

SKRIPSI

**PENGARUH BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP INTERAKSI
SOSIAL ANTAR MAHASISWA DI LINGKUNGAN PERGURUAN
TINGGI IAIN METRO LAMPUNG**

**Oleh:
DION CAHYA SETIAWAN
NPM. 1901071014**



**PROGRAM STUDI TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO
TAHUN 1445 H/2024 M**

**PENGARUH BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP INTERAKSI
SOSIAL ANTAR MAHASISWA DI LINGKUNGAN PERGURUAN
TINGGI IAIN METRO LAMPUNG**

**Diajukan Untuk Memenuhi Tugas dan Sebagai Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

**Oleh:
DION CAHYA SETIAWAN
NPM. 1901071014**

Pembimbing: Dr. Tubagus Ali Rachman Puja Kesuma, M.Pd

**Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO
1445 H/2024 M**



NOTA DINAS

Nomor : -
Lampiran : 1 (Satu) Berkas
Perihal : Permohonan Sidang Munaqosyah

Kepada Yth.,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro
Di Metro

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah kami mengadakan pemeriksaan dan bimbingan seperlunya, maka skripsi yang telah disusun oleh:

Nama : Dion Cahya Setiawan
NPM : 1901071014
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (TIPS)
Judul Skripsi : PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP INTERAKSI SOSIAL
ANTAR MAHASISWA DI LINGKUNGAN PERGURUAN TINGGI
IAIN METRO LAMPUNG

Sudah kami setuju dan dapat diajukan ke Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro untuk di Munaqosyahkan.

Demikian harapan kami dan atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Mengetahui
Ketua Program Studi



Dr. Tubagus Ali Rachman Puja Kesuma, M.Pd
NIP. 198808232015031007

Metro, 18 April 2024
Dosen Pembimbing

Dr. Tubagus Ali Rachman Puja Kesuma, M.Pd
NIP. 198808232015031007

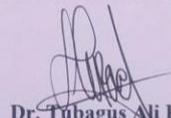
PERSETUJUAN

Judul : PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP INTERAKSI SOSIAL ANTAR
MAHASISWA DI LINGKUNGAN PERGURUAN TINGGI IAIN METRO
LAMPUNG
Nama : Dion Cahya Setiawan
NPM : 1901071014
Jurusan : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (TIPS)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

DISETUJUI

Untuk diajukan dalam sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
IAIN Metro.

Metro, 18 April 2024
Dosen Pembimbing



Dr. Tubagus Ali Rachman Puja Kesuma, M.Pd
NIP. 198808232015031007



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

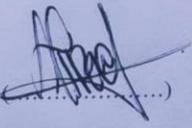
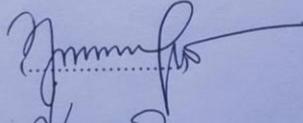
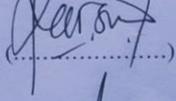
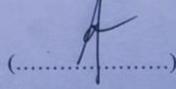
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

PENGESAHAN SKRIPSI

No: 2745/In.20.1/D/PP.00.9/06/2024

Skripsi dengan Judul: PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP INTERAKSI SOSIAL ANTAR MAHASISWA DI LINGKUNGAN PERGURUAN TINGGI IAIN METRO LAMPUNG, disusun Oleh: Dion Cahya Setiawan, NPM: 1901071014, Program Studi: Tadris IPS, telah diujikan dalam Sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada Kamis, 30 Mei 2024.

TIM PENGUJI

Penguji I	: Dr. Tubagus Ali Rachman Puja Kesuma, (.....)	
	M.Pd	
Penguji II	: Wardani, M.Pd	
Penguji III	: Karsiwan, M.Pd	
Penguji IV	: Anita Lisdiana, M.Pd	

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan


Dr. Zuhairi, M.Pd.
NIP. 19620612 198903 1 006 04

ABSTRAK

PENGARUH BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP INTERAKSI SOSIAL ANTAR MAHASISWA DI LINGKUNGAN PERGURUAN TINGGI IAIN METRO LAMPUNG

Oleh:
DION CAHYA SETIAWAN
NPM. 1901071014

Permasalahan pada penelitian ini adalah lemahnya interaksi sosial mahasiswa di IAIN Metro yang disebabkan oleh kebiasaan bermain *game online* secara berlebihan. Maka dari itu penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap interaksi sosial antar mahasiswa di lingkungan perguruan tinggi IAIN Metro Lampung.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif dengan pendekatan korelasional. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa diperguruan tinggi IAIN Metro Lampung yang berjumlah 5320 mahasiswa. Sedangkan sampel yang digunakan berjumlah 98 mahasiswa yang diambil dengan teknik Purposive Sampling. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner. Sebelum data dianalisis dilakukan uji prasyarat terlebih dahulu yaitu uji normalitas dan uji homogenitas, kemudian data diolah dengan teknik regresi linier sederhana.

Dari hasil penelitian yang dilakukan disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh signifikan antara *Game Online* terhadap interaksi sosial antar mahasiswa di lingkungan perguruan tinggi IAIN Metro Lampung. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai Anova yang diperoleh sebesar $0,107 > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, yang berarti *Game online* tidak berpengaruh terhadap interaksi sosial antar mahasiswa. Hal ini juga didukung dengan nilai signifikansi sebesar $0,107 > 0,05$. Sehingga dalam penelitian ini hipotesis dinyatakan tidak berpengaruh signifikan antara *Game Online* terhadap interaksi sosial antar mahasiswa di lingkungan perguruan tinggi IAIN Metro Lampung. Karena nilai korelasi atau nilai (R) yang diperoleh adalah 0,164 dan dari output tersebut didapatkan nilai koefisien determinasi atau nilai (R square) yakni sebesar 0,027. Hal tersebut berarti bahwa pengaruh variabel bebas (*Game Online*) terhadap variabel terikat (Interaksi Sosial) adalah sebesar 2,7% yang termasuk ke dalam kategori rendah.

Kata Kunci: Interaksi Sosial, *Game Online*

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF ONLINE GAMES ON SOCIAL INTERACTIONS BETWEEN STUDENTS IN THE IAIN METRO LAMPUNG TERTIARY ENVIRONMENT

The problem in this research is the weak social interaction of student at IAIN Metro which is thought to be caused by the habit of playing online games excessively. Therefore, this research was conducted to determine the influence of online games on social interaction between students in the IAIN Metro Lampung tertiary environment.

This research uses descriptive quantitative methods with a correlational approach. The population in this study were all students at IAIN Metro Lampung college, totaling 5320 students. Meanwhile, the sampel used was 98 students taken using the Purposive Sampling technique. The data collection technique uses a questionnaire. Before the data is analyzed, prerequisite tests are carried out, namely the normality test and homogeneity test, then the data is processed using a simple linear regression technoque.

From teh results of the research conducted, it was concluded that there was no significant influence between online games on social interactions between students in the IAIN Metro Lampung tertiary environment. This is proven by the Anova value obtained at $0,107 > 0,05$, so H_0 is accepted and H_a is rejected, whichmeans that online games have no effect on social interaction between students. This is also supported by a significance value of $0,107 > 0,05$. So in this research the hypothesis is stated that there is no significant effect between Online Games on social interaction between Students in the IAIN Metro Lampung Higher Education Environment. Because the correlation value or value (R) obtained is 0,164 and from the output the coefficient of determination value or value (R square) is 0,027. This means that the influence of the independent variable (Online Games) on the dependent variable (Social Interaction) is 0,027% which is included in the low category.

