

**PERBEDAAN PRESTASI BELAJAR PADA SISWA DENGAN ADIKSI,  
ADIKSI RINGAN, DAN NON-ADIKSI GAME ONLINE  
DI SMAN 15 PADANG**



**Skripsi**  
**Diajukan ke Fakultas Kedokteran Universitas Andalas sebagai**  
**Pemenuhan Salah Satu Syarat untuk Mendapatkan**  
**Gelar Sarjana Kedokteran**

**Oleh :**

**Bunga Astuti**  
**NIM : 1810311009**

**Pembimbing:**  
**dr. Rini Gusya Liza, M.Ked.KJ, Sp.KJ**  
**dr. Husnil Kadri, M.Kes**

**FAKULTAS KEDOKTERAN**  
**UNIVERSITAS ANDALAS**  
**PADANG**  
**2022**

## **ABSTRACT**

### ***DIFFERENCES IN STUDENT'S LEARNING ACHIEVEMENT WITH ADDICTION, LIGHT ADDICTION, AND NON-ADDICTED ONLINE GAME SMAN 15 PADANG***

**By**

**BungaAstuti**

*Online game addiction is an addiction to playing online games excessively and most often occurs at the age of teenagers, and can affect learning achievement. This study aims to determine the differences in learning achievement in students with addiction, mild addiction, and non-addiction to online games at SMAN 15 Padang.*

*This research was an observational study with a cross-sectional study technique. The technique used in sampling was total sampling.*

*The results of univariate analysis showed that 28.1% of students were addicted to online games with an average student achievement in the moderate category. The results of bivariate analysis using the Kruskal-Wallis test showed a significant difference in learning achievement between students with addiction, mild addiction, and non-addiction to online games. The results of Post-Hoc analysis using the Mann-Whitney U test showed a significant difference in learning achievement between students with mild addiction to online games and non-addicted to online games, and there was no significant difference in learning achievement between students with mild addiction to online games and addiction to non-addiction to online games.*

*The conclusion of this study is that there are significant differences in learning achievement between students with addiction, mild addiction, and non-addiction to online games, especially on learning achievement between students with mild addiction to online games and non-addicted to online games,*

**Keyword:** *Addiction, Online games, Online game addiction, Learning achievement*

## ABSTRAK

### PERBEDAAN PRESTASI BELAJAR PADA SISWA DENGAN ADIKSI, ADIKSI RINGAN, DAN NON-ADIKSI *GAME ONLINE* DI SMAN 15 PADANG

Oleh

**Bunga Astuti**

Adiksi game online adalah kecanduan dalam memainkan game online secara berlebihan dan paling banyak terjadi pada usia remaja, serta dapat mempengaruhi prestasi belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya perbedaan prestasi belajar pada siswa dengan adiksi, adiksi ringan, dan non-adiksi game online di SMAN 15 Padang.

Penelitian ini merupakan penelitian observasional dengan teknik studi potong lintang. Teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel adalah total sampling.

Hasil analisis univariat menunjukkan 28,1% siswa mengalami adiksi game online dengan rerata prestasi belajar siswa pada kategori cukup. Hasil analisis bivariat menggunakan uji *Kruskal-Wallis* menunjukkan terdapat perbedaan yang bermakna pada prestasi belajar antara siswa adiksi, adiksi ringan, dan non-adiksi game online. Hasil analisis *Post-Hoc* dengan *Mann-Whitney U Test* menunjukkan Terdapat perbedaan bermakna pada prestasi belajar antara siswa adiksi ringan dengan non-adiksi game online, serta tidak terdapat perbedaan bermakna pada prestasi belajar antara siswa adiksi dengan adiksi ringan game online dan adiksi dengan non-adiksi game online.

Kesimpulan penelitian ini adalah terdapat perbedaan yang bermakna pada prestasi belajar antara siswa adiksi, adiksi ringan, dan non-adiksi game online, terutama pada prestasi belajar antara siswa adiksi ringan dengan non-adiksi game online.

**Kata kunci:** Adiksi, Adiksi *game online*, *Game online*, Prestasi belajar