDAH LESTARI	5	4	4	4	4	3	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	61
SITTI ASISAH	5	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	2	3	5	57
INDRAWAN	5	5	5	5	5	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	77
EKA FIRAWATI	5	4	5	4	4	4	3	5	3	3	5	2	5	4	3	4	63
MUH. AERIL	5	5	4	5	5	4	3	5	3	4	4	4	4	4	4	4	67
RESKY P	5	5	4	2	3	4	2	5	3	4	4	3	5	5	4	5	63
HERA	5	5	5	1	2	4	2	5	5	5	5	3	4	3	4	1	59
SITI MAHARANI	5	5	4	3	3	4	1	5	4	4	4	4	5	4	4	2	61
M.ABDYANDRA HADRI	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	77
AHMAD FIKRI	5	4	5	4	4	1	3	5	5	5	5	4	5	4	5	4	68
FATMA SYARIFUDDIN	2	4	4	4	4	5	2	5	4	2	3	4	4	3	4	3	57
SASKIA	4	4	4	3	2	4	3	3	3	4	4	2	5	4	4	3	56
JULIA PUTRI KAHAR	1	4	5	2	2	5	2	4	2	2	4	2	2	4	4	4	49
A.AINUL HIKMA	5	3	4	3	3	3	2	4	3	4	5	3	5	2	3	2	54
MUH FATHIR YUSUF	5	5	5	3	3	3	2	4	4	4	4	5	4	3	4	4	62
AYU WIDIYANENGSIH	5	5	4	4	2	4	2	5	5	5	5	4	5	4	4	4	67
AIDIL AKBAR	5	4	4	3	3	4	3	4	4	2	4	4	5	4	4	1	58
DHEA AZZAHRA	5	3	4	4	4	4	5	5	3	3	5	4	5	3	4	4	65

FASHA NUR FAIS	4	4	3	4	4	3	5	4	3	5	4	4	4	4	3	4	62
ALENA MANGKAWANI LIPUKASIH	2	3	4	3	3	3	2	3	3	4	4	4	5	3	3	3	52
AHMAD AGUNG	4	5	5	3	4	4	2	3	3	2	3	5	5	4	3	4	59
MUH TAUFIK	3	3	5	2	1	1	1	5	5	3	5	3	4	3	3	3	50
ARDIANSA	5	4	4	4	4	5	2	5	4	5	5	5	5	5	5	4	71
FAHRUL	3	3	5	3	4	4	5	3	4	4	4	4	5	4	5	4	64
ILHAM	5	4	3	4	4	4	3	5	3	2	4	3	4	3	4	2	57
MUH. RASUL FADLY	4	1	1	1	5	2	2	5	1	5	5	5	5	2	2	2	48
AL-FAHMI	3	2	5	2	3	4	2	4	2	4	4	2	4	1	4	2	48
FARHAN	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	2	4	2	61
FERDIANSYAH	4	4	4	5	4	4	2	2	4	2	4	4	5	3	4	2	57
IRWANDI	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	5	4	4	4	63
AKBAR	4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
ALFANDI	5	5	5	1	5	1	1	5	2	3	1	4	1	5	3	4	51
ISWAN	5	4	5	4	4	2	1	2	2	4	4	4	5	4	5	4	59
MUH. RASYA	4	4	4	4	2	2	2	4	3	3	4	4	4	3	4	3	54
TAHTA WINARTA	4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
AIDIL	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	1	5	4	67
RESKI PUTRA APRILIANTO	2	4	4	4	4	4	3	4	4	5	5	4	5	4	5	3	64
MUHAMMAD IDRIS	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	64
ARSYA	4	4	4	2	4	2	4	4	2	2	2	4	5	4	4	4	55
ARWAN	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	70
HAERUL	5	2	1	2	1	1	4	2	1	1	5	5	5	5	5	5	50
M. ADRISAL	4	4	4	4	4	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	3	60
RIFKY DANIANTO	3	3	5	1	2	5	3	5	4	4	3	3	5	4	4	4	58
SARIL	5	5	4	5	5	5	5	5	4	2	4	4	5	5	5	4	72
ADRIAN	2	1	4	1	2	2	4	2	5	2	5	4	1	5	2	5	47
IMRAN	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	66
MUH. FAHRUL	5	4	5	3	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	75
MUH. TAJWIEL	3	3	4	3	2	2	4	3	3	4	4	3	5	3	4	3	53
ASRIANI	5	4	4	3	4	2	2	3	4	4	4	4	5	4	4	2	58

