

**PENGARUH *ONLINE GAME ADDICTION* DAN *PARENTAL INVOLVEMENT* TERHADAP *ACADEMIC ACHIEVEMENT* SISWA
SMAN 8 PADANGSIDIMPUAN**

SKRIPSI

***Diajukan Sebagai Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Jurusan Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Padang***



**OLEH:
TAUFIK HIDAYAT SIREGAR
NIM 2021/21053040**

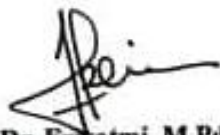
**DEPARTEMEN PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2025**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

"PENGARUH *ONLINE GAME ADDICTION* DAN *PARENTAL INVOLVEMENT* TERHADAP *ACADEMIC ACHIEVEMENT* SISWA SMAN 8 PADANGSIDIMPUAN"

Nama	: Taufik Hidayat Siregar
BP/NIM	: 2021/21053040
Keahlian	: Ekonomi Koperasi
Departemen	: Pendidikan Ekonomi
Fakultas	: Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Universitas	: Universitas Negeri Padang

Kepala Departemen Pendidikan Ekonomi



Dr. Friyatmi, M.Pd
NIP.19820514 200604 2 001

Dosen Pembimbing Skripsi



Dr. Friyatmi, M.Pd
NIP.19820514 200604 2 001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Taufik Hidayat Siregar
Nim/ Tahun Masuk : 21053040 / 2021
Tempat/Tanggal Lahir : Salambue / 27 September 2003
Departemen/Keahlian : Pendidikan Ekonomi/ Ekonomi Koperasi
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis
Nomor Handphone : 082273367547
Judul : Pengaruh *Online Game Addiction* dan *Parental Involvement*
Terhadap *Academic Achievement* Siswa SMAN 8
Padangsidempuan

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya tulis (skripsi) saya ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik (sarjana), baik di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Padang maupun Program Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan pemikiran saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah ditulis atau dipublikasikan kecuali secara eksplisit dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka
4. Karya tulis/skripsi ini sah apabila telah ditanda tangani Asli oleh Tim Pembimbing, Tim Penguji dan Kepala Departemen.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar akademik yang telah diperoleh karena karya tulis/skripsi ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Padang, 2025
Yang Menyatakan




Taufik Hidayat Siregar
NIM 21053038

ABSTRAK

Taufik Hidayat Siregar, 2021/21053040 : Pengaruh *Online Game Addiction* dan *Parental Involvement* Terhadap *Academic Achievement* Siswa SMAN 8 Padangsidempuan

Pembimbing : Dr. Friyatmi, M.Pd

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh *online game addiction* dan *parental involvement* terhadap *academic achievement* siswa SMAN 8 Padangsidempuan. Jenis penelitian ini adalah penelitian asosiatif dengan pendekatan kuantitatif yang menggunakan *purposive sampling* sebagai teknik pengambilan sampel. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner dan dokumentasi. Metode analisis yang digunakan adalah analisis regresi linear berganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel *online game addiction* dan *parental involvement* secara simultan berpengaruh signifikan terhadap *academic achievement* siswa SMAN 8 Padangsidempuan. Selain itu, *online game addiction* memiliki pengaruh yang negatif dan signifikan terhadap *achievement* siswa SMAN 8 Padangsidempuan, sementara *parental involvement* memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap *academic achievement* siswa SMAN 8 Padangsidempuan.

Kata Kunci : *Online Game Addiction, Parental Involvement, Academic Achievement*

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh *Online Game Addiction* dan *Parental Involvement* Terhadap *Academic Achievement* Siswa SMAN 8 Padangsidempuan”. Skripsi ini ditulis dalam rangka memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program studi S1 Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Padang.

Selama penyelesaian skripsi ini, penulis mendapat banyak dorongan dan masukan dari berbagai pihak yang secara akademis maupun secara emosional membantu kelancaran peneliti dalam menyempurnakan skripsi ini. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada :

1. Ibu Dr. Friyatmi, M.Pd selaku Kepala Departemen Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Padang.
2. Ibu Dr. Friyatmi, M.Pd selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak membantu dengan membimbing dan memberikan masukan serta arahan dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Ibu Jean Elikal Marna, S.Pd, M.Pd selaku Dosen Penguji 1 yang telah memberikan arahan dan saran dalam penyempurnaan skripsi ini.
4. Seluruh Dosen, Teknisi dan Staf Administrasi Departemen Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Padang.