Keyword: Social Interaction, Online Games

ORISINALITAS PENULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dion Cahya Setiawan
NPM : 1901071014
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Prodi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan asli hasil penulisan saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Metro, 18 April 2024

Yang menyatakan,



Dion Cahya Setiawan

NPM. 1901071014

MOTTO

“Belajarliah mengucapkan syukur dari hal-hal baik di hidupmu, belajarliah menjadi kuat dari hal-hal buruk buruk di hidupmu”.

(Bacharuddin Jusuf Habibie)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan nikmat sehat dan iman sehingga dengan penuh kekuatan serta kemudahan, akhirnya skripsi ini dapat saya selesaikan dengan baik, semoga skripsi ini bisa membawa saya pada cita-cita yang kedua orang tua saya inginkan.

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua saya Bapak Ari Irawan dan Ibu Jumiatus, tidak ada kata yang bisa terucap selain terimakasih atas motivasi, dukungan, nasehat, kasih sayang dan pengorbanan yang sudah diberikan. Tiada do'a yang saya panjat selain panjang umur dan sehat selalu agar dapat terus menemani saya, sehingga saya dapat meraih gelar Strata satu (S-1).
2. Adik laki-laki saya Ridho Cahya Kurniawan serta seluruh keluarga besar yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu terimakasih atas dukungan, kritik, saran, motivasi dan juga sudah memberikan semangat agar saya bisa menyelesaikan gelar Strata satu (S-1).

Inilah karya sederhana dari saya dan saya persembahkan untuk semuanya, terimakasih dan maaf apabila banyak kekurangan. Alhamdulillah Jazakumullah Katsiran.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur tak lupa penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, atas limpahan rahmat, taufik, hidayah, serta inayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Tentunya hal ini tidak lepas dari dukungan orang-orang yang sepanjang penyusunan skripsi banyak membantu dalam memberikan bimbingan dan juga masukan yang sangat berharga kepada penulis guna penyempurnaan Skripsi ini.

Penulis ingin mengungkapkan rasa hormat dan terimakasih tidak terhingga kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Siti Nurjanah, M.Ag selaku Rektor yang telah memfasilitasi dan bertanggung jawab atas proses kegiatan akademik di lingkungan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.
2. Dr. Zuhairi, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro beserta jajaran, pimpinan dan staff karyawan yang telah memfasilitasi dan bertanggung jawab atas proses kegiatan akademik.
3. Dr. Tubagus Ali Rachman Puja Kesuma, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro sekaligus pembimbing utama yang telah memberikan arahan dalam penyelesaian skripsi ini. Terimakasih atas kesabaran motivasi dan perhatian yang luar biasa sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
4. Bapak dan Ibu Dosen program studi Tadris IPS, terimakasih telah memberikan ilmu selama perkuliahan maupun di luar perkuliahan sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

5. Tidak lupa juga saya ucapkan terimakasih kepada seluruh teman-teman saya yang telah membantu dan menemani saya dalam berproses, sekali lagi termakasih.
6. Semua pihak yang telah berkenan baik secara langsung maupun tidak langsung memberikan bantuan, motivasi, dan sarannya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Namun penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini belum mencapai kesempurnaan, maka dari itu penulis mengharapkan kritik dan juga saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak untuk kesempurnaan skripsi ini, semoga skripsi yang telah disusun dapat bermanfaat bagi penulis, perguruan tinggi dan bagi para pembaca pada umumnya.

Metro, 07 Januari 2023

Penulis



Dion Cahya Setiawan

NPM. 1901071014

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUTAN	i
HALAMAN JUDUL	ii
NOTA DINAS	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
HALAMAN ORISINALITAS PENELITIAN	viii
HALAMAN MOTTO	ix
HALAMAN PERSEMBAHAN	x
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	9
F. Penelitian Relevan	11
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Interaksi Sosial.....	13
1. Konsep Interaksi Sosial	13
2. Ciri-Ciri Interaksi Sosial.....	14
3. Faktor-faktor Terjadinya Interaksi Sosial... ..	15
4. Syarat-Syarat Terjadinya Interaksi Sosial.....	17
5. Bentuk Interaksi Sosial... ..	18
6. Indikator Interaksi Sosial	21
B. <i>Game Online</i>	21
1. Sejarah Perkembangan <i>Game Online</i>	21
2. Macam-Macam Aplikasi <i>Game Online</i>	23

3. Pengertian Kecanduan <i>Game Online</i>	26
4. Karakteristik Kecanduan <i>Game Online</i>	27
5. Faktor-Faktor Kecanduan <i>Game Online</i>	29
6. Dampak Kecanduan <i>Game Online</i> Terhadap Interaksi Sosial .	31
C. Kerangka Berfikir.....	33
D. Hipotesis Penelitian.....	34

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	35
B. Variabel dan Desain Penelitian	36
1. Variabel Penelitian.....	36
2. Desain Penelitian	36
C. Definisi Konseptual	37
D. Definisi Operasional	38
1. Variabel Bebas (Independen).....	38
2. Variabel Terikat (Dependen)	38
E. Populasi, Sampel dan Teknik Sampling	39
1. Populasi.....	39
2. Sampel	39
3. Teknik Sampling.....	40
F. Teknik Pengumpulan Data.....	41
1. Kuesioner	41
2. Observasi	42
3. Dokumentasi	43
4. Wawancara.....	43
G. Instrumen Penelitian	44
H. Pengujian Instrumen	47
1. Uji Validitas.....	47
2. Uji Reabilitas	51
I. Teknik Analisis Data.....	54
1. Uji Normalitas.....	54
2. Uji Homogenitas	54
3. Analisis Regresi Linier Sederhana.....	55

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian.....	56
1. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	56
B. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	59
1. Analisis Deskriptif Variabel Penelitian.....	59
C. Hasil Uji Prasyarat Analisis.....	64
1. Uji Normalitas	65
2. Uji Homogenitas.....	68
3. Analisis Regresi Linier Sederhana	70
D. Pembahasan	74

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	79
B. Saran.....	79

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Indikator Interaksi Sosial	6
Tabel 1.2 Penelitian Relevan.....	11
Tabel 3.1 Jumlah Populasi.....	39
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Penelitian	45
Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas Variabel X	49
Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas Variabel Y	50
Tabel 3.5 Hasil Uji Reabilitas Variabel X.....	53
Tabel 3.6 Hasil Uji Reabilitas Variabel Y.....	53
Tabel 3.7 Tolak Ukur Tingkat Reliabilitas	53
Tabel 4.1 Total Skor Angket Variabel X dan Variabel Y	60
Tabel 4.2 Hasil Analisis Deskriptif Variabel X.....	62
Tabel 4.3 Kategori Variabel X	63
Tabel 4.4 Hasil Analisis Deskriptif Variabel Y.....	63
Tabel 4.5 Kategori Variabel Y	64
Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas Variabel X dan Variabel Y.....	65
Tabel 4.7 Hasil Uji Boxplot Variabel X.....	66
Tabel 4.8 Hasil Uji Boxplot Variabel Y.....	67
Tabel 4.9 Hasil Uji Homogenitas Variabel X dan Variabel Y	68
Tabel 4.10 Anova	69
Tabel 4.11 Entered/Removed	70
Tabel 4.12 Model Summary	70
Tabel 4.13 Anova Variabel X dan Y.....	71
Tabel 4.14 Koefisien	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	34
Gambar 3.1 Desain Penelitian	37

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Game online merupakan suatu jenis permainan video *game* yang dapat dimainkan pada suatu perangkat telepon pintar dan juga perangkat komputer, permainan jenis ini memanfaatkan jaringan internet agar dapat dioperasikan. *Game online* merupakan permainan video yang dapat dimainkan menggunakan jaringan internet selain itu *game online* juga bisa dioperasikan menggunakan komputer maupun perangkat game.¹ Di era modern seperti saat ini *game online* banyak menarik perhatian masyarakat luas, selain itu game jenis ini juga sering dimainkan oleh berbagai kalangan mulai dari anak-anak, remaja hingga orang dewasa. Tidak hanya itu saja banyak juga kalangan pelajar terutama mahasiswa yang juga memainkan *game* jenis ini.