ZULKIFLI	5	2	5	3	3	4	2	3	4	4	4	4	4	3	4	3	57
ANGGA	5	5	5	5	5	1	2	5	5	4	4	5	5	4	5	5	70
ZUL FADLY	4	4	5	1	2	3	2	4	4	4	4	4	4	4	5	2	56
ASMAWATI	5	5	4	2	5	4	2	3	4	5	5	5	5	5	5	5	69
AULIA	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	80



Lampiran 6

Surat Keterangan Pembimbing


**KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS TARBİYAH
NOMOR : 3251 TAHUN 2021
TENTANG
PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBİYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE**

DEKAN FAKULTAS TARBİYAH

Menimbang : a. Bahwa untuk menjamin kualitas skripsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah IAIN Parepare, maka dipandang perlu penetapan pembimbing skripsi mahasiswa tahun 2021;
b. Bahwa yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan mampu untuk diserahi tugas sebagai pembimbing skripsi mahasiswa.

Mengingat : 1. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-undang Nomor 12 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah RI Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan;
5. Peraturan Pemerintah RI Nomor 13 Tahun 2015 tentang Perubahan Kedua atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan;
6. Peraturan Presiden RI Nomor 29 Tahun 2018 tentang Institut Agama Islam Negeri Parepare;
7. Keputusan Menteri Agama Nomor 394 Tahun 2003 tentang Pembukaan Program Studi;
8. Keputusan Menteri Agama Nomor 387 Tahun 2004 tentang Petunjuk Pelaksanaan Pembukaan Program Studi pada Perguruan Tinggi Agama Islam;
9. Peraturan Menteri Agama Nomor 35 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja IAIN Parepare;
10. Peraturan Menteri Agama Nomor 16 Tahun 2019 tentang Statuta Institut Agama Islam Negeri Parepare.

Memperhatikan : a. Surat Pengesahan Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran Nomor: DIPA-025.04.2.307381/2021, tanggal 23 November 2020 tentang DIPA IAIN Parepare Tahun Anggaran 2021;
b. Surat Keputusan Rektor Institut Agama Islam Negeri Parepare Nomor: 140 Tahun 2021, tanggal 15 Februari 2021 tentang pembimbing skripsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah IAIN Parepare Tahun 2021.

MEMUTUSKAN

Menetapkan : **KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBİYAH TENTANG PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBİYAH INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE TAHUN 2021;**

Kesatu : Menunjuk saudara; 1. Dr. Ahdar, M.Pd.I.
2. A. Tien Asmara Palintan, S.Psi., M.Pd.

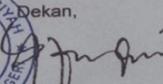
Masing-masing sebagai pembimbing utama dan pendamping bagi mahasiswa :
Nama : Ines Maharani Putri
NIM : 18.1700.026
Program Studi : Tadris IPS
Judul Skripsi : Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Sosial Peserta Didik Kelas VIII SMPN 1 Mattiro Bulu

Kedua : Tugas pembimbing utama dan pendamping adalah membimbing dan mengarahkan mahasiswa mulai pada penyusunan proposal penelitian sampai menjadi sebuah karya ilmiah yang berkualitas dalam bentuk skripsi;

Ketiga : Segala biaya akibat diterbitkannya surat keputusan ini dibebankan kepada anggaran belanja IAIN Parepare;

Keempat : Surat keputusan ini diberikan kepada masing-masing yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Parepare
Pada Tanggal : 27 Oktober 2021

