



PENGARUH JURNALISTIK GAME ONLINE MOBILE LEGENDS TERHADAP PRESTASI AKADEMIK SISWA SMA NEGERI 1 GUNUNG MERIAH ACEH SINGKIL

Said M Yusren Ilham Fajeri¹, M Yoserizal Saragih²

^{1,2}Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, Indonesia

History Article

Article history:

Received Mei 18, 2023
Approved Mei 27, 2023

Keywords:

Influence of Journalism, Game online Mobile Legends, Academic Achievement of High School Students of State 1 Gunung Meriah Aceh Singkil

ABSTRACT

This research aims to know the influence of journalistic online game mobile legends on the academic achievement of high school students Negeri 1 Gunung Meriah Aceh Singkil. This study uses quantitative descriptive methods. This study is a field study. (field research). Data sources in this study include primary data obtained directly from respondents and secondary data acquired indirectly through relevant literature. Data collection techniques in this study include non-participatory observation and spread of elevators. (kuesioner). Data analysis techniques in this study include validity ujiting, reliability ujiting, classical assumption ujiting, and hypothesis ujiting through IBM SPSS devices. The results of this study showed that the value of the variable regression coefficient X (b) yielded a value of 0.686 which shows that the journalistic variable online game mobile legends has a positive influence on the academic variable of high school students Negeri 1 Gunung Meriah Aceh Singkil which means that every increase in the unit of variable journalistics online game mobil legends will affect the academical population of students of State 1 High School Mount Meriah Ace Singkil by 0.686. Based on the ujit determination coefficient that the impact of the value of the R Square (R^2) factor of 0.515 or 51.5%. then it can be concluded that the influence of the journalistic online game mobile legends (X). against the academic variable of high school students State 1 Gunung Meriah Aceh Singkil 51.5%.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh jurnalistik *game online* mobile legends terhadap prestasi akademik siswa SMA Negeri 1 Gunung Meriah Aceh Singkil. Penelitian ini menggunakan

metode deskriptif kuantitatif. Penelitian ini bersifat studi lapangan (*field research*). Sumber data pada penelitian ini meliputi data primer yang diperoleh secara langsung dari responden dan data sekunder yang diperoleh secara tidak langsung melalui literatur-literatur yang relevan. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini meliputi observasi non-partisipatif dan penyebaran angket (kuesioner). Teknik analisis data pada penelitian ini meliputi uji validitas, uji reliabilitas, uji asumsi klasik, dan uji hipotesis melalui perangkat IBM SPSS. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai koefisien regresi variabel X (b) menghasilkan nilai sebesar 0.686 yang menunjukkan bahwa variabel jurnalistik *game online* mobile legends memiliki pengaruh positif terhadap variabel prestasi akademik siswa SMA Negeri 1 Gunung Meriah Aceh Singkil yang berarti bahwa setiap kenaikan satuan variabel jurnalistik *game online* mobile legends akan mempengaruhi prestasi akademik siswa SMA Negeri 1 Gunung Meriah Aceh Singkil sebesar 0.686. Berdasarkan uji koefisien determinasi bahwa pengaruh nilai koefisien R Square (R²) sebesar 0.515 atau 51.5%. maka dapat disimpulkan besar pengaruh jurnalistik *game online* mobile legends (X). terhadap variabel prestasi akademik siswa SMA Negeri 1 Gunung Meriah Aceh Singkil sebesar 51.5%.

© 2023 Jurnal Ilmiah Global Education

*Corresponding author email: ilhamer31@gmail.com

PENDAHULUAN

Di era digitalisasi seperti saat ini, teknologi memberi kontribusi yang cukup signifikan dalam kehidupan setiap orang, peran teknologi meliputi sifat-sifat praktis yang dapat memudahkan manusia menjalankan aktivitas dalam keseharian mereka. Teknologi lahir sebagai hal yang paling mempengaruhi kehidupan manusia pada era modern. Teknologi mempengaruhi cara manusia berkomunikasi, bekerja, belajar, dan bermain, bahkan sebagai akses dalam memenuhi kebutuhan dasar seperti makanan dan tempat tinggal. Contohnya, teknologi komunikasi seperti internet, ponsel pintar, dan media sosial yang mempengaruhi proses interaksi dengan orang lain, membuka akses informasi yang lebih luas dan mudah diakses. Teknologi juga mempermudah proses produksi dan distribusi, sehingga memungkinkan untuk memiliki akses ke berbagai produk dan jasa dengan lebih mudah dan cepat.