5. Kedua Orangtua tercinta Bapak Rizal Efendi Siregar Mamak Letna Sari yang telah memberikan dukungan yang sangat tak terhingga baik moral maupun materil serta senantiasa mendukung, memberikan semangat, menasehati dan selalu mendoakan penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Keenam saudara-saudari tersayang Kakak Evi, Astri, Fitri, Indri dan Abang Edi, Anggi serta ketiga keponakan cantik Fidi, Anisa, Annasya yang selalu ada untuk mendukung, mendoakan dan menyemangati serta menghibur penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Sahabat seasal dan seperantauan penulis Deby, Regina, Bahri dan Iqbal yang selalu ada dalam suka dan duka dan menyemangati, menghibur serta membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Sahabat seperjuangan penulis Wulan, Syukri, Linda, Manda dan Rizki karena sudah berjuang bersama-sama sejak awal dan selalu membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Teman-teman *International Class of Economic Education 21* yang sudah kebersamai penulis sedari awal menjadi mahasiswa sampai di tahap sekarang ini.
10. Comfort person penulis yaitu Ariana Grande yang sudah menginspirasi, menemani dan mendukung penulis secara emosional melalui karyanya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Penulis berharap semoga kebaikan yang diberikan menjadi amal ibadah dan mendapat balasan dari Allah SWT. Kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan untuk kesempurnaan skripsi ini

Padang, Juli 2025

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	10
BAB II KAJIAN TEORI, KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS	11
A. Kajian Teori	11
1. <i>Academic Achievement</i>	11
2. <i>Online Game Addiction</i>	15
3. <i>Parental Involvement</i>	24
B. Penelitian Yang Relevan.....	29
C. Kerangka Konseptual.....	31
D. Hipotesis Penelitian.....	33
BAB III METODE PENELITIAN	34
A. Jenis Penelitian.....	34
B. Populasi dan Sampel	34
C. Tempat dan Waktu Penelitian	36
D. Jenis dan Sumber Data.....	36
E. Variabel Penelitian.....	36
F. Teknik Pengumpulan Data.....	36
G. Definisi Operasional.....	37

H. Instrumen Penelitian.....	38
I. Uji Instrumen Penelitian	39
J. Teknik Analisis Data.....	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	51
A. Hasil Penelitian	51
1. Gambaran Umum Objek Penelitian	51
2. Karakteristik Responden	52
3. Analisis Deskriptif	52
4. Analisis Induktif.....	54
B. Pembahasan.....	63
BAB V PENUTUP	69
A. Kesimpulan	69
B. Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN.....	77

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Rekapitulasi Rata-Rata Nilai Ujian MID Semester Genap Siswa SMAN 8 Padangsidempuan Tahun 2024/2025	2
Tabel 2. Hasil Observasi Awal Online Game Addiction Siswa SMAN 8 Padangsidempuan	4
Tabel 3. Hasil Observasi Awal Parental Involvement Siswa SMAN 8 Padangsidempuan	7
Tabel 4. Populasi Siswa SMAN 8 Padangsidempuan	34
Tabel 5. Skala Likert	38
Tabel 6. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	38
Tabel 7. Hasil Uji Validitas Variabel Online Game Addiction	40
Tabel 8. Hasil Uji Validitas Variabel Parental Involvement	41
Tabel 9. Klasifikasi Koefisien Reliabilitas	43
Tabel 10. Hasil Uji Reliabilitas Variabel Online Game Addiction dan	43
Tabel 11. Kriteria Tingkat Capaian Responden	45
Tabel 12. Karakteristik Responden	52
Tabel 13. Distribusi Frekuensi Online Game Addiction	52
Tabel 14. Distribusi Frekuensi Parental Involvement	53
Tabel 15. Distribusi Frekuensi Academic Achievement	54
Tabel 16. Uji Normalitas	55
Tabel 17. Uji Heteroskedastisitas	56
Tabel 18. Uji Multikolinearitas	57
Tabel 19. Regresi Linear Berganda	58
Tabel 20. Analisis Koefisien Determinasi	59
Tabel 21. Uji F	60
Tabel 22. Uji t	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Konseptual	32
-------------------------------------	----

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan menjadi hal yang sangat penting untuk membantu manusia dalam menjalani kehidupan terutama di masa yang akan datang. Di Indonesia pendidikan wajib yang harus ditempuh oleh warga negaranya yaitu selama 12 tahun dimana tingkatan sekolah yang akan dijalani dari mulai Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Akhir. Poin utama dalam penyelenggaraan pendidikan adalah membuat siswa bisa melakukan sesuatu dengan lebih baik dan lebih tepat, memiliki pengetahuan yang terstruktur dalam pikirannya, dan sebagai persiapan untuk memasuki tahap kehidupan dan pengalaman berikutnya yang lebih kompleks (Lodge, 2002).

Keberhasilan seorang siswa dalam menempuh proses pembelajaran di satuan pendidikan dapat diukur dengan capaian prestasi akademiknya (Setiawan & Kurniawati, 2015). Prestasi akademik siswa sering digunakan sebagai indikator keberhasilan sistem pendidikan dan juga cerminan kualitas pembelajaran di sekolah (Harini et al., 2024). *Academic achievement* atau prestasi akademik berperan penting dalam menentukan karir dan kesejahteraan sosial ekonomi individu, karena nilai sekolah dan hasil tes akademik digunakan sebagai kriteria seleksi untuk pekerjaan dan pendidikan tinggi. Sedangkan pada tingkat masyarakat, *academic achievement* menjadi syarat utama bagi kesejahteraan sosial serta untuk mencapai perkembangan sosial ekonomi yang positif (Spinath, 2012).

