

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh game online terhadap prestasi siswa MAN 1 Aceh Timur. Perkembangan teknologi digital menyebabkan game online semakin mudah diakses oleh kalangan pelajar dan menjadi bagian dari aktivitas sehari-hari. Penggunaan game online yang tidak terkontrol dapat mengganggu waktu belajar, konsentrasi, serta aktivitas akademik siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pengumpulan data melalui kuesioner. Populasi penelitian adalah siswa MAN 1 Aceh Timur yang bermain game online, sedangkan sampel penelitian berjumlah 84 responden. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling dengan kriteria responden merupakan siswa MAN 1 Aceh Timur dan pemain game online. Data penelitian dianalisis menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, uji asumsi klasik, analisis regresi, uji t, uji F, serta koefisien determinasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game online berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi siswa MAN 1 Aceh Timur. Hasil uji t menunjukkan nilai t hitung sebesar 2,417 dengan nilai signifikansi $0,018 < 0,05$, sehingga game online berpengaruh secara parsial terhadap prestasi siswa. Hasil uji F menunjukkan nilai F hitung sebesar 5,844 > F tabel 3,95 dengan signifikansi $0,018 < 0,05$, yang berarti terdapat pengaruh secara simultan. Nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,550 menunjukkan bahwa 55% variasi prestasi siswa dapat dijelaskan oleh variabel game online, sedangkan 45% dipengaruhi faktor lain. Dengan demikian, game online dapat memberikan kontribusi terhadap prestasi siswa apabila digunakan secara terarah, bijak, dan tidak berlebihan.

Kata kunci: Game Online, Prestasi Siswa, Siswa, Teknologi Digital.

ABSTRACT

This study aims to determine the influence of online games on the academic achievement of students at MAN 1 East Aceh. The advancement of digital technology has made online games increasingly accessible to students, becoming a part of their daily activities. Uncontrolled use of online games can interfere with study time, concentration, and academic activities. This study employs a quantitative approach, utilizing questionnaires for data collection. The study population consists of MAN 1 East Aceh students who play online games, with a sample size of 84 respondents. Purposive sampling was used, with the criteria that respondents must be students of MAN 1 East Aceh and online game players. Data were analyzed using validity tests, reliability tests, classical assumption tests, regression analysis, t-tests, F-tests, and the coefficient of determination. The results indicate that online games have a positive and significant influence on the academic achievement of MAN 1 East Aceh students. The t-test results show a calculated t-value of 2.417 with a significance level of 0.018 (< 0.05), indicating a partial effect of online games on student achievement. The F-test results show a calculated F-value of 5.844 (exceeding the F-table value of 3.95) with a significance level of 0.018 (< 0.05), indicating a simultaneous effect. The coefficient of determination (R^2) value of 0.550 indicates that 55% of the variation in student achievement can be explained by the online game variable, while 45% is influenced by other factors. Thus, online games can contribute to student achievement if used in a focused, wise, and moderate manner.

Keywords: Online Games, Student Achievement, Students, Digital Technology.