Namun, tentu saja pengaruh teknologi tidak selalu positif. Terdapat juga dampak negatif seperti penggunaan teknologi berlebihan yang dapat menyebabkan ketergantungan, kesenjangan sosial dan ekonomi, serta berbagai masalah lingkungan yang muncul akibat penggunaan teknologi secara tidak berkelanjutan. Maka, teknologi dapat memberikan manfaat besar dalam kehidupan manusia, namun perlu diingat bahwa penggunaan teknologi yang bijak dan bertanggung jawab adalah kunci untuk memaksimalkan dampak positif dan mengurangi dampak negatif. Mengacu kepada peran teknologi sebagai akses bermain, teknologi telah memfasilitasi penggunaannya kepada sejumlah akses ke berbagai jenis permainan digital seperti *game* konsol, *game online*, atau *game mobile*.

Permainan digital memberikan berbagai manfaat seperti meningkatkan keterampilan strategi, kerja sama tim, dan keterampilan motorik. Permainan juga dapat memberikan hiburan dan menjadi *outlet* bagi stres dan kegelisahan. Namun, seperti halnya dengan teknologi secara umum, penggunaan yang berlebihan atau tidak tepat dari permainan digital dapat memiliki dampak negatif seperti kecanduan, kurangnya interaksi sosial langsung, dan kurangnya aktivitas fisik yang dapat menyebabkan masalah kesehatan. Oleh karena itu, penting untuk menggunakan teknologi sebagai akses bermain dengan bijak dan seimbang, memperhatikan batasan waktu dan menyeimbangkan dengan aktivitas fisik dan interaksi sosial secara langsung. Teknologi harus dipandang sebagai alat bantu untuk meningkatkan kehidupan kita, bukan sebagai pengganti aktivitas-aktivitas penting lainnya.

Teknologi yang melahirkan serangkaian permainan digital atau *game online* tentunya melahirkan sejumlah kecenderungan dari berbagai penggunaannya. Secara positif, *game online* dapat menjadi pengalihan suasana perasaan jenuh dari sebagian penggunaannya. Maka *game online* dapat memberi manfaat terhadap penggunaannya seperti dapat mengurangi tingkat stress dan menghilangkan kebosanan. Namun, *game online* juga mengandung dampak negatif seperti dapat melahirkan ketergantungan yang membuat penggunaannya cenderung lupa terhadap hal-hal prioritas. Selain itu, ketergantungan terhadap *game online* juga dapat mempengaruhi fisiologis penggunaannya. Sebuah studi pada tahun 2019 oleh Chung-Ang University di Korea Selatan menunjukkan bahwa terlalu banyak bermain *game online* dapat mempengaruhi kesehatan fisik dan kualitas tidur anak-anak dan remaja, yang dapat menyebabkan risiko obesitas dan masalah kesehatan lainnya (Lee et al., 2019).

Sebuah artikel di JAMA Ophthalmology pada tahun 2016 menyatakan bahwa kebiasaan bermain *game online* dalam waktu yang lama dapat menyebabkan kelelahan mata dan menyebabkan sindrom mata kering, yang dapat menyebabkan ketidaknyamanan dan penglihatan kabur (Shrestha et al., 2016). Sebuah artikel di *Journal of Physical Therapy Science* pada tahun 2017 menyatakan bahwa bermain *game online* dalam waktu yang lama dapat menyebabkan postur tubuh yang buruk dan memperburuk ketegangan otot pada daerah leher, punggung, dan bahu (Kim et al., 2017). Dapat disimpulkan bahwa bermain *game online* secara berlebihan dapat berdampak negatif pada kesehatan fisik, seperti penurunan aktivitas fisik, masalah penglihatan, dan postur tubuh yang buruk. Oleh karena itu, penting untuk membatasi waktu yang digunakan untuk bermain *game online* dan melakukan olahraga atau aktivitas fisik lainnya secara teratur untuk menjaga kesehatan fisik.

