



Plagiarism Checker X - Report

Originality Assessment

Overall Similarity: **35%**

Date: Sep 19, 2021

Statistics: 1098 words Plagiarized / 3174 Total words

Remarks: Moderate similarity detected, you better improve the document (if required).

ANALISIS PENGARUH GAME ONLINE ANDROID TERHADAP REMAJA PANDUSARI DUSUN

NOGOSARI DESA KAYEN Wigung Bayu Atmoko¹, Muga Linggar Famukhti², Dwi

Rahayu³ Prodi Pendidikan Informatika, STKIP PGRI Pacitan Abstrak: Penelitian ini

bertujuan untuk mengetahui faktor apa yang membuat remaja pandusari dusun nogosari desa kayen menyukai game online android, dan untuk mengetahui dampak positif, negatif,

dan pengaruh game online android pada komunikasi para remaja pandusari dusun

nogosari desa kayen kecamatan pacitan kabupaten pacitan. Penelitian ini menggunakan

metode kualitatif, metode kualitatif adalah penelitian yang bersifat deskriptif dan

cenderung menggunakan analisis. Untuk metode pengumpulan data yaitu menggunakan

metode angket dengan subjek penelitian 29 responden. Hasil dari data yang diperoleh

peneliti setelah melakukan perhitungan dan melakukan uji coba didapatkan data sebanyak

91,73% yang menyatakan setuju berarti bisa dikatakan bahwa bermain game online android

mempunyai pengaruh positif melihat dari jumlah persenan yang didapatkan peneliti dari para

responden. Kata kunci : game online android, remaja, pengaruh. Abstract. This study

aims to find out what factors make Pandusari teenagers, Nogosari Village, Kayen Village,

like Android online games, and to find out the positive, negative, and influence of Android

online games on the communication of Pandusari teenagers, Nogosari Hamlet, Kayen

Village, Pacitan District, Pacitan Regency. This study uses qualitative methods, qualitative

methods are descriptive research and tend to use analysis. For the data collection method,

that is using the questionnaire method with 29 respondents as research subjects. The

results of the data obtained by the researcher after doing calculations and conducting trials

obtained data as much as 91.73% who agreed, meaning it could be said that playing

android online games had a positive influence seeing the number of percentages obtained

by researchers from the respondents. Keywords: android online games, teenagers,

influence PENDAHULUAN Kemajuan teknologi dan informasi yang sangat pesat menuntut

pengguna untuk pandai memilah dan memilih berbagai informasi yang diterima. Salah satu

dampak dari kemajuan teknologi adalah munculnya perangkat gadget berupa smartphone

yang selain berguna sebagai sarana komunikasi juga bisa sebagai game. Berbagai

permainan diakses melalui internet secara bebas. Tidak hanya informasi melainkan sebagai sarana hiburan juga disajikan oleh internet, salah satunya adalah game online android.

Seiring dengan perkembangan teknologi banyak bermunculan dengan game yang menarik

dikalangan masyarakat sehingga berdampak terhadap komunikasi dan aktifitas dikalangan remaja.

Perubahan perilaku pada remaja yang mengalami kecanduan game online android mungkin tidak dirasakan oleh seseorang, tetapi dirasakan oleh orang lain di

lingkungan masyarakat khususnya para remaja.

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk menguji seberapa besar dampak pengaruh game online android terhadap aktifitas remaja Pandusari Dusun Nogosari, Desa Kayen, Kecamatan Pacitan.

Subyek penelitian ini adalah satu organisasi atau perkumpulan yang terkategori memiliki tingkat suka bermain game online android tinggi.

Namun pilihan permainan yang tepat dan tidak mengandung unsur kekerasan, serat pemakaian yang tidak kecanduan di ketahui

bermanfaat meningkatkan kerja otak.

Game adalah program komputerisasi yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan hiburan. Game adalah suatu yang

memiliki "akhir dan cara mencapainya". Berdasarkan beberapa definisi di atas disimpulkan bahwa game adalah suatu program komputerisasi yang dimainkan yang dimainkan untuk

mencapai suatu pencapaian dengan hasil akhir dan tujuan sebagai hiburan.

