

ABSTRAK

Skripsi yang berjudul “Pengaruh Intensitas Bermain dan Tipe *Game Online* Terhadap Kesehatan Mental Siswa Kelas VIII di SMPN 3 Tulungagung: Studi Survei” ditulis oleh Arum Dwi Wijayanti dengan NIM. 126306211008. Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam, Fakultas Ushuluddin, Adab, dan Dakwah, Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Pembimbing Firstalenda Susgaleni, M.Pd.

Kata kunci: *Intensitas Bermain, Tipe Game Online, dan Kesehatan Mental*

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menganalisis pengaruh yang signifikan antara intensitas bermain *game online* terhadap kesehatan mental siswa kelas VIII SMPN 3 Tulungagung, serta mengkaji jenis *game* yang dapat memengaruhi kesehatan mental siswa.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode survei. Adapun teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *simple random sampling* dengan subjek sebanyak 75 siswa terdiri dari 2 kelas. Populasi pada penelitian ini merupakan siswa kelas VIII-8 dan VIII-11. Data dikumpulkan melalui angket tertutup dan dianalisis menggunakan program *SPSS versi 26*. Hasil uji regresi linier berganda menunjukkan bahwa secara simultan, intensitas bermain dan tipe *game online* berpengaruh signifikan terhadap kesehatan mental dengan nilai F sebesar 3,498 dan *Sig.* 0,036 ($p < 0,05$). Secara parsial, variabel intensitas bermain memiliki pengaruh signifikan terhadap kesehatan mental dengan nilai t sebesar 2,246 dan *Sig.* 0,028. Begitu pula dengan tipe *game online*, yang menunjukkan nilai t sebesar 2,560 dan *Sig.* 0,013. Persamaan regresi linier berganda yang diperoleh adalah $Y = 19,949 + 0,072X_1 + 0,078X_2$ yang menunjukkan bahwa baik intensitas bermain maupun tipe *game online* berkontribusi positif terhadap kesehatan mental, meskipun dalam batas tertentu.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa intensitas bermain dan tipe *game online* berpengaruh secara signifikan terhadap kesehatan mental siswa kelas VIII di SMPN 3 Tulungagung. Oleh karena itu, penting bagi orang tua, guru, dan konselor untuk

mengawasi dan membimbing aktivitas bermain *game* agar tidak berdampak negatif pada kondisi psikologis siswa.

ABSTRACT

The thesis entitled "The Effect of Intensity of Playing and Type of Online Games on the Mental Health of Grade VIII Students at SMPN 3 Tulungagung: Survey Study" was written by Arum Dwi Wijayanti with NIM. 126306211008. Islamic Guidance and Counseling Study Program, Faculty of Ushuluddin, Adab, and Da'wah, Sayyid Ali Rahmatullah State Islamic University of Tulungagung. Advisor Firstalenda Susgaleni, M.Pd.

Keywords: Intensity of Playing, Type of Online Games, and Mental Health

This study aims to analyze the significant effect of online game playing intensity on mental health of class VIII students of SMPN 3 Tulungagung, and to examine the types of games that can affect students' mental health.

This study is a quantitative study with a survey method. The sampling technique in this study used simple random sampling with 75 students consisting of 2 classes. The population in this study were students in classes VIII-8 and VIII-11. Data were collected through a closed questionnaire and analyzed using the SPSS version 26 program. The results of multiple linear regression tests showed that simultaneously, the intensity of playing and the type of online games had a significant effect on mental health with an F value of 3.498 and Sig. 0.036 ($p < 0.05$). Partially, the variable of playing intensity had a significant effect on mental health with a t value of 2.246 and Sig. 0.028. Likewise with the type of online game, which showed a t value of 2.560 and Sig. 0.013. The multiple linear regression equation obtained is $Y = 19.949 + 0.072X_1 + 0.078X_2$ which shows that both the intensity of playing and the type of online games contribute positively to mental health, although within certain limits.

The conclusion of this study is that the intensity of playing and the type of online games have a significant effect on the mental health of grade VIII students at SMPN 3 Tulungagung. Therefore, it is important for parents, teachers, and counselors to supervise and guide gaming activities so that they do not have a negative impact on students' psychological conditions.

خلاصة

تم كتابة أطروحة بعنوان "تأثير شدة اللعب ونوع الألعاب عبر الإنترنت على طلاب الصف الثامن في مدرسة المدرسة الإعدادية ٣ تولونجانونج: دراسة مسحية بواسطة أروم دوي وبجاياني مع المعهد الوطني للإدارة. ١ ١ ٢ ٦ ٠ ٣ ٦ ٢ ١ ٨ ٠ ٠. برنامج دراسات الإرشاد والإرشاد الإسلامي، كلية أصول الدين والأدب والدعوة، جامعة السيد علي رحمة الله الإسلامية الحكومية بتولونج أجونج. المشرف فيرستاليندا سوسجاليني، دكتوراه في الطب.

الكلمات المفتاحية: شدة اللعب، نوع اللعبة الإلكترونية، والصحة العقلية تهد

هذه الدراسة إلى تحليل ما إذا كان هناك تأثير كبير بين شدة لعب الألعاب عبر الإنترنت، على الصحة العقلية لطلاب الصف الثامن في مدرسة المدرسة الإعدادية ٣ تولونجانونج وكذلك فحص أنواع الألعاب التي يمكن أن تؤثر على الصحة العقلية للطلاب. هذا البحث بحث كمي بأسلوب المسح. استخدمت تقنية أخذ العينات في هذه الدراسة عينة عشوائية بسيطة من ٥ ٧ طالبًا يتكونون من فصلين دراسيين كموضوعات. يتكون مجتمع الدراسة من طلاب الصفوف الثامن إلى الثامن والثامن إلى الحادي عشر. تم جمع البيانات من خلال استبيان مغلق وتم تحليلها باستخدام برنامج برنامج ٦ ٢. وأظهرت نتائج اختبار الانحدار الخطي المتعدد أن شدة اللعب ونوع اللعبة الإلكترونية كان لهما تأثير < بلغت ٣. ٨ ٩ ٤ و سيج. ٦ ٣ ٠ ٠ (ص F معنوي على الصحة النفسية بقيمة ٥ ٠ ٠ t). وجزئيًا فإن متغير شدة اللعب له تأثير معنوي على الصحة النفسية بقيمة ٢. ٦ ٤ ٢ و سيج. ٨ ٢ ٠ ٠. كما هو الحال مع نوع اللعبة عبر الإنترنت، والتي تظهر ٢. ٥ ٦ ٠ و سيج. ٣ ١ ٠ ٠. معادلة الانحدار الخطي المتعدد التي تم الحصول t قيمة ٢ والتي تظهر أن $Y = 87.00 + 0.91X + 0.94Y$ عليها هي، كل من شدة اللعب ونوع اللعبة عبر الإنترنت يساهمان بشكل إيجابي في الصحة العقلية

وإن كان ضمن حدود معينة. وخلصت هذه الدراسة إلى أن كثافة اللعب ونوع الألعاب عبر الإنترنت لها تأثير كبير على الصحة العقلية لطلاب الصف الثامن في مدرسة المدرسة الإعدادية³ تولونجاجونج. لذلك من المهم أن يقوم الأهل والمعلمون والمرشدون بمراقبة وتوجيه أنشطة الألعاب حتى لا يكون لها تأثير سلبي على الحالة النفسية للطلبة.