Tabel 1. Rekapitulasi Rata-Rata Nilai Ujian MID Semester Genap Siswa SMAN 8 Padangsidempuan Tahun 2024/2025

Kelas	KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran)	Jumlah Siswa	Siswa yang tidak tuntas		Siswa yang tuntas	
				%		%
X-1	75	36	19	53%	17	47%
X-2	75	36	20	56%	16	44%
X-3	75	35	19	54%	16	46%
XI-1	75	32	15	47%	17	53%
XI-2	75	33	15	45%	18	55%
XI-3	75	32	18	56%	14	44%
XII-MIA 1	80	21	12	57%	9	43%
XII-MIA 2	80	21	10	47%	11	53%
XII-IS 1	80	20	11	55%	9	45%
XII-IS 2	80	18	8	44%	10	56%
Jumlah		284	147	52%	137	48%

Sumber: Data Sekunder dari Wali Kelas SMAN 8 Padangsidempuan

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa siswa kelas X dan XI dan XII SMAN 8 Padangsidempuan rata rata masih berada dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hal ini mengindikasikan bahwa masih banyak siswa memiliki pencapaian akademik yang rendah. Dari keseluruhan siswa yang berjumlah 284 siswa terdapat 52% siswa yang belum mampu mengoptimalkan prestasi akademiknya.

Menurut Ahmadi & Supriyono (2011) faktor yang memengaruhi prestasi akademik terdiri dari faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa, yang meliputi kondisi fisik, pancaindra, bakat, minat, kecerdasan, motivasi, dan kemampuan kognitif. Sedangkan faktor

eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa, yang mencakup lingkungan sosial budaya seperti keluarga, sekolah, masyarakat, dan teknologi.

Perkembangan teknologi memiliki dampak positif dan negatif. Di satu sisi, teknologi mendukung inovasi dalam pembelajaran, namun di sisi lain, penyalahgunaannya dapat menimbulkan permasalahan, salah satunya adalah maraknya penggunaan *game online* (Yuansyah et al., 2021). Penggunaan *game online* secara berlebihan dapat menyebabkan kecanduan.

Online game addiction atau kecanduan *game online* termasuk sebagai salah satu faktor eksternal yang dapat memengaruhi prestasi akademik secara negatif (M. D. Griffiths & Hunt, 1998). Menurut Ghuman & Griffiths (2012) ada masalah yang timbul dari aktivitas bermain *game online* yang berlebihan, di antaranya kurang peduli terhadap kegiatan sosial, kehilangan kontrol atas waktu, menurunnya *academic achievement*, relasi sosial, finansial, kesehatan, dan fungsi kehidupan lain yang penting.

Perkembangan *game online* yang semakin luas di kalangan remaja membuat mereka tidak bisa menentukan prioritas dalam aktivitas kesehariannya. Pada tahun 2022, Indonesia menjadi salah satu negara dengan jumlah pemain video game terbanyak di dunia menempati posisi ke 3 dengan persentase sebesar 94,5%. Sedangkan pada tahun 2024, Indonesia naik menjadi negara dengan jumlah pemain video game terbanyak di dunia, menempati urutan pertama dengan jumlah persentase sebesar 96,5% pengguna jaringan internet berusia 16-64 tahun bermain game online. Terjadi kenaikan sebesar 2% dari tahun 2022 ke tahun 2024. (Databoks, 2024).

Penelitian yang dilakukan oleh Zendrato & Harefa (2020) menunjukkan bahwa menurunnya prestasi akademik siswa merupakan salah satu dampak dari game online. Hasil penelitian ditemukan bahwa peserta didik yang kecanduan game berlebihan dapat memberikan pengaruh buruk terhadap dirinya sendiri yang membuat peserta didik lupa akan belajar dan mengabaikan tugas-tugas yang diberikan kepadanya yang berpengaruh langsung terhadap prestasi akademik yang didapatkan oleh peserta didik. Hal ini sejalan dengan penelitian Khizar et al. (2024) bahwa *addiction to online game* secara negatif mempengaruhi prestasi akademik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang kecanduan game online cenderung mengalami masalah sosial-emosional dan memiliki prestasi akademik yang rendah. Penelitian oleh Gu et al. (2024) juga menemukan bahwa kecanduan game online memiliki korelasi negatif terhadap prestasi akademik siswa, di mana semakin tinggi tingkat kecanduan, semakin rendah pencapaian akademik yang diperoleh.

Tabel 2. Hasil Observasi Awal *Online Game Addiction* Siswa SMAN 8 Padangsidempuan

No	Pernyataan	Ya	Tidak	Total	Persentase	
					Ya	Tidak
1	Saya bermain game online setiap hari	36	10	50	72%	28%
2	Saya bermain game online lebih dari 3 jam sehari	28	22	50	56%	44%
3	Bermain game online mengganggu aktivitas belajar saya	25	25	50	50%	50%

Hasil observasi awal yang dilakukan di SMAN 8 Padangsidempuan melalui penyebaran kuisioner menunjukkan bahwa sebesar 56% dari jumlah siswa yang menjadi responden bermain game online setiap hari dengan durasi lebih dari 3 jam. Rizai (2021) mengatakan bahwa ciri-ciri kecanduan game online seperti bermain game yang sama bisa lebih dari 3 jam sehari. Bermain game online yang terlalu sering dan lama mengakibatkan aktivitas belajar siswa menjadi terganggu. Hal ini terlihat dari kebiasaan siswa yang sering mengabaikan tugas sekolah dan kurang fokus saat belajar sehingga menyebabkan prestasi akademik yang menurun. Selain itu, tidak adanya peraturan yang melarang siswa untuk membawa ponsel ke sekolah membuat banyak siswa membawa dan menggunakan ponsel untuk bermain game online pada saat jam istirahat, jam kosong bahkan saat proses pembelajaran berlangsung, sehingga siswa tidak dapat fokus lagi dan lupa akan waktu belajar karena terlalu sering bermain game online.