Hadirnya *game online* di Indonesia pertama kali yakni pada tahun 2001 saat perusahaan BolehGame.com merilis *Nexia online*, yaitu *game online* yang bergenre RPG (role playing game) dengan tampilan yang sangat sederhana dan *game* tersebut dapat dimainkan menggunakan perangkat komputer dengan spesifikasi rendah.²

Tidak hanya itu saja mudahnya mengakses *game online* dimanapun menjadi salah satu faktor *game online* sangat digemari di Indonesia, berbeda dengan 20 tahun lalu dimana *game online* hanya bisa diakses menggunakan perangkat tertentu, selain itu saat ini akses internet sangat cepat dan banyak produsen smartphone yang

¹ Krista Surbakti, "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja," *Jurnal Curere* 01, no.01 (2017): 30.

² Chairunnisa, "Mengenal Game Online: Pengertian, Industri, Sejarah Hingga Jenisnya," dalam <https://dailysocial.id/post/mengenal-game-online-pengertian-industri-sejarah-hingga-jenisnya> diunduh pada 8 juni 2023.

menjual perangkatnya dengan harga murah dan itulah faktor mengapa game online sangat digemari di Indonesia.³ Selain itu hal tersebut juga menandakan perkembangan teknologi komunikasi yang semakin maju dan disertai juga dengan mudahnya mengakses suatu informasi seperti berita, hiburan media sosial, dll.⁴

Di Indonesia sendiri ada beberapa *game online* yang sering dimainkan dan digemari oleh remaja bahkan kalangan mahasiswa tidak sedikit yang memainkan *game online* ini, penikmat game online di Indonesia mayoritas memainkan *game online* menggunakan perangkat telepon pintar Android dengan menggunakan perangkat tersebut dapat memudahkan pengguna untuk memainkan dimana saja berikut beberapa aplikasi *game online* populer yang sering dimainkan seperti *Mobile legends*, *PUBG mobile*, *Clash of clan*, dll.⁵

Dalam *game online* sendiri salah satunya *mobile Legends* terdapat beberapa tingkatan atau *tier* yang menjadi pembeda antar pemain satu dengan yang lain tingkatan ini sendiri terbagi menjadi beberapa diantaranya *Warior*, *Elite*, *Master*, *Grand Master*, *Epic*, *Legend*, dan *Mythic*.⁶ Level permainan ini juga terdapat pada *game online* lain hanya saja yang membedakan yakni nama dari level tersebut berbeda-beda pada setiap *game online*.

Selain itu menurut data yang didapat dari kementerian komunikasi dan informatika RI pada tahun 2021 pemain *game* PC di Indonesia mencapai 53,4 juta

³ Iqbal Nuril, "Alasan Kenapa Game Online Semakin Digemari di Indonesia," dalam <https://ggwp.id/media/geek/game/alasan-kenapa-game-online-semakin-digemari-di-indonesia?amp=1> diunduh pada 8 juni 2023.

⁴ Asep Nugraha I, "Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan Smarthphone Dalam Aktivitas Belajar Mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta," *Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan* 7, no. 3 (2018): 268.

⁵ Ahmad Bilal, "Game Nomor 1 di Indonesia Terbaru 2023," dalam <https://balitteknologikaret.co.id/game-nomor-1-di-indonesia/> diunduh pada 12 juli 2023.

⁶ Drajat Khoirul Muslim, Eriq Muhammad Adams Jonemaro, dan Tri Afirianto, "Evaluasi User Experience pada Game Mobile Legend menggunakan Cognitive Walkthrough," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* 6, no. 6 (2022): 2571.

orang dan 133,8 juta lainnya menggunakan perangkat *smartphone*, seiring dengan pengguna *game* di Indonesia yang terus bertambah *devloper* dalam negeri menjadi lebih semangat untuk mengembangkan *game* yang mereka buat bahkan tidak hanya untuk pasar lokal melainkan juga menjangkau pasar luar negeri.⁷

Dalam hal ini seseorang yang melakukan suatu kegiatan pasti memiliki satu tujuan tertentu untuk dicapai dan tujuan tersebut menjadi motivasi utama begitu juga dengan remaja yang bermain *game online*, menurut Agung Obiyanto dari penelitian yang di lakukan pada remaja dengan rentang umur 11-21 tahun menjelaskan bahwa motivasi atau tujuan remaja tersebut bermain *game online* dipengaruhi oleh beberapa hal seperti bosan atau jenuh, mengikuti trend yang ada, kebebasan dari orang tua dan memiliki fasilitas yang memadai. Beberapa faktor tersebut menjadi dorongan bagi remaja untuk bermain *game online*.⁸

Indikator dari *game online* dalam penelitian ini yaitu beberapa dampak positif maupun nilai-nilai yang dapat di ambil dalam permainan tersebut, dampak positif yang dapat ditimbulkan dari bermain *game online* yakni sebagai berikut:

1. Dapat menambah konsentrasi
2. Memaksimalkan kemampuan berfikir
3. Menambah kemampuan berbahasa asing
4. Mengurangi rasa stress maupun tekanan
5. Menambah pertemanan dengan orang baru.⁹

⁷ Bilal Ramadhan dan Fitriyanto, "Industri game di Indonesia Masih Terus Bertumbuh," dalam <https://tekno.republika.co.id/berita/rr5pue330/industri-game-di-indonesia-masih-terus-bertumbuh> diunduh pada 12 juli 2023.

⁸ Agung Obiyanto-Muhaimin, "Motif Bermain Game Online Studi Kasus Pada Remaja Desa Sumpersari Banyuwangi," *Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam* 2, no. 1 (2022): 16.

⁹ Nisrinafatin, "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Edukasi Nonformal* 1, no. 1 (2020): 119–120.

Selain itu dalam permainan *game online* memerlukan kerjasama dan kordinasi satu sama lain untuk memenangkan permainan, komunikasi serta penggunaan strategi yang tepat juga biasa dilakukan agar mencapai kemenangan. Namun kehadiran *game online* justru menimbulkan permasalahan baru khususnya di kalangan mahasiswa, banyak sekali mahasiswa yang memiliki perilaku buruk akibat dampak dari kecanduan *game online*. Mahasiswa yang telah kecanduan *game online* cenderung lebih mementingkan *game* yang mereka mainkan dari pada berinteraksi dengan orang lain khususnya teman-teman mereka di lingkungan kampus. Usia muda merupakan fase paling sering mengalami permasalahan terkait penggunaan *game online*, oleh sebab itu bermain *game online* secara berlebihan akan berdampak buruk bagi beberapa aspek kehidupan mereka seperti, aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial dan keuangan.¹⁰

Interaksi sosial merupakan hal yang penting dikarenakan interaksi sosial merupakan cara seseorang untuk menyesuaikan diri, beradaptasi serta membangun hubungan baik dengan setiap individu dimanapun mereka berada. Maka dari itu permasalahan ini merupakan hal yang cukup serius dimana seharusnya seorang mahasiswa dapat menempatkan diri, bersosialisasi, serta membangun relasi dengan baik terhadap siapapun. Tapi disini justru mereka tidak peduli dan menganggap bersosialisasi adalah hal yang kurang menarik, interaksi sosial juga dapat terjadi apabila satu individu melakukan tindakan sehingga menimbulkan reaksi bagi individu-individu lain.¹¹

¹⁰ Eryzal Novrialdy, "Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya," *Buletin Psikologi* 27, no. 2 (2019): 148.