Bagi siswa SMA Negeri 1 Gunung Meriah Aceh Singkil, ketergantungan terhadap *game online* dapat mempengaruhi prestasi akademik mereka, sebab mereka menghabiskan waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar dan mengerjakan tugas untuk bermain *game*. Bermain *game online* dalam waktu yang lama dapat mengganggu pola tidur dan mengurangi waktu tidur yang cukup yang dapat berdampak pada konsentrasi dan daya ingat siswa. Hal ini dapat membuat siswa SMA Negeri 1 Gunung Meriah Aceh Singkil menjadi kurang fokus dan kurang produktif dalam belajar. Selain itu, *game online* juga dapat membuat siswa merasa cepat bosan dengan aktivitas yang lebih mendidik, seperti membaca buku dan mengerjakan tugas rumah, sehingga mengurangi minat dan motivasi mereka untuk belajar.

Beberapa studi telah menunjukkan bahwa ketergantungan terhadap *game online* dapat berdampak negatif pada prestasi akademik siswa. Sebuah studi di Malaysia pada tahun 2016 menemukan bahwa siswa yang menghabiskan lebih dari 2 jam per hari untuk bermain *game online* memiliki nilai yang lebih rendah daripada siswa yang tidak terlalu sering bermain *game online* (Othman et al., 2016). Studi lain di Indonesia pada tahun 2018 juga menunjukkan bahwa siswa yang tergantung pada *game online* memiliki nilai yang lebih rendah dan absensi yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang tidak tergantung pada *game online* (Rohmadi et al., 2018). Oleh karena itu, penting bagi siswa untuk membatasi waktu yang digunakan untuk bermain *game online* dan menempatkan prioritas pada prestasi akademik mereka. Orang tua dan guru juga dapat berperan penting dalam membantu siswa untuk mengelola waktu mereka dengan baik dan membatasi akses mereka ke *game online* saat sedang belajar.

Mobile Legends merupakan salah satu *game online* yang populer di Indonesia. Sebuah artikel di Tirto pada tahun 2019 menyatakan bahwa bermain *game* Mobile Legends secara terus-menerus dapat memicu kecanduan dan membuat penggunaannya sulit berhenti. Kondisi ini dapat berdampak pada kesehatan mental pengguna, seperti stres, kecemasan, dan depresi (Wahyudi, 2019). Dapat disimpulkan bahwa *game* Mobile Legends memiliki dampak negatif pada kesehatan mental dan kehidupan sosial penggunaannya. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, *game online* dapat membuat siswa kecanduan dan menghabiskan waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar dan mengerjakan tugas. Selain itu, *game online* juga dapat mengganggu pola tidur siswa dan membuat mereka kurang fokus dan produktif saat belajar. Hal ini dapat berdampak negatif pada prestasi akademik siswa.

Dalam pengaruh negatif yang mempengaruhi prestasi akademik siswa SMA Negeri 1 Gunung Meriah Aceh Singkil, terdapat upaya jurnalistik sebagai platform edukasi yang memberi pencerahan kepada sejumlah orang terkait efek ketergantungan *game online*. Jurnalistik *game online* yang informatif dapat membantu siswa untuk lebih memahami dampak negatif dari kecanduan *game* dan mengembangkan kemampuan mereka dalam mengatur waktu dan fokus pada tugas-tugas akademik yang penting. Dalam hal ini, peran orang tua dan guru sangat penting dalam membantu siswa memahami dan membatasi waktu mereka dalam bermain *game online*. Orang tua dan guru juga dapat membantu siswa dalam memilih sumber jurnalistik *game online* yang informatif dan bermanfaat bagi prestasi akademik mereka. Berdasarkan

latar belakang di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh jurnalistik *game online mobile legends* terhadap prestasi akademik siswa SMA Negeri 1 Gunung Meriah Aceh Singkil.