Beberapa tahun terakhir ini, *online game addiction* telah menjadi masalah serius yang memengaruhi kehidupan akademik dan pribadi para siswa. Konsekuensi dari kecanduan game online seperti kurang tidur, kurangnya konsentrasi dan menurunnya fungsi kognitif, dapat menyebabkan masalah sosial dan emosional yang mengarah ke penurunan prestasi akademik (Jackson et al., 2011). Anak-anak yang kecanduan game online cenderung mengalami penurunan prestasi di sekolah, peningkatan tindakan agresif, dan masalah sosial seperti penarikan diri dari pergaulan di dunia nyata karena lamanya waktu yang dihabiskan dengan bermain game online (Anwar & Winingsih, 2021).

Pencapaian prestasi akademik dapat lebih optimal apabila siswa memiliki motivasi untuk terus meningkatkan hasil belajar yang telah diraih sebelumnya (Fane & Sugito, 2019). Salah satu yang termasuk faktor eksternal yang dapat mengoptimalkan prestasi akademik siswa adalah keluarga khususnya keterlibatan orang tua (Komsil et al., 2018).

Epstein (2010) menyatakan bahwa *parental involvement* memiliki peran penting dalam mendukung *academic achievement* anak, keterlibatan orang tua secara langsung berdampak pada pencapaian hasil akademik yang lebih baik. Penelitian yang dilakukan oleh Fane & Sugito (2019) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan keterlibatan orang tua terhadap prestasi akademik siswa. Keterlibatan orang tua dalam prestasi akademik anak memberikan dampak positif terhadap pola belajar mereka. Dengan dukungan orang tua, anak dapat lebih termotivasi dan terbantu dalam menjalani proses pendidikan, baik di sekolah maupun di lingkungan rumah. Hal ini didukung oleh hasil penelitian Hill & Tyson (2009) yang menunjukkan bahwa keterlibatan orang tua (*parental involvement*) memiliki dampak positif terhadap prestasi akademik siswa, terutama ketika dukungan orang tua bersifat konsisten dan berkelanjutan. Selain itu hasil penelitian Dotterer & Wehrspann (2016) juga menunjukkan bahwa keterlibatan orang tua dalam pendidikan memiliki hubungan positif dengan kompetensi akademik dan pencapaian akademik remaja. Studi ini menemukan bahwa keterlibatan orang tua meningkatkan keterlibatan perilaku dan kognitif siswa di sekolah, yang pada akhirnya berdampak pada pencapaian akademik yang lebih tinggi.

Prestasi yang dicapai siswa pada hakikatnya merupakan hasil interaksi dengan lingkungannya, yakni lingkungan keluarga dan lingkungan sekolah. Dengan adanya keterlibatan khususnya dari orang tua, maka peserta didik menjadi lebih terkontrol dan mempunyai dorongan tersendiri untuk meraih prestasi akademik yang lebih baik (Fane & Sugito, 2019).

Tabel 3. Hasil Observasi Awal *Parental Involvement* Siswa SMAN 8 Padangsidimpuan

No	Pertanyaan	Ya	Tidak	Total	Persentase	
					Ya	Tidak
1	Apakah orang tua anda membantu anda dalam belajar?	23	27	50	46%	54%
2	Apakah orang tua anda berkomunikasi dengan guru anda di sekolah?	18	32	50	36%	64%
3	Apakah orang tua anda memberikan teguran jika nilai anda menurun?	24	26	50	48%	52%

Hasil observasi yang dilakukan di SMAN 8 Padangsidimpuan juga menunjukkan bahwa salah satu penyebab rendahnya *academic achievement* yang diperoleh siswa adalah keterlibatan orang tua. Lebih dari 50% siswa yang menjadi responden memiliki orang tua yang kurang terlibat dalam pendidikan mereka. Kurangnya keterlibatan orang tua yang dialami oleh para siswa seperti orang tua tidak membantu mereka dengan pekerjaan rumah, tidak berkomunikasi dengan guru terkait permasalahan yang dihadapi mereka di sekolah, jarang menghadiri kegiatan sekolah seperti rapat wali murid, jarang berkomunikasi tentang perkembangan akademik anaknya serta lingkungan rumah yang tidak mendukung pembelajaran membuat para siswa menjadi kurang termotivasi dalam

melaksanakan proses pembelajaran sehingga mengakibatkan pencapaian akademik yang kurang optimal. Berdasarkan hal di atas, dapat dikatakan bahwa siswa dengan keterlibatan orang tua yang rendah cenderung memiliki prestasi akademik yang rendah.