¹¹ Putri Hana Pebriana, "Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2017): 9.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 3-7 April 2023 di IAIN Metro Lampung peneliti menemukan permasalahan terkait interaksi sosial antar mahasiswa akibat dari bermain *game online*, mahasiswa yang bermain *game* cenderung lebih tertarik dengan *game* yang mereka mainkan dan cenderung hanya berinteraksi dengan sesama pemain lewat aplikasi *game* itu sendiri maupun secara langsung ketika sedang *mabar* (main bareng), mereka dapat bermain *game* kurang lebih 1-3 jam dalam 1 hari dan *game online* yang mereka mainkan diantaranya Mobile legend, PUBG mobile, Magic chest, Clash of clan dan Call of duty mobile.

Menurut Mark Griffiths dalam Sri Wahyuni Adiningtiyas, menyatakan bahwa sepertiga dari anak usia awal belasan tahun bermain *game online* dan ada sekitar 7% dari mereka bisa menghabiskan waktu sekitar 30 jam perminggu untuk bermain *game*.¹² Dalam hal ini laki-laki lebih banyak menghabiskan waktu bermain *game online* dari pada perempuan selain itu data menunjukkan sebesar 77,8% laki-laki kecanduan *game online* dan rata-rata dari mereka dapat menghabiskan waktu sekitar 4-6 jam sehari, dari data tersebut menunjukkan adanya perbedaan keinginan antara remaja pria dan wanita dalam bermain *game online* sehingga dalam hal ini pria menjadi lebih dominan.¹³

Berikut adalah indikator interaksi sosial, harapan dan kenyataan dilapangan, dalam penelitian ini kenyataan dilapangan di dapat dari hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti untuk membuktikan fenomena yang

¹² Sri Wahyuni Adiningtiyas, "Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online," *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling* 4, no. 1 (29 Desember 2017): 9.

¹³ Adi Kristiawan dan Kuncono Teguh Yunanto, "Faktor-Faktor Yang Berpengaruh Terhadap Kecanduan Game Online," *Jurnal Psikologi Kreatif Inovatif* 1, no. 1 (2021): 22.

sedang dikaji sesuai dengan fakta yang diperoleh di tempat penelitian yakni di perguruan tinggi IAIN Metro Lampung.

Tabel 1.1
Indikator Interaksi Sosial, Harapan dan Kenyataan Dilapangan

No.	Indikator Interaksi Sosial	Harapan	Kenyataan Dilapangan
1	Rasa Positif	Mahasiswa harus lebih mengontrol diri dalam bermain <i>game online</i> dan sebaiknya bermain kurang dari 1 jam dan tidak berlebihan dalam 1 hari.	Mahasiswa bermain <i>game</i> dengan intensitas tinggi dalam waktu kurang lebih 1-3 jam dalam 1 hari, tentu tidak menimbulkan rasa positif atau hal positif justru malah sebaliknya.
2	Menghargai	Mahasiswa harus lebih banyak berinteraksi dan bersosialisai dengan orang yang ada di sekitar mereka secara langsung tanpa perantara <i>game online</i> .	Mahasiswa cenderung lebih tertarik dengan <i>game</i> yang mereka mainkan dan cenderung hanya berinteraksi dengan sesama pemain lewat aplikasi <i>game</i> itu sendiri maupun secara langsung ketika sedang <i>mabar</i> (main bareng).
3	Saling mendukung	Mahasiswa harus bisa saling mendukung dalam hal lain yang baik dan positif dan tidak hanya dalam bermain <i>game online</i> saja.	Sikap saling mendukung yang dilakukan mahasiswa sebatas dalam bermain <i>game</i> saja dan hanya untuk meningkatkan level permainan mereka.
4	Keterbukaan	Sikap keterbukaan menjadi hal yang cukup penting dalam diri mahasiswa, sikap terbuka diperlukan agar masalah terkait kecanduan <i>game online</i> yang dialami oleh mahasiswa dapat dihilangkan atau minimal dikurangi.	Mahasiswa cenderung hanya fokus dengan <i>game online</i> yang mereka mainkan selain itu mereka berinteraksi dengan sesama pemain lewat <i>fitur chat</i> maupun percakapan suara dalam <i>game</i> maupun secara langsung ketika sedang <i>mabar</i> (main bareng), hal tersebut menimbulkan kurangnya sikap keterbukaan dengan orang yang ada di sekitar mereka.

Sumber: Data hasil wawancara mahasiswa yang dilakukan di IAIN Metro Lampung.

Mahasiswa yang gemar bermain *game online* secara berlebihan cenderung hanya berinteraksi dengan sesama orang yang memainkan game tersebut bahkan ada dari mereka hanya berinteraksi lewat *fitur chat* maupun percakapan suara dalam game yang mereka mainkan karena dalam kelompok tersebut mereka dapat meningkatkan level dalam permainan sehingga interaksi mereka terhambat dengan lingkungan sekitar dan dengan banyak orang secara langsung, itu yang terjadi dengan mahasiswa IAIN Metro Lampung. Selain itu apabila mereka sedang berada di tempat indkos, mahasiswa yang sudah kecanduan game online akan bermain hingga larut malam dan tentunya kegiatan itu akan menimbulkan dampak negatif atau buruk apabila berlangsung dalam waktu yang lama

Dalam hal ini interaksi sosial menjadi sangat penting bagi mahasiswa, karena sebagai generasi bangsa sudah seharusnya mereka dapat berinteraksi dengan orang-orang yang ada disekitar, hal ini dilakukan untuk mendapatkan pengalaman, menjalin hubungan baik maupun mendapatkan relasi, yang nantinya dapat berguna bagi dirinya mereka sendiri. Dengan melakukan hal tersebut diharapkan nantinya akan berdampak positif maka dari itu interaksi sosial menjadi suatu hal yang sangat penting bagi seorang mahasiswa.

Alasan penulis memilih game online sebagai bahan penelitian ialah dikarenakan saat ini masih banyak sekali kalangan mahasiswa yang memiliki kecanduan akan game online tersebut. *Game online* sendiri dapat menimbulkan dampak negatif apabila dimainkan dengan intensitas tinggi, berlebihan dalam bermain *game online* merupakan kegiatan yang merugikan dan berbahaya selain itu hal ini juga termasuk pada gangguan psikologis, seseorang yang berlebihan dalam bermain *game online* selalu mengutamakan *game* tersebut bahkan dalam intensitas

yang tinggi seseorang dapat melupakan pekerjaan dan kehilangan penguasaan diri.¹⁴

Berdasarkan dari latar belakang masalah tersebut dan dengan adanya fenomena pengaruh kecanduan *game online* bagi interaksi antar mahasiswa maka hal inilah yang mendasari penulis tertarik untuk meneliti lebih jauh mengenai dampak dari kecanduan game online terhadap interaksi sosial antar mahasiswa tersebut, sehingga judul penelitian ini adalah “Pengaruh *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial Antar Mahasiswa Di Lingkungan Perguruan Tinggi IAN Metro”.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang diatas maka diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Lamanya waktu bermain *game online* dapat mempengaruhi interaksi sosial mahasiswa.
2. Mahasiswa yang bermain game online cenderung hanya berinteraksi dengan sesama pemain.
3. Bermain *game online* dengan intensitas tinggi cenderung dapat menimbulkan permasalahan bagi penggunanya.

C. Batasan Masalah

Dalam suatu penelitian batasan masalah digunakan agar peneliti dapat fokus pada fenomena yang sedang dikaji dan berikut adalah batasan masalah pada penelitian ini:

1. *Game online* merupakan permainan yang memanfaatkan jaringan internet agar dapat terhubung dan dioperasikan.