Jurnalistik atau jurnalisme merupakan sebuah profesi atau kegiatan yang berhubungan dengan pengumpulan, penyuntingan, dan penyajian informasi kepada publik melalui media massa seperti surat kabar, majalah, radio, televisi, dan platform media digital (Nasional, 2008). Jurnalisme bertujuan untuk memberikan informasi yang akurat, objektif, berimbang, dan relevan kepada publik. Jurnalisme juga dapat diartikan sebagai praktik yang berhubungan dengan pemenuhan kebutuhan publik akan informasi dan pemahaman terhadap isu-isu terkini yang terjadi di sekitar mereka. Dalam era digital saat ini, jurnalisme juga berkembang ke arah media sosial dan platform media digital lainnya. Kebebasan dalam jurnalistik sangat diperlukan untuk mencapai tujuan yang dikehendakinya, yaitu menyampaikan dan menyebarkan informasi apapun itu informasinya (Saragih, 2019).

Menurut Kovach dan Rosenstiel, jurnalistik merupakan praktik pengumpulan, verifikasi, persiapan, presentasi, dan interpretasi informasi untuk menghasilkan cerita yang menyebar luas, baik melalui media cetak, siaran, atau *online* (Kovach & Rosenstiel, 2014). Menurut McQuail, jurnalistik adalah cara berkomunikasi melalui media massa, meliputi pengumpulan, pemilihan, penulisan, dan penyajian informasi yang bersifat aktual, terpercaya, dan bermanfaat bagi masyarakat (McQuail, 2010). Menurut Puddephatt, jurnalistik adalah sebuah profesion yang bertujuan untuk memberikan pelayanan bagi masyarakat dengan cara menyampaikan informasi yang akurat, jujur, dan bermanfaat melalui media massa (Puddephatt, 2006).

Jurnalisme *game online* merujuk pada liputan dan pembuatan konten berita yang berkaitan dengan industri game online dan esports. Dalam beberapa tahun terakhir, *game online* dan esports telah menjadi fenomena global yang populer di kalangan pemain dan penonton. Jurnalisme *game online* meliputi berbagai jenis konten, termasuk liputan acara esports, *review game*, wawancara dengan pemain dan pengembang game, dan artikel tentang industri game online secara keseluruhan. Liputan *game online* dan esports juga dapat melibatkan aspek-aspek seperti strategi bisnis, pendanaan, dan teknologi. Dalam menjalankan tugasnya, jurnalis game online harus memahami peraturan dan norma yang berlaku di dalam komunitas *game online* dan esports, serta memperhatikan etika jurnalistik. Mereka juga harus memahami dan mengikuti perkembangan teknologi terbaru dalam industri *game online*.

Menurut Sudeep Sharma, jurnalisme *game online* adalah pembuatan dan distribusi konten berita dan informasi yang berkaitan dengan permainan video dan game online, termasuk berita, fitur, ulasan, dan editorial (Sharma, 2018). Ini juga mencakup liputan acara esports dan informasi tentang industri game. Menurut Simon Parkin, jurnalisme *game online* melibatkan pengumpulan, verifikasi, dan penyajian informasi terkait dengan *game online* dan esports, dengan tujuan memberikan informasi yang akurat dan bermanfaat bagi pemain dan pembaca (Parkin, 2015). Menurut Brendan Sinclair, jurnalisme game online meliputi lebih dari sekedar mengulas game. Ini juga mencakup liputan industri game secara keseluruhan, termasuk berita tentang peluncuran game baru, acara esports, dan tren terbaru dalam teknologi *game* (Sinclair, 2017).

Prestasi Akademik Siswa

Prestasi akademik siswa merujuk pada capaian prestasi belajar siswa dalam bidang akademik, seperti nilai atau rapor yang diperoleh siswa dalam setiap mata pelajaran. Prestasi akademik siswa dapat diukur melalui berbagai indikator, seperti nilai ujian, tugas, dan partisipasi dalam kegiatan akademik lainnya. Prestasi akademik siswa dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti kemampuan akademik, motivasi, lingkungan belajar, kualitas pengajaran, serta faktor-faktor psikologis seperti emosi dan kepercayaan diri. Menurut Ferla dkk, faktor-faktor seperti kemampuan akademik, motivasi, dan lingkungan belajar di rumah dan di sekolah dapat mempengaruhi prestasi akademik siswa (Ferla et al., 2010). Menurut Pramono bahwa kualitas guru, lingkungan belajar yang kondusif, dan metode pengajaran yang efektif dapat berdampak positif pada prestasi akademik siswa (Pramono, 2017).