Kegemaran bermain game adalah kegiatan memainkan program komputerisasi dalam bentuk

permainan yang dilakukan secara teratur yang dimainkan untuk mencapai suatu tujuan

sebagai hiburan.

Seiring perkembangan game online, akan membawa pengaruh terhadap pengguna game online android. Game online android memberikan kepuasan dan

penghormatan dari orang lain yang mungkin tidak didapatkan oleh pemain di dunia nyata.

Game online android membuat pemain menjadi kecanduan, karena para gamers mampu duduk berlama lama demi game online android dan bertahan tanpa menginginkan suatu

gangguan yang mampu mengganggu konsentrasinya dalam bermain. Maraknya game

online android di indonesia membuat fenomena baru di kalangan penggemar game dari

berperilaku agresif dan tidak bisa mengontrol emosi. Game online android ini berbahaya

karena ketergantungan pada aktifitas pemain game. Banyak remaja yang menyisihkan uang jajan mereka demi bisa membeli kouta agar bisa bermain game online android. Kenapa peneliti bisa bilang begitu karena itu fakta yang terjadi di lapangan. Hal tersebut memang benar benar terjadi di lingkungan peneliti karena setiap remaja bermain game online android peneliti mengamati hal apa saja yang terjadi saat bermain game, saat mereka menuai kemenangan dan saat menuai kekalahan. Pengambilan lokasi penelitian ini mengambil di lingkungan tempat tinggal peneliti yaitu di Dusun Nogosari Desa Kayen Kecamatan Pacitan. Dimana para remaja di sana kebanyakan bermain game online sampai lupa waktu. Mereka bermain secara berkelompok atau MABAR di rumah yang dianggap nyaman untuk bermain game online dan yang mempunyai jaringan internet yang bagus untuk menunjang permainan mereka supaya lancar tanpa ada kendala saat bermain game online android. Hal ini terjadi tidak hanya satu atau dua kali saja melainkan hal ini terjadi sering bahkan bisa dibilang tidak ada hentinya untuk bermain game online android ini. Walaupun tidak berkelompok mereka sering bermain di rumah masing, bahkan para orang tua ada yang mengeluh supaya anak yang bermain game online tersebut bisa berhenti bermain game dan menjalani aktifitas di luar dari permainan game online android tersebut. Hal ini juga terjadi di rumah peneliti karena adek dari peneliti juga kecanduan bermain game online android dan layaknya orang tidak waras karena berbicara dengan smartphone karena mereka bermain bersama tetapi di rumah masing masing sebab itu mereka layaknya seperti berbicara sendiri sehingga mengabaikan keadaan sekitarnya yang berakibat luas terhadap pergaulan, pekerjaan, prestasi serta kesehatan. Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, maka peneliti mengangkat judul "ANALISIS PENGARUH GAME ONLINE ANDROID TERHADAP REMAJA PANDUSARI DUSUN NOGOSARI DESA KAYEN " METODE PENELITIAN Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Semua fakta yang di peroleh dari instrumen pengumpulan data adalah berdasarkan fakta yang diamati dan disampaikan apa adanya. Kemudian di gunakan untuk menjawab penelitian yang sudah dikaji. Menurut Sukmadinata (2010) metode penelitian diskriptif kualitatif adalah suatu penelitian yang di tujukan untuk mendiskripsikan dan menganalisis

fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi atau pemikiran orang secara individual maupun kelompok. Alasan memilih menggunakan pendekatan kualitatif adalah karena permasalahan yang dibatasi tidak berkenaan dengan angka angka serta data hasil penelitian berupa data diskriptif. Subjek dalam penelitian ini adalah remaja Pandusari Dusun Nogosari, Desa Kayen. Data ini diperoleh dengan melakukan observasi dan wawancara secara langsung dengan remaja Pandusari, Dusun Nogosari, Desa Kayen. Objek penelitian pada kali ini yaitu meliputi: (1). Untuk mengetahui faktor apa saja yang mengakibatkan remaja Pandusari kecanduan permainan game online android (2). Untuk mengetahui pengaruh yang ditimbulkan akibat kecanduan bermain game online android pada Remaja Pandusari Dusun Nogosari Desa Kayen. Populasi menurut Suharsimi (2002), adalah keseluruhan subjek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi. Studi atau penelitiannya juga disebut studi populasi atau studi sensus (Sugiyono, 2007). Dalam penelitian ini yang menjadi populasi penelitian adalah Remaja Pandusari Dusun Nogosari yang berjumlah 29 orang. Alasan dalam mengambil data tersebut sebagai populasi agar lebih mudah dalam pembagian kuesioner oleh peneliti. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel dari populasi itu. Teknik sampel dalam penelitian ini adalah menggunakan convenience sampling (sampel berdasarkan kemudahan). Periset bebas meneliti siapa saja anggota populasi yang mempunyai data berlimpah dan mudah diperoleh oleh periset. Jumlah sampel akan ditentukan berdasar ukuran N yang akan dicari terlebih dahulu berdasarkan rumus Yamane. rumus tersebut menetapkan bahwa derajat ketelitian (d) sebesar 0,1 dengan tingkat kepercayaan sebesar 90%. Dengan menggunakan rumus Yamane sederhana ini adalah sebagai berikut:
$$N = \frac{n}{d^2}$$
 Keterangan : n = Jumlah Populasi N = Jumlah Sampel d = Presisi (derajat ketelitian=10%) Jika jumlah populasi (n) = Remaja Pandusari 29 Maka :
$$N = \frac{29}{0,1^2} = \frac{29}{0,01} = 2900$$
 Berdasarkan teknik penentuan jumlah sampel

tersebut, maka sampel penelitian ini berjumlah 10 orang remaja pandusari di Dusun Nogosari. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, angket dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan instrumen bantu pertama yaitu observasi. Observasi dilakukan saat para remaja Pandusari sedang bermain Game Online Android di tempat salah satu remaja Pandusari, dilaksanakannya observasi ini untuk mengetahui seberapa kecanduan para remaja dan untuk mengetahui pengaruh apa yang nantinya terjadi pada remaja Pandusari. Observasi dilakukan secara non partisipatif, yaitu peneliti hanya mengamati atau hanya melakukan pengamatan tanpa terlibat dalam kegiatan yang sedang berlangsung. dalam melakukan observasi, peneliti hanya membutuhkan waktu dari kegiatan atau perilaku yang ditunjukkan remaja Pandusari Dusun Nogosari, Desa Kayen. Metode angket adalah metode yang menggunakan sejumlah daftar pertanyaan tertulis yang harus diisi oleh responden. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup. Yaitu angket yang disusun dengan menyediakan alternatif jawaban sehingga memudahkan responden dalam memberi jawaban dan memudahkan peneliti dalam menganalisa (Margono:2000:167-168). Adapun yang menjadi responden adalah Remaja Pandusari Dusun Nogosari yang berjumlah 29. Teknik dokumentasi bertujuan untuk memberikan gambaran tentang penelitian yang dilakukan. Dokumentasi berupa foto saat remaja Pandusari sedang Bermain Game Online Android, dan catatan lapangan. Dari hasil dokumentasi ini dapat digunakan sebagai kelengkapan data peneliti. Metode pengumpulan data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah observasi, angket dan dokumentasi. Jenis angket atau kuisisioner yang digunakan pada penelitian ini adalah kuisisioner tertutup atau kuisisioner terstruktur (Closed Quistionaire) adalah kuisisioner yang alternatif jawabannya telah disediakan menggunakan skala likert. Sedangkan pilihan jawabannya terdiri dari 4 pilihan jawaban, yaitu: 1 = Sangat Setuju, 2= Setuju, 3= Kurang Setuju, 4 = Tidak Setuju. Keabsahan data merupakan alat untuk menguji keakuratan dan kebenaran data yang telah diperoleh. Sehingga peneliti dapat mengetahui data yang sesuai untuk dijadikan pedoman bagi peneliti. Adapun teknik keabsahan data pada peneliti ini menggunakan uji kredibilitas dengan triangulasi