¹⁴ Said Nurdin dan Rezki Saifan, “Kontrol Diri Mahasiswa Yang Kecanduan Game Online Di Asrama KAWAY XVI,” *Jurnal Bimbingan Konseling* 4, no. 2 (2019): 38.

2. Interaksi sosial merupakan hubungan yang terjadi antar individu dengan individu, kelompok dengan kelompok dan individu dengan kelompok dalam hal ini terdapat kontak langsung dan ada timbal balik yang terjadi.
3. Subject penelitian ini adalah mahasiswa IAIN Metro Lampung.
4. Penelitian ini dilakukan sejak bulan April 2023.
5. Penelitian ini dilakukan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.

D. Rumusan Masalah

Ditinjau dan dilihat dari latar belakang masalahnya, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini yaitu: Bagaimana pengaruh *game online* terhadap interaksi sosial antar mahasiswa di lingkungan perguruan tinggi IAIN Metro Lampung?

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Apabila merujuk dari rumusan masalah di atas maka jelas bahwa tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana pengaruh *game online* terhadap interaksi sosial mahasiswa di lingkungan perguruan tinggi IAIN Metro Lampung.

2. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian adalah hasil yang akan didapat setelah penelitian tersebut dilaksanakan, berikut adalah manfaat dari penelitian ini secara teoritis dan praktis yaitu:

- a. Secara teoritis, penelitian ini dapat berguna sebagai berikut:

1) Penelitian ini diharapkan dapat menjadi usaha untuk menambah pengetahuan dan referensi mengenai pengaruh game online terhadap interaksi sosial antar mahasiswa. Menurut teori interaksi sosial dari Gillin dan Gillin bahwa interaksi sosial yaitu hubungan antar individu dengan individu, kelompok dengan kelompok dan individu dengan kelompok¹⁵ karena pada dasarnya manusia adalah makhluk sosial yang akan selalu membutuhkan orang lain dalam kehidupannya serta agar mahasiswa lebih bijak dalam menggunakan *game online*, teori tersebut dapat menjadi bahan masukan bagi mahasiswa mengenai pentingnya interaksi sosial dan dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk penelitian selanjutnya.

b. Secara praktis, penelitian ini dapat berguna sebagai berikut:

- 1) Bagi mahasiswa dan remaja diharapkan penelitian ini dapat berguna sebagai bahan masukan agar lebih bijak dalam menggunakan serta memainkan *game online*.
- 2) Bagi perguruan tinggi IAIN Metro Lampung diharapkan penelitian ini dapat membentuk karakter mahasiswa yang cerdas dan memiliki daya saing dimasa depan.
- 3) Bagi dosen diharapkan hasil dari penelitian ini dapat berguna serta dapat memberikan pemahaman dan masukan mengenai pengaruh *game online* terhadap interaksi sosial antar mahasiswa.

¹⁵ Amri P Sihotang, *Ilmu Sosial Budaya Dasar* (Semarang: Semarang University Press, 2008). 44.

- 4) Bagi orang tua penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan agar dapat dilakukan pencegahan mengenai dampak yang ditimbulkan akibat bermain *game online* dengan intensitas tinggi.

F. Penelitian Relevan

Sebelum melaksanakan penelitian penulis terlebih dahulu mencari sumber referensi dari penelitian yang telah dilakukan sebelumnya agar mendapatkan data yang valid dan sesuai serta dapat dipertanggung jawabkan kedepannya, berikut adalah penelitian relevan terkait diantaranya:

Tabel 1.2
Penelitian Relevan

No	Nama dan judul penelitian	Pembahasan	Persamaan	Perbedaan
1.	Mery Dayani, "Pengaruh Kecanduan <i>Game Online</i> Terhadap Interaksi Sosial Remaja Di SMP Negeri 4 Takengon. ¹⁶	Penelitian ini mengkaji mengenai pengaruh yang ditimbulkan akibat dari kecanduan <i>game online</i> terhadap interaksi sosial, sedangkan subjek dalam penelitian ini yaitu siswa-siswi pada jenjang SMP yang memiliki umur diatas 13 tahun dan sampel yang digunakan sebanyak 62 orang.	Persamaan dari kedua penelitian ini yaitu sama-sama membahas mengenai pengaruh yang ditimbulkan akibat <i>game online</i> terhadap interaksi sosial dan metode yang digunakan yakni kuantitatif dengan pendekatan korelasional.	Sedangkan yang membedakan yakni penelitian dilakukan di jenjang pendidikan yang berbeda, selain itu subjek juga berbeda remaja pada jenjang SMP harus lebih banyak mendapatkan pengawasan dari orang tua dan guru karena dalam usia yang masih tergolong labil.
2.	Leonardo D. C. Wijaya, Tritjahjo D. Soesilo dan Umbu Tagela, "Pengaruh Kecanduan <i>Game Online</i>	Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui besar atau kecilnya pengaruh yang ditimbulkan akibat dari kecanduan <i>game online</i> , sedangkan	Persamaan dari kedua penelitian ini yaitu sama-sama membahas mengenai pengaruh yang ditimbulkan akibat <i>game</i>	Sedangkan yang membedakan kedua penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Leonardo, dkk menggunakan metode <i>causal</i>

¹⁶ Mery Dayani, "Psikologi Universitas Medan Area" (Skripsi, Medan, Universitas Medan Area, 2023).

	Terhadap Interaksi sosial remaja SMA/SMK Karang Taruna Tunas Bangsa Kauman Kidul Salatiga. ¹⁷	subjek dalam penelitian ini yaitu para remaja SMA/SMK anggota karang taruna dan sampel yang digunakan sebanyak 46 orang.	<i>online</i> terhadap interaksi sosial.	<i>comparative</i> sedangkan penelitian saya menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan korelasional.
3.	Anisa Maulida, dkk, "Pengaruh Intensitas Bermain <i>Game Online</i> Terhadap Interaksi Sosial. ¹⁸	Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh dari bermain game online terhadap interaksi sosial, sampel yang digunakan sebanyak 241 siswa dengan rentang usia 14-18 tahun.	Secara garis besar penelitian yang dilakukan membahas permasalahan yang sama yakni pengaruh <i>game online</i> terhadap interaksi sosial	Sedangkan yang membedakan yaitu subjek penelitian pada penelitian Anisa Maulida, dkk berfokus pada siswa SMA, yang tentunya memiliki karakteristik berbeda dengan mahasiswa.

Sumber: Data tersebut diperoleh dari penelitian terdahulu yang relevan

Jika dilihat dari hasil penelitian terdahulu atau sebelumnya dalam konteks ini peneliti melihat adanya kesesuaian dengan permasalahan yang akan dikaji, walaupun pada dasarnya bisa dikatakan bahwa penelitian yang dilakukan nantinya akan menghasilkan kesimpulan yang sedikit berbeda dengan penelitian yang dilakukan sebelumnya. Hal tersebut dapat terjadi karena dalam beberapa aspek memiliki sedikit perbedaan seperti tempat penelitian dan subjek penelitian walaupun secara garis besar topik atau permasalahan yang diteliti relatif sama yaitu mengenai pengaruh game online terhadap interaksi sosial.

¹⁷ Leonardo Dela Chrisma Wijaya, Tritjahjo Danny Soesilo, dan Umb Tagela, "Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Remaja SMA/SMK Karang Taruna Tunas Bangsa Kauman Kidul Salatiga," *Jurnal Wahana Konseling* 5, no. 1 (28 Maret 2022): 47–59.