Kurangnya keterlibatan orang tua dalam pendidikan anak disebabkan oleh berbagai faktor, salah satunya adalah kesibukan dalam pekerjaan atau aktivitas lainnya, yang mengakibatkan keterlibatan mereka terhadap anak menjadi berkurang (Jay et al., 2018). Kurangnya keterlibatan orang tua tersebut dapat menyebabkan anak-anak menjadi malas, acuh tak acuh, dan kurangnya motivasi atau minat belajar (Silinskas & Kikas, 2019). Dengan demikian, keterlibatan orang tua merupakan aspek yang sangat penting dalam pendidikan, karena dapat memberikan dukungan yang signifikan terhadap prestasi akademik seorang anak.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan di atas, penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut guna memahami dan mengetahui sejauh mana pengaruh *online game addiction* dan *parental involvement* terhadap *academic achievement* siswa di SMAN 8 Padangsidimpuan.

B. Identifikasi Masalah

Dari beberapa uraian yang dikemukakan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Banyaknya siswa di Indonesia yang bermain game online secara berlebihan.
2. Siswa yang tidak dapat mengatur waktu dan prioritas antara bermain game online dan aktivitas lainnya.
3. Masih rendahnya prestasi akademik yang diperoleh siswa.

4. Siswa yang telah memasuki tahap kecanduan game online dapat menyebabkan konsekuensi yang buruk mulai dari kondisi sosial, emosional hingga penurunan kemampuan akademisnya.
5. Keterlibatan orang tua yang kurang dalam pendidikan anak sehingga menyebabkan pencapaian prestasi akademiknya kurang optimal.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini tidak meluas dan tidak menyimpang dari tujuan awal yang direncanakan, maka ditetapkan batasan masalah penelitian yang akan difokuskan pada *online game addiction* dan keterlibatan orang tua yang dapat memengaruhi *academic achievement* siswa

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas maka permasalahan yang akan dibahas yaitu:

1. Bagaimana pengaruh *online game addiction* dan *parental involvement* terhadap *academic achievement* siswa di SMAN 8 Padangsidempuan?
2. Bagaimana pengaruh *online game addiction* terhadap *academic achievement* siswa di SMAN 8 Padangsidempuan?
3. Bagaimana pengaruh *parental involvement* terhadap *academic achievement* siswa di SMAN 8 Padangsidempuan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan di atas maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah mengetahui pengaruh:

1. *Online game addiction* dan *parental involvement* terhadap *academic achievement* siswa di SMAN 8 Padangsidempuan.
2. *Online game addiction* terhadap *academic achievement* siswa di SMAN 8 Padangsidempuan.
3. *Parental involvement* terhadap *academic achievement* siswa di SMAN 8 Padangsidempuan.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi dan menambah pengetahuan terkait dengan faktor yang mempengaruhi prestasi akademik siswa dan dapat digunakan sebagai bahan acuan bagi penelitian sejenis.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai acuan untuk memberikan pemahaman tentang dampak negatif *online game addiction* terhadap prestasi akademik mereka.
- b. Bagi orang tua hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk memberikan wawasan tentang pentingnya keterlibatan mereka dalam pendidikan anak.
- c. Bagi penulis penelitian ini adalah salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Padang.
- d. Sebagai bahan informasi dan referensi bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian pada bidang yang sama di masa yang akan datang.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh *online game addiction* dan *parental involvement* terhadap *academic achievement* siswa SMAN 8 Padangsidempuan, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. *Online game addiction* dan *parental involvement* secara simultan berpengaruh signifikan terhadap *academic achievement* siswa SMAN 8 Padangsidempuan.
2. *Online game addiction* berpengaruh negatif dan signifikan terhadap *academic achievement* siswa SMAN 8 Padangsidempuan.
3. *Parental involvement* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *academic achievement* siswa SMAN 8 Padangsidempuan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, saran yang dapat diberikan penulis adalah sebagai berikut :

1. Siswa disarankan untuk dapat mengendalikan perasaan atau emosi dengan lebih baik. Siswa dapat menyalurkan perasaan mereka melalui kegiatan yang lebih bermanfaat, seperti menulis, berolahraga, berkarya, atau berbagi cerita dengan orang yang dipercaya seperti teman, guru, atau konselor. Dengan begitu, siswa akan memiliki kemampuan yang lebih baik dalam menghadapi masalah tanpa bergantung pada game online secara berlebihan yang dapat berdampak negatif terhadap prestasi akademik mereka.

