ABSTRAK

Muhammad Alfito Choiriawam, NIM 12306193107. "Pengaruh *Game* Online Terhadap Kesehatan Mental Siswa Di SMA Negeri 1 Tulungagung". Skripsi, Bimbingan Konseling Islam, Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah, Program Sarjana Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Pembimbing Wikan Galuh Widyarto, M.Pd.

Kata Kunci : *Game* Online, Kesehatan Mental

Game online merupakan permainan yang digermari anak zaman sekarang yang terhubung satu sama lain dengan menggunakan internet yang biasanya untuk mengurangi stress ketika jenuh. bermain *game* online secara terus menerus menimbulkan rasa kecanduan dan berdampak buruk bagi siswa salah satunya kesehatan mental. Penelitian ini bertujuan mengetahui tingkat kecanduan *game* online, mengetahui tingkat kesehatan mental, pengaruh *game* online terhadap kesehatan mental siswa SMA Negeri 1 Tulungagung. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan jenis kausalitas. Adapun sampel dalam penelitian ini merupakan siswa kelas XI SMA Negeri 1 Tulungaung berjumlah 96 dengan pouplasi berjumlah 96. Hasil menunjukkan bahwa tingkat kecanduan *game* online berada kategorisasi tinggi dengan persentase 83%. Tingkat kesehatan mental pada kategorisasi sedang dengan persentase 79%. Pada uji hipotesis (Uji T), diperoleh nilai sig. 0,000 Dengan adanya hasil tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa H0 ditolak dan Ha diterima yang berarti ada pengaruh kecanduan *game* online terhadap kesehatan mental siswa SMA Negeri 1 Tulungagung. Kemudian pada hasil uji koefisien determinan (r^2) diperoleh nilai adjusted R Square adalah sebesar 0.534 atau sama dengan 53.4% . Hal tersebut menunjukkan bahwa ada pengaruh bahwa ada pengaruh variabel (X) *game* online terhadap variabel (Y) keesehatan mental sebesar 53,4% dan selebihnya yang 44,6% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

ABSTRACT

Muhammad Alfito Choiriawan, NIM 12306193107. Islamic Counseling Guidance Study Program, Faculty of Ushuluddin Adab and Da'wah, UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. The influence of online *game*s on the mental health of students at Senior High School 1 Tulungagung. Supervisor Wikan Galuh Widyarto, M.Pd

Keywords : Online *Game*s, Mental Health

Online *game*s are *game*s that are favored by children today who are connected to each other by using the internet which is usually to reduce stress when bored. Playing online *game*s continuously causes addiction and has a negative impact on students, one of which is mental health. This study aims to determine the level of addiction to online *game*s, to know the level of mental health, the effect of online *game*s on the mental health of students of Senior High School 1 Tulungagung. The method used is quantitative with a type of causality. The sample in this study was 96 grade XI students of Senior High School 1 Tulungagung with 96 pouplation. The results showed that the level of online gaming addiction was in high categorization with a percentage of 83%. The level of mental health in the categorization is moderate with a percentage of 79%. In the hypothesis test (T Test), a sig value is obtained. 0.000 With these results, it can be concluded that H0 is rejected and Ha is accepted, which means that there is an influence of online *game* addiction on the mental health of Senior High School 1 Tulungagung students. Then in the test results of the determinant coefficient (r^2) obtained the adjusted value of R Square is 0.534 or equal to 53.4%. This shows that there is an influence that there is an influence of variable (X) online *game*s on variable (Y) mental health by 53.4% and the rest of which 44.6% is influenced by other variables that were not studied in this study.

الملخص

محمد الفيتو تشويرياوان ، نيم ١٢٣٠٦١٩٣١٠٧. برنامج دراسة الإرشاد الإرشادي الإسلامي ، كلية أصول الدين الأدب والدعوة ، الجامعة الإسلامية سيد علي رحمة الله تولونغاغونغ. تأثير الألعاب عبر الإنترنت على الصحة العقلية للطلاب في المدرسة الثانوية العليا ١ تولونغاغونغ. المشرف ويكان جالوه ويدارتو ، عضو البرلمان

الكلمات المفتاحية : ألعاب أون لاين, الصحة النفسية

الألعاب عبر الإنترنت هي الألعاب التي يفضلها الأطفال اليوم الذين يرتبطون ببعضهم البعض باستخدام الإنترنت الذي عادة ما يكون لتقليل التوتر عند الشعور بالملل. ممارسة الألعاب عبر الإنترنت باستمرار تسبب الإدمان ولها تأثير سلبي على الطلاب ، أحدها الصحة العقلية. تهدف هذه الدراسة إلى تحديد مستوى الإدمان على الألعاب عبر الإنترنت ، معرفة مستوى الصحة العقلية ، تأثير الألعاب عبر الإنترنت على الصحة العقلية لطلاب المدرسة الثانوية العليا ١ تولونغاغونغ. الطريقة المستخدمة كمية مع نوع من السببية. كانت العينة في هذه الدراسة ٩٦ طالبا في الصف الحادي عشر من المدرسة الثانوية العليا ١ تولونغاغونغ مع ٩٦نسمة. أظهرت النتائج أن مستوى إدمان الألعاب عبر الإنترنت كان في تصنيف مرتفع بنسبة ٨٣ ٪مستوى الصحة النفسية في التصنيف معتدل بنسبة ٧٩٪. في اختبار الفرضية (اختبار T) ، يتم الحصول على قيمة sig. 0.000 مع هذه النتائج ، يمكن استنتاج أن H0 مرفوض ويتم قبول Ha ، مما يعني أن هناك تأثيرا لإدمان الألعاب عبر الإنترنت على الصحة العقلية لطلاب المدرسة الثانوية العليا ١ تولونغاغونغ. ثم في نتائج اختبار المعامل المحدد (r^2) التي تم الحصول عليها ، تكون القيمة المعدلة ل R Square هي ٠.٥٣٤ أو تساوي ٥٣.٤٪. وهذا يدل على أن هناك تأثيرا لوجود تأثير للمتغير (X) للألعاب عبر الإنترنت على الصحة العقلية المتغيرة (Y) بنسبة ٥٣.٤٪ والباقي منها ٤٤.٦٪ يتأثر بمتغيرات أخرى لم تتم دراستها في هذه الدراسة.