teknik dan triangulasi sumber. Dimana triangulasi sumber digunakan untuk menguji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek data yang telah di peroleh dari beberapa sumber. ¹⁴Triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas data dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Artinya peneliti disini akan menggabungkan beberapa teknik pengumpulan data yang berbeda berdasarkan sumber yang sama. Teknik triangulasi dilakukan dengan menggabungkan hasil mengumpulkan data yang telah didapat melalui kegiatan penelitian. Dengan demikian kesimpulan hasil analisis yang diperoleh akan menjadi akurat. Triangulasi yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data kedalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja. ¹⁵Penelitian kualitatif lebih mengarah kepada pendeskripsian kata-kata yang berbetuk verbal. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif dengan menggunakan metode pembelajaran ekperimen. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara menggunakan beberapa cara yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati para remaja yang kecanduan, wawancara dilakukan dengan salah satu remaja yang cenderung kecanduan Game Online Android, sedangkan dokumentasi dilakukan untuk melengkapi keakuratan data dengan menunjukkan bukti foto saat dilakukannya penelitian. ²¹Data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak, oleh karena itu perlu dicatat secara teliti dan rinci. ¹⁶Data yang telah di reduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan memudahkan peneliti untuk melakukan pengumpulan data. Setelah data telah selesai direduksi langkah selanjutnya adalah analisis data yaitu penyajian data. ²³Penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan hubungan antar kategori dan sejenisnya. Penyajian data bertujuan untuk mempermudah peneliti dalam memahami apa yang terjadi. Validasi dan penarikan kesimpulan yaitu peneliti berusaha mencari makna yang telah diperoleh dari komponen-komponen yang disajikan. Kesimpulan yang bersifat sementara akan berubah jika tidak

ditemukan bukti yang mendukung pada tahap pengumpulan data. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.

Sehingga validasi atau penarikan kesimpulan adalah makna dari sebuah data yang telah diperoleh dari penyajian data dan penarikan kesimpulan di peroleh berdasarkan data yang

didapatnya HASIL DAN PEMBAHASAN Pada penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data dengan 3 teknis yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Ketiga teknis tersebut yang digunakan untuk mengetahui dampak pengaruh game online android terhadap remaja Pandusari yaitu dengan observasi dan kuisisioner.

Dalam penelitian ini deskripsi data yang disajikan meliputi hasil pengamatan melalui observasi dan juga kuisisioner berdasarkan subjek yang dipilih. Berikut adalah data penelitian yang dikelompokkan untuk memudahkan penarikan kesimpulan ini sebagai berikut: Analisis Hasil Observasi

Data yang diperoleh dari lapangan saat melakukan observasi di rumah Regi Farogo R. Di saat itu kebanyakan dari remaja bermain game online android di smartphone, oleh karena itu pemeliti berniat melakukan analisis pada subjek yaitu remaja pandusari dengan menggunakan metode observasi dan angket yang berupa pertanyaan mengenai pengaruh game online android. Analisis Hasil Angket Pemberian kuisisioner dilakukan pada

7 Juli 2021. Jumlah subjek yang digunakan adalah 29 responden. Untuk hasil kuisisioner dapat dilihat dilampiran yang tercantum. Dari 10 soal yang tercantum pada angket, terdapat 3 soal yang menyatakan pengaruh dari game online android tersebut, yang disajikan dalam tabel berikut:

a. Presentase soal no. 1 (Bermain game sebagai media refreshing)

No	Katagori Jawaban	Frekuensi	Presentase
1	Sangat Setuju	7	22,2%
2	Setuju	15	55.6%
3	Kurang Setuju	5	18,5%
4	Tidak Setuju	2	3,7%
	Jumlah	29	100%

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa pada soal nomor 1 ada 7(22,2%) responden menyatakan sangat setuju, 15(55,6%) responden menyatakan setuju, 5(18.5%) responden menyatakan kurang setuju dan 2(3.7%) menyatakan tidak setuju. Dari jumlah responden diatas yang menyatakan sangat sesuai dan sesuai sebesar 77,9% maka disimpulkan bahwa soal nomor 1 valid.

b. Presentase soal no. 2 (Memainkan game di waktu senggang)