Menurut Nurkencana dkk, faktor-faktor seperti kepribadian, kemampuan belajar, dan kualitas pengajaran juga dapat mempengaruhi prestasi akademik siswa (Nurkencana et al., 2019). Salah satu pandangan ahli yang terkenal dalam konteks prestasi akademik adalah teori *multiple intelligences* (kecerdasan jamak) oleh Howard Gardner. Teori ini menyatakan bahwa setiap individu memiliki kecerdasan yang berbeda-beda, dan prestasi akademik dapat ditingkatkan dengan memahami kecerdasan-kecerdasan ini dan memberikan pendidikan yang disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing siswa (Gardner, 2011). Menurut Pekrun dkk, faktor-faktor psikologis seperti emosi, motivasi, dan kepercayaan diri juga dapat mempengaruhi prestasi akademik siswa (Pekrun et al., 2017).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Penelitian ini bersifat studi lapangan (*field research*). Menurut Creswell deskriptif kuantitatif adalah teknik analisis data yang bertujuan untuk menggambarkan atau meringkas data numerik dengan menggunakan statistik deskriptif (Creswell, 2013). Menurut Sugiyono deskriptif kuantitatif adalah teknik analisis data yang digunakan untuk menyajikan, mengorganisasi, dan menggambarkan data numerik dengan menggunakan ukuran statistik deskriptif (Sugiyono, 2018). Sumber data pada penelitian ini meliputi data primer dan data sekunder. Menurut Arikunto, data primer merupakan data yang diperoleh secara langsung oleh peneliti berdasarkan fenomena di area penelitian. Data sekunder merupakan data-data yang bersumber secara tidak langsung melalui literatur-literatur yang relevan (Arikunto & Moleong, 2012). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini meliputi observasi non-partisipatif dan penyebaran angket (kuesioner). Teknik analisis data pada penelitian ini meliputi uji validitas, uji reliabilitas, uji asumsi klasik, dan uji hipotesis melalui perangkat IBM SPSS (Ghozali, 2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Validitas

Menurut Ghozali, uji validitas adalah teknik analisis yang menentukan apakah instrumen pengukuran yang digunakan dalam penelitian memiliki akurasi dan validitas untuk mengukur konsep atau variabel tersebut. Pengujian validitas melibatkan mengumpulkan data dari instrumen pengukuran dan menentukan seberapa baik ia dapat mengukur variabel yang dapat diukur secara teoritis. Uji validitas digunakan untuk menentukan seberapa akurat dan konsisten instrumen pengukuran dapat mengukur konsep atau variabel yang akan diukur (Ghozali, 2018).

Uji validitas, menurut Ghozali, digunakan untuk menentukan apakah kuesioner penelitian valid atau tidak. Keakuratan sebuah kuesioner ditentukan oleh apakah pertanyaan-pertanyaan tersebut dapat mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner. Uji validitas dilakukan dengan membandingkan nilai r yang dihitung dengan nilai tabel r untuk derajat kebebasan ($df = n-2$), di mana n adalah ukuran sampel total. Dengan uji validitas, kriteria uji adalah jika r hitung $>$ r dari tabel, maka item instrumen atau pertanyaan berkolaborasi secara substansial dengan skor total (dinyatakan valid). Jika r hitung $<$ r tabel, maka elemen instrumen atau kueri tidak berkorelasi secara substansial dengan skor total (dinyatakan tidak valid) (Ghozali, 2018).

Tabel 1
Uji Validitas Variabel Jurnalistik *Game Online Mobile Legends* (X)

Variabel	Item	rHitung	rTabel	Keterangan
Jurnalistik <i>Game Online Mobile Legends</i> (X)	X1	0.642	0.468	Valid
	X2	0.910	0.468	Valid
	X3	0.848	0.468	Valid
	X4	0.867	0.468	Valid
	X5	0.870	0.468	Valid
	X6	0.905	0.468	Valid
	X7	0.804	0.468	Valid
	X8	0.654	0.468	Valid
	X9	0.868	0.468	Valid
	TOTALX	1	0.468	Valid

(Hasil Data SPSS Versi 26)

Berdasarkan uji validitas pada tabel 1 di atas, maka dapat diketahui bahwa seluruh item pada variabel jurnalistik *game online mobile legends* (X) yang terdiri dari X1, X2, X3, X4, X5, X6, X7, X8, dan X9 menghasilkan nilai r Hitung lebih besar dari r Tabel (0.468). Maka dapat disimpulkan bahwa seluruh item pada variabel jurnalistik *game online mobile legends* (X) valid.