¹⁸ Annisa Maulida dkk., "Pengaruh Intenstas Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Remaja," *Jurnal Motivasi* 7, no. 1 (2019): 105–9.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Interaksi Sosial

1. Konsep Interaksi Sosial

Interaksi sosial merupakan hubungan antara manusia dengan lingkungan tempat tinggalnya jadi dalam hal ini terdapat kontak secara langsung antara dua unsur tersebut yang tidak dapat dipisahkan dan hal tersebut yang dinamakan interaksi sosial.¹⁹ Interaksi sosial adalah keperluan bagi semua manusia oleh sebab itu manusia memerlukan hal tersebut agar terus bisa bertahan, semakin lama keperluan atas interaksi sosial semakin tinggi serta dipermudah dengan berbagai sarana yang ada dan setiap individu mempunyai tujuannya masing-masing dalam hal ini.²⁰

Interaksi sosial bisa mempengaruhi mutu hubungan individu dengan lingkungannya, jika mutu interaksi yang terjadi menghasilkan hal positif maka akan berdampak baik bagi individu tersebut, dan begitu juga sebaliknya, maka dari itu interaksi sosial dapat memberikan dampak bagi keduanya.²¹ Menjalinkan hubungan yang baik dengan lingkungan serta memilih pergaulan yang positif merupakan hal yang perlu diperhatikan agar nantinya tidak menjadi kerugian dikemudian hari.

Pengaruh yang besar juga datang dari lingkungan tempat individu bersosialisasi karena setiap tempat memiliki dampak yang berbeda bagi bagi individu yang terlibat dan hal tersebut juga akan berpengaruh pada karakter,

¹⁹ Hamim Rosyidi, *Psikologi Sosial* (Surabaya: CV JAUDAR, 2012), 29.

²⁰ Angeline Xiao, "Konsep Interaksi Sosial Dalam Komunikasi, Teknologi, Masyarakat," *Jurnal Komunika : Jurnal Komunikasi, Media dan Informatika* 7, no. 2 (11 Oktober 2018): 94.

²¹ Nashrillah MG, "Peranan Interaksi Dalam Komunikasi Menurut Islam," *Jurnal Warta* 52 (2017): 2.

kepribadian serta kedisiplinan individu itu sendiri.²² Lingkungan merupakan identitas dari individu yang berada didalamnya lingkungan yang baik maka akan memberikan dampak yang baik pula bagi penghuninya dan begitu juga sebaliknya.

Didalam kehidupan bermasyarakat manusia membutuhkan kelompok sosial untuk tetap bertahan dan adanya interaksi didalamnya maka membentuk lingkungan sosial seperti keluarga utama, keluarga luas, masyarakat dan lain sebagainya.²³ Lingkungan tempat manusia bersosialisasi tidak terbatas hanya pada lingkungan tempat tinggal dan lingkungan keluarga saja melainkan mencakup hal yang lebih luas oleh sebab itu setiap tempat memiliki dampaknya masing-masing bagi individu yang ada didalamnya, adanya lingkungan sosial juga merupakan tempat bagi individu untuk bertahan hidup dan menegaskan keberadaan mereka.

2. Ciri-Ciri Interaksi Sosial

Dalam suatu fenomena yang terjadi ditengah masyarakat tentu ada hal yang menjadi identitas yang melekat pada fenomena tersebut dan itu pula yang menjadi acuan pembeda. Sehingga apabila fenomena tersebut terjadi kembali seseorang dapat mengidentifikasi hal itu dengan ciri-ciri atau identitas yang telah ditentukan sebelumnya. Dalam interaksi sosial juga terdapat ciri-ciri yang menjadi penanda hal tersebut bisa terjadi.

Berikut adalah ciri-ciri interaksi sosial menurut Wijayanti dalam Binti Maunah (2016), adalah sebagai berikut:

- a. Total individu yang terlibat lebih dari satu.
- b. Terdapat interaksi dan kontak sosial diantara pelaku.

²² Indah Pakaya, Johnny H Posumah, dan Salmin Dengo, "Pengaruh Lingkungan Sosial Terhadap Pendidikan Masyarakat Di Desa Biontong I Kecamatan Bolangitang Timur Kabupaten Bolaang Mongondow Utara," *Jurnal Administrasi Publik* 7, no. 104 (2021): 11.

²³ Purba Jonny, *Pengelolaan lingkungan sosial* (Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2002),1.

- c. Memiliki maksud dan arah yang jelas.
- d. Memiliki dimensi waktu yang mencakup masa lampau, sekarang dan masa depan.²⁴

Menurut Walgito dalam Itsna F. Khamid dan Supriyo , menyatakan bahwa interaksi sosial melibatkan hubungan antara seorang individu dengan individu lain dan saling mempengaruhi serta adanya timbal balik.²⁵ Sebagai makhluk sosial manusia akan terus melakukan interaksi dengan sesamanya, dalam konteks ini manusia akan selalu membutuhkan orang lain untuk mendapatkan impiannya selain itu manusia juga menggunakan penanda untuk mengutarakan pemikiran serta perasannya dalam kehidupan sehari-hari.²⁶

Semua unsur tersebut menjadi penanda berjalannya proses interaksi sosial yang terjadi, pada proses interaksi sosial terdapat beberapa bahkan banyak individu serta kelompok yang terlibat hal ini disebabkan manusia selalu hidup berdampingan sehingga proses tersebut dapat terjadi, fenomena interaksi sosial juga lumrah terjadi ditengah kehidupan bermasyarakat dari dulu hingga kini.

3. Faktor-faktor Terjadinya Interaksi Sosial

Interaksi sosial merupakan sesuatu yang akan terjadi dalam kehidupan manusia mereka melakukan interaksi dengan kelompok maupun individu lain untuk tujuan tertentu agar dapat terus bertahan hidup, karena memang pada dasarnya

²⁴ Binti Maunah, *Interaksi Sosial Anak, Di Dalam Keluarga, Sekolah, dan Masyarakat* (Surabaya: Jengala Pustaka Utama, 2016),17.

²⁵ Itsna Fauziyah Khamid, "Meningkatkan Interaksi Sosial Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Social Play," *Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application* 4, no. 4 (2015): 22.

²⁶ Muhammad Syukri Albani Nasution dkk., *Ilmu Sosial Budaya Dasar*, Pertama (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2015), 50.

manusia adalah makhluk sosial yang harus bisa berbaur dengan lingkungan dan mereka tidak dapat hidup sendiri.

Berikut adalah faktor-faktor yang melandasi berjalannya interaksi sosial yang terjadi di tengah-tengah masyarakat:

a. Faktor Imitasi

Imitasi memiliki posisi yang begitu penting pada terjadinya interaksi sosial, karena hal positifnya yakni faktor imitasi bisa mempengaruhi individu untuk mengikuti aturan-aturan yang berlaku, sedangkan dari segi negatif faktor imitasi dapat mempengaruhi seseorang untuk melakukan hal buruk, selain itu faktor imitasi bisa mengurangi serta menghilangkan tingkat kreatifitas individu.

b. Faktor Sugesti

Faktor ini dapat mempengaruhi seseorang secara psikologis, pengaruh tersebut dapat datang dari diri sendiri yang disebut dengan autosugesti maupun orang lain heterosugesti serta dapat diterima tanpa penolakan.

c. Faktor Identifikasi

Pada ilmu psikologi identifikasi yaitu keinginan seseorang untuk menjadi sama dengan orang lain baik secara fisik maupun psikis, jadi dapat dikatakan bahwa faktor identifikasi memiliki pengaruh yang lebih kuat dari pada sugesti dan imitasi

d. Faktor Simpati

Faktor Simpati yaitu perasaan suka yang berasal dari individu terhadap individu lain, hal ini dapat terjadi secara tiba-tiba tanpa alasan yang masuk akal.²⁷

²⁷ Amri P. Sihotang, *Ilmu Sosial Budaya Dasar ISBD.*, 45-46.