2. Orang tua disarankan untuk lebih aktif menjalin komunikasi dengan guru, baik melalui pertemuan langsung, telepon, atau media komunikasi lain yang tersedia. Dengan cara ini, orang tua bisa lebih cepat mengetahui jika anak mengalami kesulitan, serta dapat bekerja sama dengan pihak sekolah dalam memberikan dukungan dan solusi yang tepat bagi anak. Selain itu, orang tua perlu meluangkan waktu untuk berkomunikasi dengan anak mengenai pengalaman mereka di sekolah serta menunjukkan perhatian terhadap prestasi maupun tantangan yang sedang dihadapi. Melalui komunikasi yang baik dan partisipasi yang aktif, orang tua dapat berperan lebih optimal dalam membantu anak mencapai prestasi akademik yang lebih baik.
3. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat *academic achievement* siswa SMAN 8 Padangsidempuan masih berada dalam kategori cukup baik yang disebabkan oleh kecanduan terhadap game online dan kurangnya keterlibatan orang tua. Oleh karena itu, siswa perlu didorong untuk mengembangkan mekanisme penyaluran emosi yang lebih sehat, seperti dengan mengekspresikan perasaan kepada guru BK atau orang tua, serta mengikuti kegiatan positif yang membangun agar tidak bergantung kepada game online secara berlebihan. Di sisi lain, orang tua juga perlu meningkatkan inisiatif untuk menjalin komunikasi dengan guru atau sekolah guna memantau perkembangan belajar anak. Dengan perhatian emosional yang lebih baik dari siswa dan keterlibatan aktif dari orang tua, *academic achievement* siswa diharapkan dapat meningkat secara signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A., & Supriyono, W. (2011). *Psikologi Belajar* (3rd ed.). PT. Rineka Cipta.
- Anwar, N. R., & Winingsih, E. (2021). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Prestasi Akademik Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 5 Banjar Dimasa Pandemi. *Jurnal BK UNESA*, 12(1), 559–571.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*.
- Ateş, A. (2021). The Relationship Between Parental Involvement in Education and Academic Achievement: A Meta-analysis Study. *Pegem Journal of Education and Instruction*, 11(3), 50–66. <https://doi.org/10.14527/pegegog.2021.00>
- Azwar, S. (2001). *Tes Prestasi: Fungsi dan Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar* (2nd ed.). Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2022). *Sikap Manusia Teori dan Pengukurannya* (3rd ed.). Pustaka Pelajar.
- Brunborg, G. S., Mentzoni, R. A., & Frøyland, L. R. (2014). Is video gaming, or video game addiction, associated with depression, academic achievement, heavy episodic drinking, or conduct problems? *Journal of Behavioral Addictions*, 3(1), 27–32. <https://doi.org/10.1556/JBA.3.2014.002>
- Charlton, J. P., & Danforth, I. D. W. (2007). Distinguishing addiction and high engagement in the context of online game playing. *Computers in Human Behavior*, 23(3), 1531–1548. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2005.07.002>
- D. Griffiths, M. D., J. Kuss, D., & L. King, D. (2012). Video Game Addiction: Past, Present and Future. *Current Psychiatry Reviews*, 8(4), 308–318. <https://doi.org/10.2174/157340012803520414>
- Deslandes, R., & Bertrand, R. (2005). Motivation of Parent Involvement in Secondary-Level Schooling. *Journal of Educational Research*, 98(3), 164–175. <https://doi.org/10.3200/JOER.98.3.164-175>
- Dotterer, A. M., & Wehrspann, E. (2016). Parent involvement and academic outcomes among urban adolescents: examining the role of school engagement. *Educational Psychology*, 36(4), 812–830. <https://doi.org/10.1080/01443410.2015.1099617>
- Elvandari, A. F., Zahwa, C. L., & Amelia, R. (2023). PERAN KELUARGA DALAM MENCEGAH KECANDUAN GAME ONLINE PADA REMAJA. *JKKP (Jurnal Kesejahteraan Keluarga Dan Pendidikan)*, 10(02), 149–160. <https://doi.org/10.21009/JKKP.102.03>
- Epstein, J. L. (2010). School Family Community Partnerships. *Phi Delta Kappan*, 92(9), 81–96.
- Fan, W., & Williams, C. M. (2010). The effects of parental involvement on students' academic self-efficacy, engagement and intrinsic motivation.