Tabel 2
Uji Validitas Variabel Prestasi Akademik Siswa SMA Negeri 1 Gunung Meriah Aceh Singkil (Y)

Variabel	Item	rHitung	rTabel	Keterangan
Prestasi	Y1	0.716	0.468	Valid
Akademik Siswa SMA Negeri 1 Gunung Meriah Aceh Singkil (Y)	Y2	0.912	0.468	Valid
	Y3	0.893	0.468	Valid
	Y4	0.875	0.468	Valid
	Y5	0.905	0.468	Valid
	Y6	0.929	0.468	Valid
	TOTALY	1	0.468	Valid

(Hasil Data SPSS Versi 26)

Berdasarkan uji validitas pada tabel 2 di atas, maka dapat diketahui bahwa seluruh item pada variabel prestasi akademik siswa SMA Negeri 1 Gunung Meriah Aceh Singkil (Y) yang terdiri dari Y1, Y2, Y3, Y4, Y5, dan Y6 menghasilkan nilai rHitung lebih besar dari rTabel (0.468). Maka dapat disimpulkan bahwa seluruh item pada variabel prestasi akademik siswa SMA Negeri 1 Gunung Meriah Aceh Singkil (Y) valid.

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah metode untuk menentukan reliabilitas kuesioner survei yang berfungsi sebagai indikator dari variabel atau struktur. Uji reliabilitas juga digunakan untuk menguji konsistensi data yang disimpan selama periode waktu tertentu, yaitu, untuk menentukan seberapa reliabel pengukuran yang digunakan. Pengukuran reliabilitas dilakukan menggunakan metode *One Shot*, yaitu, diukur hanya sekali, dan kemudian hasilnya dibandingkan dengan pertanyaan lain atau korelasi antara jawaban untuk pertanyaan ditentukan (Ghozali, 2018). Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Cornbach Alpha* yang merupakan konstruksi atau variabel yang dianggap dapat diandalkan jika menghasilkan nilai *Cornbach Alpha* > 0.6. Program SPSS (Statistical Software for Social Science) digunakan untuk memfasilitasi perhitungan dalam uji reliabilitas ini.

Tabel 3
Uji Reliabilitas Variabel Jurnalistik *Game Online Mobile Legends* (X)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.933	9

(Hasil Data SPSS Versi 26)

Berdasarkan uji reliabilitas pada tabel 3 di atas, maka dapat diketahui bahwa seluruh item pada variabel jurnalistik *game online* mobile legends (X) menghasilkan nilai *cornbach alpha* sejumlah 0.933 lebih besar dari 0.6. Maka dapat disimpulkan bahwa seluruh item pada variabel jurnalistik *game online* mobile legends (X) reliabel.

Tabel 4
Uji Reliabilitas Variabel Prestasi Akademik Siswa SMA Negeri 1 Gunung Meriah Aceh Singkil (Y)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.929	6

(Hasil Data SPSS Versi 26)

Berdasarkan uji reliabilitas pada tabel 4 di atas, maka dapat diketahui bahwa seluruh item pada variabel prestasi akademik siswa SMA Negeri 1 Gunung Meriah Aceh Singkil (Y) menghasilkan nilai *cornbach alpha* sejumlah 0.929 lebih besar dari 0.6. Maka dapat disimpulkan bahwa seluruh item pada variabel prestasi akademik siswa SMA Negeri 1 Gunung Meriah Aceh Singkil (Y) reliabel.