No	Katagori Jawaban	Frekuensi	Presentase
----	------------------	-----------	------------

Frekuensi Presentase 1 Sangat Setuju 15 51,9% 2 Setuju 14 48,1% 3 Kurang Setuju 0 0,0% 4 Tidak Setuju 0 0,0% Jumlah 29 100% Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa pada soal nomor 2 ada 15(51,9%) responden menyatakan sangat setuju, 14(48,1%) responden menyatakan setuju, 0(0,0%) responden menyatakan kurang setuju dan 0(0,0%) menyatakan tidak setuju. Dari jumlah responden diatas yang menyatakan sangat sesuai dan sesuai sebesar 100% maka disimpulkan bahwa soal nomor 2 valid.

c. Presentase soal no. 3 (Bermain game untuk menambah wawasan pengetahuan) No Katagori Jawaban Frekuensi Presentase 1 Sangat Setuju 14 48,1% 2 Setuju 14 48,1% 3 Kurang setuju 1 3,7% 4 Tidak Setuju 0 0,0% Jumlah 29 100% Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa pada soal nomor 9 ada 14(48,1%) responden menyatakan sangat setuju, 14(48,1%) responden menyatakan setuju, 1(3,7%) responden menyatakan kurang setuju dan 0(0,0%) menyatakan tidak setuju. Dari jumlah responden diatas yang menyatakan sangat sesuai dan sesuai sebesar 97,3% maka disimpulkan bahwa soal nomor 3 valid.

Kemudian dari ketiga soal tersebut akan dijumlahkan dan dikategorikan menggunakan sebuah tabel antara responden yang menyatakan setuju dan responden yang menyatakan tidak setuju. Dari pernyataan diatas adalah sebagai berikut: Pernyataan hasil kuisiner No. Soal Ke Sesuai Tidak Sesuai 1. SOAL NOMOR 1 77,9% 22,1% 2. SOAL NOMOR 2 100% 0,0% 3. SOAL NOMOR 3 97,3% 2,7% Dari data diatas untuk mencari presentase responden yang menyatakan setuju menggunakan rumus sebagai berikut: Keterangan: P=Presentase S1=Jumlah responden sesuai pada soal nomor 1 S2=Jumlah responden sesuai pada soal nomor 2 S3=Jumlah responden sesuai pada soal nomor 3 Jmlh.P = Jumlah Total Presentase tiap soal $P = \frac{S1 + S2 + S3}{\text{Jmlh.P}} \times 100\%$ P= 91,73% Dari data diatas untuk mencari presentase responden yang menyatakan tidak setuju menggunakan rumus sebagai berikut: Keterangan: P=Presentase TS1=Jumlah responden tidak sesuai pada soal nomor 1 TS2=Jumlah responden tidak sesuai pada soal nomor 2 TS3=Jumlah responden tidak sesuai pada soal nomor 3 Jmlh.P = Jumlah Total Presentase tiap soal $P = \frac{TS1 + TS2 + TS3}{\text{Jmlh.P}} \times 100\%$ P= 8,27% Dari grafik diatas dapat diambil kesimpulan bahwa responden yang menyatakan setuju sebanyak 91,73% dan yang menyatakan tidak setuju atau kurang setuju sebanyak 8,27%. Jadi data hasil penyebaran