Faktor-faktor diatas tentunya akan menyertai berlangsungnya interaksi sosial yang terjadi pada manusia, selain itu dalam suatu kelompok berbagai hal mungkin saja terjadi serta interaksi akan lebih terlihat apabila terjadi konflik akibat kepentingan antara individu dengan individu maupun kelompok dengan kelompok maupun individu dengan kelompok.

4. Syarat-Syarat Terjadinya Interaksi Sosial

Sebagai makhluk sosial (*Homo socialis*), manusia akan selalu membutuhkan orang lain dalam kehidupannya bahkan sejak mereka lahir manusia akan selau membutuhkan orang lain hingga dewasa oleh sebab itu manusia tidak dapat melakukan segalanya sendiri.²⁸ Dalam interaksi sosial tentu ada pemicu yang menjadi syarat terjadinya fenomena tersebut.

Berikut adalah syarat-syarat yang menjadi pemicu terjadinya interaksi sosial:

a. Terjadinya Kontak Sosial (*social contact*)

Sebagai fenomena kontak sosial dapat terjadi tidak hanya melalui interaksi secara langsung melainkan dapat terjadi melalui perantara contohnya: seperti lewat media sosial, surat maupun telpon. Dalam hal ini kontak sosial dapat mengarah ke hal positif maupun negatif, pada konteks positif kontak sosial dapat membentuk kerja sama antar pelaku dan pada konteks negatif kontak sosial dapat mengarah pada permasalahan, bahkan hingga kontak sosial tersebut tidak terjadi.

b. Terjadinya Komunikasi

Komunikasi memunculkan pandangan seseorang terhadap orang lain akibat perilaku serta sifat yang dia lakukan dan hal tersebut diutarakan melauai bahasa

²⁸ M Syukri A. Nasution et al., *Ilmu Sosial Budaya.*, 51-52.

tubuh serta sikap tertentu. Komunikasi terjadi secara dua arah antara penyampai pesan atau komunikator dan penerima pesan atau komunikasi.²⁹

Komunikasi memiliki sifat untuk saling mempengaruhi satu sama lain (*mutual influence*), dalam konteks ini komunikasi memiliki konsep dua arah (*feed back*), dan sebagai alat ukur dari komunikasi yaitu terjadinya respon lebih jelasnya apabila ada stimulus maka akan ada respon sebagai timbal balik dan hal tersebut yang dinamakan komunikasi.³⁰

Kehidupan seorang manusia memang sangat kompleks berbagai hal dapat terjadi akibat perilaku yang telah dilakukan, komunikasi menjadi hal yang lumrah sebagai alat interaksi serta pertukaran informasi satu sama lain, lewat komunikasi seseorang dapat memberikan penilaian terhadap orang lain maka dari itu sebagai manusia harus berperilaku positif agar mendapatkan manfaat atas apa yang telah dilakukan bukan justru sebaliknya.

5. Bentuk Interaksi Sosial

Interaksi sosial memiliki berbagai bentuk penjabarannya sendiri untuk menjelaskan fenomena yang terjadi agar lebih mendalam pada pembahasannya, sehingga dapat ditemukan solusi yang terbaik dari fenomena yang muncul dan telah dikaji sebelumnya. Menurut Gilin dan Gilin dalam Rusdiana (2013), proses asosiatif dan disosiatif merupakan proses sosial yang muncul akibat adanya interaksi yang terjadi.

²⁹ Amri P. Sihotang, *Ilmu Sosial Budaya Dasar ISBD.*, 47.

³⁰ Muhamad Fahrudin Yusuf, *Penulis: Muhamad Fahrudin Yusuf, M.A.*, Pertama (Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2021), 9.

a. Proses Asosiatif

Pada dasarnya proses asosiatif memiliki arah untuk mendorong masyarakat agar meningkatkan persatuan serta solidaritas di tengah anggota kelompok. Proses asosiatif sendiri memiliki empat penjabaran yakni kerja sama, akomodasi, asimilasi serta akulturasi dan berikut adalah penjelasannya.

1) Kerja Sama (*Cooperation*)

Kerja sama dilaksanakan oleh manusia untuk mencapai tujuan tertentu dalam hal ini kerja sama dapat dilakukan oleh sesama individu maupun sesama kelompok, kerja sama adalah wujud interaksi sosial yang sangat fundamental, kerjasama muncul dalam lingkup kecil seperti keluarga lalu menyebar ke lingkup yang lebih luas yaitu masyarakat.

2) Akomodasi (*Accommodation*)

Dalam proses akomodasi terdapat beberapa individu maupun kelompok yang bertujuan untuk saling beradaptasi serta tidak ada intervensi satu sama lain, terkait permasalahan yang akan muncul atau ada sebelumnya ada sehingga terciptalah stabilitas.

3) Asimilasi

Asimilasi adalah langkah yang dilakukan untuk meminimalisir perbedaan yang ada pada setiap individu maupun kelompok individu.

4) Akulturasi (*Acculturation*)

Akulturasi dapat dikatakan sebagai percampuran atau pengaruh dari suatu negara yang masuk mempengaruhi negara lain contohnya dalam hal kebudayaan dan informasi

b. Proses Disosiatif

Proses ini cenderung merusak serta menimbulkan pertentangan atau perselisihan ditengah masyarakat, proses disosiatif memiliki tiga bentuk yaitu persaingan, kontravensi dan konflik.

1) Persaingan (*Contravention*)

Persaingan adalah proses dimana manusia berusaha untuk menjadi yang terbaik di bidangnya dan hal ini lumrah terjadi dalam kehidupan bermasyarakat, pada umumnya persaingan dilakukan secara sehat tanpa adanya kecurangan.

2) Kontravensi (*Contravention*)

Kontrafensi adalah sifat saling membenci dari seseorang terhadap orang lain namun mereka yang terlibat saling menyembunyikan sikap negatif tersebut dan mereka cenderung menceritakan kebencian tersebut pada orang lain (pihak ketiga).

3) Konflik (*Conflik*)

Konflik merupakan perselisihan yang terjadi ditengah masyarakat akibat permasalahan tertentu, konflik biasa terjadi dalam proses interaksi sosial karena memang bagian dari hal tersebut.³¹

Beragam bentuk serta proses interaksi sosial diatas menandakan bahwa manusia memiliki perilaku serta sifat yang cukup kompleks, poin-poin di atas juga menjadi parameter untuk menandai bagaimana manusia dapat berbaur, menangani permasalahan, serta mengenal lingkungan tempat tinggalnya.

³¹ Rusdiana A, *Ilmu Sosial dan Budaya Dasar* (Bandung: Tresna Bhakti Press, 2013), 79-85.

6. Indikator Interaksi Sosial

Dalam kehidupan manusia interaksi sosial adalah hal yang lumrah terjadi selain itu indikator dalam interaksi sosial dapat mewakili serta memperkirakan bagaimana interaksi sosial tersebut dapat terjadi dan berlangsung, berikut indikator interaksi sosial menurut Santoso dalam Mindi M. Domitila, dkk (2021), sebagai berikut:

- a. Rasa positif
- b. Menghargai
- c. Saling mendukung
- d. Keterbukaan³²

Beberapa poin di atas merupakan indikator interaksi sosial yang biasa terjadi dan dialami oleh seseorang, walaupun interaksi sosial yang dialami oleh setiap individu dapat berbeda-beda namun indikator tersebut tentunya dapat dijadikan parameter serta dapat mewakili bagaimana proses interaksi sosial tersebut dapat terjadi dalam kehidupan manusia.