- Educational Psychology*, 30(1), 53–74.
<https://doi.org/10.1080/01443410903353302>
- Fan, X., & Chen, M. (2001). Parental Involvement and Students' Academic Achievement: A Meta-Analysis. *Educational Psychology Review*, 13(1), 1–22. <https://doi.org/10.1023/A:1009048817385>
- Fane, A., & Sugito, S. (2019). Pengaruh keterlibatan orang tua, perilaku dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar matematika siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 1(1), 126–129.
<https://doi.org/10.21831/pspmm.v1i0.28>
- Franky, D., & Chamundeswari, S. (2014). Psycho-social correlates of academic achievement of students. *International Journal of Current Research and Academic Review*, 2(2), 148–158. <http://www.ijcrar.com/vol-2-2/Deepa Franky and S.Chamundeswari.pdf>
- Ghuman, D., & Griffiths, M. (2012). A Cross-Genre Study of Online Gaming. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning*, 2(1), 13–29. <https://doi.org/10.4018/ijcbpl.2012010102>
- Griffiths, M. (2005). A “components” model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, 10(4), 191–197.
<https://doi.org/10.1080/14659890500114359>
- Griffiths, M. D., & Davies, M. N. O. (2005). Videogame addiction: Does it exist? In J. Goldstein & J. Raessens (Eds.). In *Handbook of Computer Game Studies* (pp. 359–369). MIT Press.
http://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/vg_addiction_chapter_2005.pdf
- Griffiths, M. D., & Hunt, N. (1998). Dependence on computer games by adolescents. *Psychological Reports*, 82(2), 475–480.
<https://doi.org/10.2466/pr0.1998.82.2.475>
- Grolnick, W. S., & Slowiaczek, M. L. (1994). Parents' Involvement in Children's Schooling: A Multidimensional Conceptualization and Motivational Model. *Child Development*, 65(1), 237–252. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.1994.tb00747.x>
- Gu, X., Hassan, N. C., Sulaiman, T., Wei, Z., & Dong, J. (2024). The impact of video game playing on Chinese adolescents' academic achievement: Evidence from a moderated multi-mediation model. *PLoS ONE*, 19(11 November), 1–22. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0313405>
- Hamalik, O. (2017). *Proses Belajar Mengajar* (19th ed.). Bumi Aksara.
- Harini, H., Nurwatin, N., Hardiyanto, L., Khakim, N., & Napis, A. D. (2024). Hubungan Antara Keterlibatan Orang Tua dan Prestasi Akademik Siswa Sebagai Upaya Peningkatan Kesejahteraan Keluarga. *Communnity Development Journal*, 5(6), 11635–11640.
- Hawi, N. S., Samaha, M., & Griffiths, M. D. (2018). Internet gaming disorder in Lebanon: Relationships with age, sleep habits, and academic achievement.

- Journal of Behavioral Addictions*, 7(1), 70–78.
<https://doi.org/10.1556/2006.7.2018.16>
- Hill, N. E., & Tyson, D. F. (2009). Parental Involvement in Middle School: A Meta-Analytic Assessment of the Strategies That Promote Achievement. *Developmental Psychology*, 45(3), 740–763.
<https://doi.org/10.1037/a0015362>
- Hoover-Dempsey, K. V., & Sandler, H. M. (1997). Why do parents become involved in their children's education? *Review of Educational Research*, 67(1), 3–42. <https://doi.org/10.3102/00346543067001003>
- Jackson, L. A., Von Eye, A., Fitzgerald, H. E., Witt, E. A., & Zhao, Y. (2011). Internet use, videogame playing and cell phone use as predictors of children's body mass index (BMI), body weight, academic performance, and social and overall self-esteem. *Computers in Human Behavior*, 27(1), 599–604.
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.10.019>
- Jafarov, J. (2015). Factors Affecting Parental Involvement in Education: The Analysis of Literature. *Khazar Journal of Humanities and Social Sciences*, 18(4), 35–44. <https://doi.org/10.5782/2223-2621.2015.18.4.35>
- Jamun, Y. M., Ntelok, Z. R. E., & Bosco, F. H. (2023). Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Prestasi Akademik Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 709–719. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4239>
- Jay, T., Rose, J., & Simmons, B. (2018). Why Is Parental Involvement in Children's Mathematics Learning Hard? Parental Perspectives on Their Role Supporting Children's Learning. *SAGE Open*, 8(2).
<https://doi.org/10.1177/2158244018775466>
- Jeynes, W. H. (2005). Effects of parental involvement and family structure on the academic achievement of adolescents. *Marriage and Family Review*, 37(3), 99–116. https://doi.org/10.1300/J002v37n03_06
- Jeynes, W. H. (2007). The Relationship Between Parental Involvement and Urban Secondary School Student Academic Achievement. *Urban Education*, 42(1), 82–110. <https://doi.org/10.1177/0042085906293818>
- Jiang, N., Kaur, M., Adnan, M. M. B. M., Turner, J. J., & Goh, S. K. (2022). An Antecedent Study of Mobile Social Game Addiction vs. Virtual Goods Purchase: A Gen Y Gamer's Perspective. *International Journal of Technology and Human Interaction*, 18(1), 1–20.
<https://doi.org/10.4018/IJTHI.2022010105>
- Kanadli, S. (2016). A meta-analysis on the effect of instructional designs based on the learning styles models on academic achievement, attitude and retention. *Kuram ve Uygulamada Egitim Bilimleri*, 16(6), 2057–2086.
<https://doi.org/10.12738/estp.2016.6.0084>
- Khajepour, M., & Ghazvini, S. D. (2011). The role of parental involvement affect in children's academic performance. *Procedia - Social and Behavioral*