Uji Normalitas

Uji Normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi variabel independen dan variabel dependen atau keduanya mempunyai distribusi normal atau tidak, variabel pengganggu atau residual memiliki distribusi normal. Model regresi yang baik adalah memiliki distribusi data normal atau mendekati normal. Cara untuk mendeteksi apakah residual berdistribusi normal atau tidak dapat dilakukan dengan uji statistik non-parametrik Kolmogorov-Smirnov (K-S) ujit yang terdapat di program SPSS. Teknik kolmogorov smirnov memiliki kriteria jika signifikansi dibawah 0,05 maka data tidak berdistribusi normal, sedangkan jika signifikansi diatas 0,05 maka data berdistribusi normal. Selain itu analisis grafik adalah salah satu cara termudah untuk melihat normalitas data dengan cara membandingkan antara data observasi dengan distribusi yang mendekati distribusi normal probability plot. Normal probability plot adalah membandingkan distribusi kumulatif dari distribusi normal. Dasar pengambilan keputusan melalui (Ghozali, 2018).

Tabel 5
Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Ujit

		Unstandardized Residual
N		20
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.77465463
Most Extreme Differences	Absolute	.093
	Positive	.091
	Negative	-.093
Ujit Statistic		.093
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Ujit distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

(Hasil Data SPSS Versi 26)

Berdasarkan uji normalitas pada tabel 5 di atas, maka dapat diketahui nilai signifikansi menghasilkan nilai sebesar 0.200 yang menunjukkan bahwa nilai tersebut lebih besar dari 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa data pada penelitian ini berdistribusi secara normal.

Uji Regresi Linier Sederhana

Menurut Sugiyono, regresi linier sederhana didasari pada hubungan fungsional ataupun kausal satu variabel independen dengan satu variabel dependen” (Sugiyono, 2018). Persamaan umum regresi linier sederhana adalah:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y = Variabel Dependen

a = Konstanta (nilai dari Y apabila X = 0)

b = Koefisien regresi (pengaruh positif atau negatif)..

x = Variabel Independen.

Tabel 6
Uji Regresi

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-6.855	5.939		
				-1.154	.264

TOTALX	.686	.157	.718	4.375	.000
--------	------	------	------	-------	------

a. Dependent Variable: TOTALY

(Hasil Data SPSS Versi 26)

Berdasarkan tabel 6 di atas, dapat diketahui nilai a sebesar -6.855 yang merupakan konstanta saat variabel prestasi akademik siswa SMA Negeri 1 Gunung Meriah Aceh Singkil belum dipengaruhi variabel jurnalistik *game online* mobile legends (X). Apabila tidak terdapat variabel independen (X), maka variabel prestasi akademik siswa SMA Negeri 1 Gunung Meriah Aceh Singkil tidak mengalami perubahan. Nilai koefisien regresi variabel X (b) menghasilkan nilai sebesar 0.686 yang menunjukkan bahwa variabel jurnalistik *game online* mobile legends memiliki pengaruh positif terhadap variabel prestasi akademik siswa SMA Negeri 1 Gunung Meriah Aceh Singkil yang berarti bahwa setiap kenaikan satuan variabel jurnalistik *game online* mobile legends akan mempengaruhi prestasi akademik siswa SMA Negeri 1 Gunung Meriah Aceh Singkil sebesar 0.686.

Tabel 7
Uji Regresi

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.718 ^a	.515	.488	3.878

a. Predictors: (Constant), TOTALX

b. Dependent Variable: TOTALY

(Hasil Data SPSS Versi 26)

Berdasarkan tabel 7 di atas, dapat diketahui pengaruh nilai koefisien R Square (R²) sebesar 0.515 atau 51.5%. maka dapat disimpulkan besar pengaruh jurnalistik *game online* mobile legends (X). terhadap variabel prestasi akademik siswa SMA Negeri 1 Gunung Meriah Aceh Singkil sebesar 51.5%.

PENUTUP

Nilai koefisien regresi variabel X (b) menghasilkan nilai sebesar 0.686 yang menunjukkan bahwa variabel jurnalistik *game online* mobile legends memiliki pengaruh positif terhadap variabel prestasi akademik siswa SMA Negeri 1 Gunung Meriah Aceh Singkil yang berarti bahwa setiap kenaikan satuan variabel jurnalistik *game online* mobile legends akan mempengaruhi prestasi akademik siswa SMA Negeri 1 Gunung Meriah Aceh Singkil sebesar 0.686. Berdasarkan uji koefisien determinasi bahwa pengaruh nilai koefisien R Square (R²) sebesar 0.515 atau 51.5%. maka dapat disimpulkan besar pengaruh jurnalistik *game online* mobile legends (X). terhadap variabel prestasi akademik siswa SMA Negeri 1 Gunung Meriah Aceh Singkil sebesar 51.5%.