Dekan,

H. Saepudin



Lampiran 7

Surat Izin melakukan Penelitian dari IAIN Parepare

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
FAKULTAS TARBİYAH
Alamat : Jl. Amal Bakti No. 08 Sorong Parepare 91132 telp (0421) 21307 Fax 24404
PO Box 909 Parepare 91100, website: www.iainpare.ac.id, email: mail@iainpare.ac.id

Nomor : B.2989/In.39.5.1/PP.00.9/08/2022
Lampiran : 1 Bundel Proposal Penelitian
Hal : Permohonan Rekomendasi Izin Penelitian

Yth. Bupati Pinrang
C.q. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu
di-

Kab. Pinrang

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Parepare :

Nama : Ines Maharani Putri
Tempat/ Tgl. Lahir : Balikpapan, 26 Maret 2000
NIM : 18.1700.026
Fakultas/ Program Studi : Tarbiyah / Tadris IPS
Semester : VIII (Delapan)
Alamat : Jl. A. Wahani No.45, Dusun Garessi, Desa Sawitto,
Kec. Watang Sawitto, Kab. Pinrang

Bermaksud akan mengadakan penelitian di wilayah Kab. Pinrang dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul "**Pengaruh *Game Online* Terhadap Perilaku Sosial Peserta Didik Kelas IX SMPN 1 Mattirobulu Kabupaten Pinrang**". Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada bulan Agustus sampai bulan September Tahun 2022.

Demikian permohonan ini disampaikan atas perkenaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.

Parepare, 15 Agustus 2022
Dekan I,



Tembusan :

- 1 Rektor IAIN Parepare
- 2 Dekan Fakultas Tarbiyah

Lampiran 8

Surat Izin melakukan Penelitian dari Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu

**PEMERINTAH KABUPATEN PINRANG**
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
UNIT PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Jl. Jend. Sukawati Nomor 40. Telp/Fax : (0421)921695 Pinrang 91212

KEPUTUSAN KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU KABUPATEN PINRANG
Nomor : 503/0446/PENELITIAN/DPMPPTSP/09/2022

Tentang

REKOMENDASI PENELITIAN

Menimbang : bahwa berdasarkan penelitian terhadap permohonan yang diterima tanggal 13-09-2022 atas nama INES MAHARANI PUTRI, dianggap telah memenuhi syarat-syarat yang diperlukan sehingga dapat diberikan Rekomendasi Penelitian,

Mengingat : 1. Undang - Undang Nomor 29 Tahun 1959;
2. Undang - Undang Nomor 18 Tahun 2002;
3. Undang - Undang Nomor 25 Tahun 2007;
4. Undang - Undang Nomor 25 Tahun 2009;
5. Undang - Undang Nomor 23 Tahun 2014;
6. Peraturan Presiden RI Nomor 97 Tahun 2014;
7. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 64 Tahun 2011 sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 7 Tahun 2014;
8. Peraturan Bupati Pinrang Nomor 48 Tahun 2016; dan
9. Peraturan Bupati Pinrang Nomor 38 Tahun 2019.

Memperhatikan : 1. Rekomendasi Tim Teknis PTSP : 1125/RT.Teknis/DPMPPTSP/09/2022, Tanggal : 13-09-2022
2. Berita Acara Pemeriksaan (BAP) Nomor : 0446/BAP/PENELITIAN/DPMPPTSP/09/2022, Tanggal : 13-09-2022

MEMUTUSKAN

Menetapkan :

KESATU : Memberikan Rekomendasi Penelitian kepada :

1. Nama Lembaga	: INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE
2. Alamat Lembaga	: JL. AMAL BAKTI NO. 08 SOREANG, PAREPARE
3. Nama Peneliti	: INES MAHARANI PUTRI
4. Judul Penelitian	: PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU SOSIAL PESERTA DIDIK KELAS IX SMPN 1 MATTIRO BULU KABUPATEN PINRANG
5. Jangka waktu Penelitian	: 2 Bulan
6. Sasaran/target Penelitian	: PESERTA DIDIK KELAS IX SMPN 1 MATTIRO BULU
7. Lokasi Penelitian	: Kecamatan Mattiro Bulu

KEDUA : Rekomendasi Penelitian ini berlaku selama 6 (enam) bulan atau paling lambat tanggal 13-03-2023.