- Sciences*, 15, 1204–1208. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.03.263>
- Khizar, A., Anwar, M. N., Perveen, A., Fatima, I., & Zafar, S. (2024). Effect Of Addiction To Online Games On Social-Emotional Well-Being And Academic Performance Of Children. *Kurdish Studies*, 12(April), 138–145. <https://doi.org/10.53555/ks.v12i3.2990>
- Komsi, D. N., Hambali, I., & Ramli, M. (2018). Kontribusi pola asuh orang tua demokratis, kontrol diri, konsep diri terhadap motivasi belajar siswa. *Psychology, Evaluation, and Technology in Educational Research*, 1(1), 55. <https://doi.org/10.33292/petier.v1i1.21>
- Lara, L., & Saracostti, M. (2019). Effect of parental involvement on children's academic achievement in Chile. *Frontiers in Psychology*, 10(JUN), 1–5. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.01464>
- Lee, E. J., & Ph, D. (2011). A case study of Internet Game Addiction. *Addictions Nursing*, 22, 208–213. <https://doi.org/10.3109/10884602.2011.616609>
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77–95. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>
- Lodge, C. (2002). 'Learning is something you do to children' Discourses of learning and student empowerment. *Improving Schools*, 5(1), 21–35. <https://doi.org/10.1177/136548020200500106>
- Otani, M. (2020). Parental involvement and academic achievement among elementary and middle school students. *Asia Pacific Education Review*, 21(1), 1–25. <https://doi.org/10.1007/s12564-019-09614-z>
- Qu, X. (2023). An Overview of Online Games and Their Effects on Adolescents. *Open Journal of Social Sciences*, 11(11), 310–320. <https://doi.org/10.4236/jss.2023.1111021>
- Rahmayanti, H., Nurmala, M. D., & Handoyo, A. W. (2024). Pengaruh Kecanduan Game online Mobile Legends Terhadap Prestasi Akademik Siswa. *Guidance*, 21(01), 129–136. <https://doi.org/10.34005/guidance.v21i01.3523>
- Retnowati, D. R., Fatchan, A., & Astina, K. (2016). Prestasi Akademik dan Motivasi Berprestasi Mahasiswa S1 Pendidikan. *Jurnal Pendidikan*, 1, 521–525. <https://media.neliti.com/media/publications/212159-prestasi-akademik-dan-motivasi-berprestasi.pdf>
- Risparyanto, A., & Fitriyanto, R. E. (2023). Pengaruh E-Resources Terhadap Prestasi Akademik Yang Dimediasi Oleh Perceived Usefulness. *Shaut Al-Maktabah : Jurnal Perpustakaan, Arsip Dan Dokumentasi*, 15(1), 103–117. <https://doi.org/10.37108/shaut.v15i1.952>
- Rizai, M. (2021). *GROUP COUNSELING WITH BIBLIOTHERAPY TECHNIQUES TO REDUCE ONLINE GAME ADDICTION IN CHILDREN: A LITERATURE REVIEW*. 1(2), 101–114.

- Robbins, S. B., Le, H., Davis, D., Lauver, K., Langley, R., & Carlstrom, A. (2004). Do Psychosocial and Study Skill Factors Predict College Outcomes? A Meta-Analysis. *Psychological Bulletin*, 130(2), 261–288. <https://doi.org/10.1037/0033-2909.130.2.261>
- Sardiman, A. . (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (24th ed.). Rajawali Pers.
- Seng, N. L., Hanafi, Z., & Taslikhan, M. (2016). Influence of parental involvement on academic achievement. *International Journal of Advanced Education and Research*, 1(4), 01–04.
- Setiawan, F. A., & Kurniawati, H. (2015). Pengaruh Perilaku Belajar Dan Kebiasaan Belajar Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Akuntansi. *Jurnal Riset Akuntansi Dan Auditing*, 2(1), 33–50.
- Silinskas, G., & Kikas, E. (2019). Parental Involvement in Math Homework: Links to Children's Performance and Motivation. *Scandinavian Journal of Educational Research*, 63(1), 17–37. <https://doi.org/10.1080/00313831.2017.1324901>
- Skoric, M. M., Teo, L. L. C., & Neo, R. L. (2009). Children and Video Games: Addiction, Engagement, and Scholastic Achievement. *CyberPsychology & Behavior*, 12(5), 567–572. <https://doi.org/10.1089/cpb.2009.0079>
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi* (5th ed.). PT. Rineka Cipta.
- Spinath, B. (2012). Academic Achievement. In *Encyclopedia of Human Behavior: Second Edition* (2nd ed.). Elsevier Inc. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-375000-6.00001-X>
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Sutopo (ed.); 2nd ed.). Alfabeta.
- Suryabrata, S. (2018). *Psikologi Pendidikan* (23rd ed.). Rajawali Press.
- Syah, M. (2020). *Psikologi Belajar* (17th ed.). Rajawali Pers.
- Weinstein. (2010). Computer and Video Game Addiction a Comparison Between Game Users and Non Game Users. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36, 268–276.
- Wentzel, K. R. (1991). Relations between Social Competence and Academic Achievement in Early Adolescence. *Child Development*, 62(5), 1066–1078. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.1991.tb01589.x>
- Xu, Z., Turel, O., & Yuan, Y. (2012). Online game addiction among adolescents: Motivation and prevention factors. *European Journal of Information Systems*, 21(3), 321–340. <https://doi.org/10.1057/ejis.2011.56>
- Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *American Journal of Family Therapy*, 37(5), 355–372. <https://doi.org/10.1080/01926180902942191>

- Yuansyah, A. T., Rohaeti, E. E., & Rosita, T. (2021). Profil Kecanduan Game Di Smpn 4 Tarogong Kidul Kabupaten Garut. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 4(1), 66. <https://doi.org/10.22460/fokus.v4i1.6191>
- Zendrato, Y., & Harefa, H. O. N. (2020). Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 139–148. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.21>