DAFTAR ISI

- Arikunto, S., & Moleong, L. J. (2012). *Evaluasi program pendidikan: Pedoman teoritis dan praktis*. Bumi Aksara.
- Creswell, W. J. (2013). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Pustaka Belajar.
- Ferla, J., Valcke, M., & Schuyten, G. (2010). Teacher's Perceived Competence And Autonomy Support, and Their Relations With Teaching Styles and Motives to Teach. *Learning and Instruction, 20*(2).
- Gardner, H. (2011). *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. Basic Books.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Kim, Y. H., Kim, D. J., Wachter, K., & Kim, J. (2017). A Study on The Correlation Between Smartphone Addiction and Musculoskeletal Symptoms in Neck and Shoulder Area. *Journal of Physical Therapy Science, 29*(8).
- Kovach, B., & Rosenstiel, T. (2014). *The Elements of Journalism: What Newspeople Should Know and the Public Should Expect*. Three Rivers Press.
- Lee, J. A., Cho, J., Shin, E., & Lee, S. H. (2019). Association Between Digital Media Use and Sleep Disturbances Among Children and Adolescents: A Systematic Review and Meta-Analysis. *Sleep Medicine, 54*(38–50).

- McQuail, D. (2010). *McQuail's Mass Communication Theory*. Sage.
- Nasional, D. P. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Departemen Pendidikan dan Pusat Bahasa.
- Nurkancana, W., Suyatna, A., & Suratno, T. (2019). The Contribution of Personality, Learning Ability, and Teaching Quality to Students' Academic Achievement. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 5(3).
- Othman, M. S., Siti, Z. M., & Nor, A. M. (2016). Internet Addiction and Academic Performance Among Malaysian Secondary School Students. *Internet Addiction and Academic Performance Among Malaysian Secondary School Students*, 7(1).
- Parkin, S. (2015). *Games journalism and the problem of objectivity*. <https://www.theguardian.com/technology/2015/apr/02/games-journalism-objectivity-misogyny-brianna-wu>.
- Pekrun, R., Lichtenfeld, S., Marsh, H. W., Murayama, K., & Goetz, T. (2017). Achievement Emotions and Academic Performance: Longitudinal Models of Reciprocal Effects. *Child Development*, 88(5).
- Pramono, H. (2017). Pengaruh Kualitas Guru, Lingkungan Belajar, dan Metode Pembelajaran terhadap Prestasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(1).
- Puddephatt, A. (2006). *Journalism Ethics: Arguments and Cases for the 21st Century*. Routledge.
- Rohmadi, M., Widodo, A., & Lestari, U. (2018). Hubungan antara Kecanduan Game Online dengan Prestasi Belajar dan Absensi Siswa SMA Negeri di Kabupaten Klaten. *Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, 4(1).
- Saragih, M. Y. (2019). Jurnalistik dan Pemberitaan Radikalisme dalam Paradigma Islam. *Jurnal At-Balagh*, 3(2).
- Sharma, S. (2018). Video Games Journalism. *The International Encyclopedia of Journalism Studies*, 1(6).
- Shrestha, G. S., Kaiti, R., & Rai, P. (2016). Effect of Computer Gaming on Development of Dry Eye in Young Children. *JAMA Ophthalmology*, 134(7).
- Sinclair, B. (2017). *What is games journalism?* *GameSpot*. <https://www.gamespot.com/articles/what-is-games-journalism/1100-6449504/>.
- Sugiyono. (2018). Sugiyono Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif*.
- Wahyudi, R. (2019). *Kecanduan Mobile Legends Picu Stres, Kecemasan dan Depresi*. <https://tirto.id/kecanduan-mobile-legends-picu-stres-kecemasan-dan-depresi-dan-j>.