angket menyatakan banyak pengaruh positif bermain game . Hal ini diketahui dari hasil 26 responden yang menyatakan sangat sesuai dan sesuai lebih banyak dari responden yang menyatakan tidak setuju atau kurang setuju. PEMBAHASAN Pembahasan ini dimaksudkan untuk menganalisis 4dampak pengaruh game online android pada remaja pandusari Dusun Nogosari Desa Kayen. Pada pembahasan ini peneliti sudah melakukan observasi dan menyebarkan angket kepada Remaja Pandusari, yaitu: (1) Faktor yang mengakibatkan remaja Pandusari kecanduan 3untuk bermain game online android. 1Sesuai dengan hasil observasi yang ada di lapangan menyatakan bahwa faktor yang mempengaruhi remaja adalah rasa keingintahuan dan mengurangi rasa bosan. (2) Bagaimana pengaruh yang di timbulkan dari game online android pada remaja Pandusari. 2Hasil dari angket yang di sebarakan, Peneliti melihat ada banyak pengaruh positif dari bermain game namun disini hanya pendapat sepihak yang dilakukan peneliti maka dibutuhkannya sebuah data untuk membuktikan seberapa besar dampak pengaruh game mobile terhadap remaja Pandusari. 1Dari data yang diperoleh peneliti dan melakukan penghitungan dan melakukan uji coba didapatkan data sebanyak 91,73% yang menyatakan setuju berarti disini bisa dikatakan bahwa bermain game mobile banyak pengaruh positif 2melihat dari jumlah persenan yang telah didapat peneliti dari para responden, untuk membantu menguatkan bukti dari apa yang sudah dilakukan peneliti dalam menemukan hasil dari dampak pengaruh game mobile. 6SIMPULAN DAN SARAN Simpulan Sesuai data yang diperoleh peneliti dari 10 soal pertanyaan yang disebarakan ada 3 soal yang menyatakan banyak pengaruh positif dari memainkan game online android diketahui bahwa responden yang menyatakan sesuai sebanyak 91.73% dan responden yang menyatakan tidak sesuai sebanyak 8,27%. Dari data tersebut dapat dinyatakan bahwa dampak pengaruh yang di hasilkan 3dari bermain game online android di lingkup remaja pandusari Dusun Nogosari Desa Kayen adalah banyak pengaruh positif yang didapat asalkan ada pengendalian diri untuk membagi waktu bermain game online android. Implikasi Dari penelitian yang telah dilakukan, peneliti mendapatkan implikasi sebagai berikut: 1. Masyarakat mendapatkan informasi mengenai pengaruh dari bermain game online android di jaman yang serba

elektronik ini. 12. Bagi peneliti lain bisa mendapatkan bahan kajian yang relevan apabila akan mengkaji tentang dampak pengaruh game online. Peneliti selanjutnya mendapatkan referensi yang tepat untuk menindaklanjuti temuan penelitian. Keterbatasan Penelitian Penelitian yang dilakukan saat ini masih kurang masih memiliki banyak kekurangan dan keterbatasan diantaranya sebagai berikut: (1) Waktu yang diperlukan untuk memperoleh data penelitian kurang maksimal karena keterbatasan waktu yang dimiliki oleh peneliti sehingga peneliti hanya melakukan pengambilan data kurang maksimal. (2) Wawancara tidak diambil secara maksimal karena keterbatasan waktu dalam penelitian yang dimana bentrok dengan kegiatan KKN. Saran Semoga penelitian ini menjadikan referensi untuk peneliti lain agar dapat mengembangkan penelitian dengan subjek dan objek yang lebih luas serta dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang bervariasi sehingga diperoleh hasil penelitian yang lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA Harsono, M. 2014. Pengaruh Bermain Game terhadap Perkembangan Remaja, Surya University, Serpong.

Henry, 2010. Cerdas Dengan Game: Apa Saja yang Dipengaruhi oleh Video Game. Jakarta: Gramedia.

Lestari, Faurin. 2021. Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Sosial Remaja SMK Di Desa Pener Kecamatan Taman Kabupaten Pemalang. Skripsi. Pemalang: Universitas Pancasakti Tegal.

Rini, Ayu. 2011. Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak. Jakarta : Pustaka Mina.

Salim, Agung. 2016. Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Alauddin Makassar. Skripsi. Makassar: UIN Alauddin.

Sari, Mulya. 2019. Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Siswa Di Kelas V SD Negeri 99 Kota Bengkulu. Skripsi. Bengkulu: IAIN Bengkulu

Suharsimi Arikunto. 2002. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta: Rineka Cipta.