KETIGA : Peneliti wajib mentaati dan melakukan ketentuan dalam Rekomendasi Penelitian ini serta wajib memberikan laporan hasil penelitian kepada Pemerintah Kabupaten Pinrang melalui Unit PTSP selambat-lambatnya 6 (enam) bulan setelah penelitian dilaksanakan.

KEEMPAT : Keputusan ini mulai berlaku pada tanggal ditetapkan, apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan, dan akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Pinrang Pada Tanggal 13 September 2022

Ditandatangani Secara Elektronik Oleh :
ANDI MIRANI, AP.,M.Si
NIP. 197406031993112001
Kepala Dinas Penanaman Modal dan PTSP
Selaku Kepala Unit PTSP Kabupaten Pinrang


Biaya : Rp 0,-



Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE



Lampiran 9

Lampiran 9

Surat Selesai Penelitian di SMPN 1 Mattiro Bulu Kabupaten Pinrang

**PEMERINTAH KABUPATEN PINRANG**
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPT SMP NEGERI 1 MATTIROBULU
Alamat : Barugae kelurahan Padaidi Kec. Mattirobulu Kab. Pinrang Kode Pos 91271

SURAT KETERANGAN
Nomor: 042.3/ 03 /SMP.03/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : H. SULAEMAN, S.Pd, M.M
NIP : 19730321 199903 1 007
Jabatan : Kepala UPT SMPN 1 Mattiro Bulu Kabupaten Pinrang

Menyatakan bahwa mahasiswa Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare dibawah ini telah menyelesaikan studi penelitiannya di UPT SMP Negeri 1 Mattiro Bulu.

Nama : INES MAHARANI PUTRI
NIM : 18.1700.026
Fak/Jurusan : Tarbiyah / Tadris IPS

Judul Skripsi : “PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP PERILAKU SOSIAL KELAS IX SMPN 1 MATTIRO BULU KABUPATEN PINRANG”

Surat ini dibuat dan dipergunakan seperlunya dalam penyusunan skripsi mahasiswa tersebut diatas, demikian surat keterangan ini dibuat dan atas kerja samanya diucapkan terima kasih.

Barugae, 02 Januari 2023
Sekolah,

**H. SULAEMAN, S.Pd, M.Pd**
NIP. 19730321 199903 1 007
PINRANG

Lampiran 10
Dokumentasi



BIOGRAFI PENULIS



Ines Maharani Putri adalah nama lengkap penulis. Lahir pada 26 Maret 2000 di Balikpapan. Penulis merupakan anak kedua dari 3 bersaudara dari pasangan bapak Jumahar.L dan ibuDarapita. Memulai pendidikan awal di SD Negeri 09 Pinrang kemudian selesai pada tahun 2012, kemudian melanjutkan pendidikan menengah di SMP Negeri 2 Pinrang selesai pada tahun 2015, serta melanjutkan pendidikan di SMK Negeri 1 Pinrang. Setelah itu, penulis melanjutkan kejenjang perguruan tinggi tepatnya di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare pada tahun 2018 dengan memilih program studi tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), fakultas Tarbiyah. Berkat petunjuk dan pertolongan Allah SWT, serta usaha dan juga doa dari orang tua dalam menjalani aktivitas akademik di perguruan tinggi penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulis mengharapkan penelitian inididak hanya dapat bermanfaat bagi penulis sendiri akan tetapi juga bermanfaat terhadap oranglain.

Penulis mengajukan judul skripsi ini sebagai tugas akhir di Institut Agama Islam Negeri Parepare, yaitu “Pengaruh *Game Online* terhadap Perilaku Sosial Peserta Didik pada Kelas IX di SMPN 1 Mattiro Bulu”