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2010. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Remaja Rosdakarya

Theodora, 2012. Hubungan Antara Kecanduan Internet Game Online dan Keterampilan Sosial pada Remaja (Relation Between Internet Game Online Addiction and Social Skills in Adolescents). Fakultas Psikologi Universitas Indonesia

Yuriastien, Effiana, Daisy Prawitasari, Ayu Bulan febry. 2009. Games Therapy untuk Kecerdasan Bayi & Balita. Jakarta: WahyuMedia

Yuwanto, Lystio. 2010. Mobile Phone

Addict. Surabaya: Putra Media Nusantara. 29 Sugiyono. (2007). Statistika untuk Penelitian.
Bandung : CV Alfabeta. <http://repository.stkippacitan.ac.id> 1

Sources

1	https://dokumen.pub/metodologi-penelitian-kuantitatif-kualitatif-dan-penelitian-tindakan-kelas-dalam-pendidikan-olahraga.html INTERNET 8%
2	https://repository.stkippacitan.ac.id/eprint/253/2/IQOK%20WICAKSONO_PI_AR2020.pdf INTERNET 6%
3	https://jakaarjunablog.blogspot.com/2011/06/dampak-perkembangan-game-online.html INTERNET 3%
4	https://core.ac.uk/display/201461629 INTERNET 3%
5	https://www.coursehero.com/file/61725956/bab-1234pdf/ INTERNET 1%
6	https://www.scribd.com/document/447943875/METODOLOGI-PENELITIAN INTERNET 1%
7	https://iyosrosmana.wordpress.com/2009/06/19/populasi-dan-sampel/ INTERNET 1%
8	https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/25309/4/04.%20Hamdan%20Husein%20Batubara%20-%20PENGGUNAAN%20GOOGLE%20FORM%20SEBAGAI%20ALAT%20PENILAIAN%20KINERJA%20DOSEN%20DI%20PRODI%20PGMI%20UNISKA%20MUHAMMAD%20ARSYAD%20AL%20BANJARI.pdf INTERNET 1%
9	http://etheses.iainkediri.ac.id/163/4/BAB%203.pdf INTERNET 1%
10	https://repository.pnj.ac.id/396/1/Halaman%20Identitas%20Skripsi.pdf INTERNET 1%
11	http://repository.stitradenwijaya.ac.id/258/4/bab%203.pdf INTERNET 1%
12	http://eprints.walisongo.ac.id/799/7/083111011_BAB3.pdf INTERNET 1%
13	https://www.spssindonesia.com/2014/01/uji-validitas-product-momen-spss.html INTERNET 1%
14	http://eprints.stainkudus.ac.id/2074/6/FILE%206%20BAB%20III.pdf INTERNET 1%

15	http://eprints.stainkudus.ac.id/595/6/06%20BAB%20III.pdf INTERNET 1%
16	http://repositori.unsil.ac.id/184/7/11%20BAB%20III.pdf INTERNET 1%
17	http://repositori.uin-alauddin.ac.id/11338/ INTERNET 1%
18	http://eprints.walisongo.ac.id/7414/4/BAB%20III.pdf INTERNET 1%
19	http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/psikologi/article/view/7810 INTERNET 1%
20	http://eprints.walisongo.ac.id/1561/4/073511018_Bab3.pdf INTERNET 1%
21	http://eprints.stainkudus.ac.id/431/6/06%20BAB%20III.pdf INTERNET 1%
22	https://www.researchgate.net/publication/331715531_ANALISIS_DAMPAK_PENGARUH_GAME_MOBILE_TERHADAP_AKTIFITAS_PERGAULAN_SISWA_SDN_TANJUNG_BARAT_07_JAKARTA INTERNET 1%
23	http://eprints.umpo.ac.id/3898/3/4.%20BAB%20III.pdf INTERNET 1%
24	http://www.rachmatkriyantono.lecture.ub.ac.id/files/2013/02/SAMPLING.pdf INTERNET <1%
25	https://www.formpl.us/blog/data-collection-method INTERNET <1%
26	http://etheses.uin-malang.ac.id/691/8/10510110%20Bab%204.pdf INTERNET <1%
27	http://perpustakaan.poltekkes-malang.ac.id/assets/file/kti/1602450042/BAB_3.pdf INTERNET <1%
28	https://idaauliamawaddah.blogspot.com/2016/10/instrumen-pengumpulan-data.html INTERNET <1%
29	http://repository.unissula.ac.id/8411/9/DAFTAR%20PUSTAKA_1.pdf INTERNET <1%