B. *Game Online*

1. Sejarah Perkembangan *Game Online*

Game online merupakan permainan yang memanfaatkan jaringan internet dan sejenisnya agar dapat dimainkan serta bisa terhubung dengan pemain lain yang memainkan game yang sama, pada awalnya *game online* hanya dapat dimainkan pada perangkat komputer saja namun seiring berjalannya waktu dan berkembang

³² Mindi Maria Domitila, Fajar Wulandari, dan Dina Anika Marhayani, "Analisis Penggunaan Gawai Terhadap Interaksi Sosial Anak Sekolah Dasar Negeri Kota Singkawang," *Jurnal Ilmiah Potensia* 6, no. 2 (2021): 133.

teknologi yang begitu pesat *game online* kini juga dapat dimainkan pada perangkat *Smartphone* atau telepon pintar.

Pada awal kemunculannya yakni pada tahun 1969 *game online* hanya diperuntukan untuk dua orang pemain saja selain itu *game online* juga dibuat dengan tujuan untuk mengajar atau edukasi, setelah itu pada dekade 1970-an muncul suatu sistem yang dikembangkan dan memiliki kemampuan *time-sharing* bernama Plato sistem tersebut dibuat agar memudahkan peserta didik untuk belajar secara *online* dan agar komputer dapat digunakan oleh banyak pengguna pada waktu yang sama jika diperlukan.³³

Setelah itu dua tahun berikutnya Plato IV muncul dan dibekali dengan teknologi yang lebih baik serta dapat digunakan oleh pemain yang lebih banyak, dan pada dekade 1995 perkembangan dunia *game* semakin pesat hal tersebut terjadi karena sistem NSFNET (*National Science Foundation Network*) dihilangkan sehingga jaringan internet dapat digunakan oleh banyak orang dan sejak saat itu *game online* terus berkembang hingga saat ini diseluruh dunia.³⁴

Sedangkan di Indonesia *game online* pertamakali hadir yakni pada tahun 2001 pada saat itu *Nexia Online* merupakan *game online* yang pertamakali muncul dengan mengusung genre RPG (*Role Playing Game*) serta dibekali dengan gambar 2D yang masih sangat sederhana dan ada fitur chat pada permainan tersebut, *Nexia Online* sendiri dapat dimainkan menggunakan perangkat komputer dengan

³³ Chairunisa, "Mengenal Game Online: Pengertian, Industri, Sejarah, Hingga Jenisnya," dalam <https://dailysocial.id/amp/post/mengenal-game-online-pengertian-industri-sejarah-hingga-jenisnya> diunduh pada 16 Juli 2023.

³⁴ Akari Ayu Senja, "Pengertian Game online: Sejarah, Jenis, Dampak dan Lain-lain," dalam <https://www.jakartastudio.com/pengertian-game-online/> diunduh pada 16 Juli 2023.

spesifikasi rendah namun sayangnya *game online* asal Korea ini berhenti beroperasi pada tahun 2004 karena ada permasalahan terkait lisensi.³⁵

Dari awal kemunculannya hingga saat ini era *game online* di Indonesia terus berkembang yang awalnya hanya dapat dimainkan pada perangkat komputer kini *game online* dapat dimainkan dengan telepon pintar bahkan dapat dimainkan dimana saja dan kapan saja asalkan terhubung dengan jaringan internet, bahkan saat ini game online juga semakin beragam dan para pemain dapat memilih game favorit mereka.

Selain itu fitur yang tersedia juga semakin canggih bahkan para pemain dapat berkomunikasi secara langsung dengan banyak orang sekaligus pada saat permainan sedang berlangsung, pada beberapa game tertentu seperti *PUBG mobile* grafik yang ditampilkan juga sangat nyata namun hal tersebut tentunya membutuhkan perangkat *smartphone* yang mumpuni agar *game* yang dimainkan dapat berjalan dengan baik.

2. Macam-Macam Aplikasi *Game Online*

Dalam perkembangannya *game online* muncul dengan berbagai macam aplikasi yang dapat dipilih serta dimainkan oleh pemain sesuai dengan keinginan dan berikut beberapa aplikasi *game online* yang populer di Indonesia:

a. Mobile Legend

Mobile legend merupakan *game online* yang dibuat dan dipublikasikan oleh perusahaan Moonton *developer* pada tahun 2016, selain itu *mobile legend* dapat dijalankan menggunakan perangkat *smartphone* baik android maupun

³⁵ Aptika, "Evolusi dan Klasifikasi Permainan Elektronik di Indonesia," dalam <https://aptika.kominfo.go.id/2017/03/evolusi-dan-klasifikasi-permainan-elektronik-di-indonesia/> diunduh pada 16 Juli 2023.

ios, dalam *gameplay*-nya *mobile legend* dapat dimainkan oleh 10 pemain sekaligus yang dapat dibagi menjadi 2 grup dan dapat menghabiskan waktu 15 menit bahkan lebih dalam satu kali permainan.³⁶

b. *PUBG Mobile*

PUBG Mobile merupakan game online yang menyajikan dan menggabungkan permainan bertahan hidup, petualangan dan perang dalam satu permainan. *Game* ini dapat dimainkan oleh 100 orang secara bersamaan selain itu pemain juga bebas dalam menentukan tim mereka sendiri.³⁷ *PUBG Mobile* sendiri dirilis pada tahun 2018 oleh pengembang Light speed dan Quantum Studio serta dapat dimainkan pada perangkat *smartphone*.

c. *Magic Chest*

Magic Chest pertama kali muncul pada tahun 2020 pada awalnya permainan ini terinspirasi dari mini *game* yang dibuat oleh *game* terkenal seperti *Dota 2* melihat peluang tersebut Moonton selaku pengembang *Mobile Legend* membuat *Magic Chest* guna menarik perhatian para *gamers*, *Magic Chest* merupakan mini *game* dari *Mobile Legends* yang mengadopsi permainan catur dengan ukuran 6x7 disini pemain dapat menggunakan berbagai karakter yang disediakan sesuai dengan keinginan.³⁸

³⁶ Boi Hutagaol, "Apa itu Mobile Legends: Bang-Bang?," dalam <https://esportsnesia.com/game/mobile-legends/apa-itu-mobile-legends/> diunduh pada 16 Juli 2023.

³⁷ Orlandi Ingkiriwang, D.V Kawengian Debby, dan Pasoreh Yuriewaty, "Analisis Tentang Kecanduan Game Online PUBG Mobile Pada Remaja Di Desa Tounelet Kecamatan Kakas," *Acta Diurna Komunikasi* 3, no. 2 (2021): 6.

³⁸ Ahmad S. Al Firdaus, "Apa Itu Magic Chess?," dalam <https://esportsnesia.com/game/magicchess/apa-itu-magic-chess-bang-bang/> diunduh pada 17 Juli 2023.

d. *Clash Of Clans*

Clash Of Clans atau sering disebut COC merupakan *game online* peperangan strategi yang dapat dimainkan oleh banyak pemain sekaligus, dalam *game* ini pemain dapat membangun desa, membuat pasukan, serta persenjataan yang kuat selain itu pemain juga dapat membentuk klan atau aliansi dengan pemain lain untuk menaikan level.³⁹ *Clash Of Clans* sendiri dirilis pada tahun 2012 oleh perusahaan Supercell, *game* ini dapat dimainkan pada perangkat *smartphone* android maupun IOS.

e. *Call Of Duty Mobile*

Call Of Duty Mobile atau sering disebut CODM adalah *game online* perang strategi yang dibuat oleh *Tencent Games* selain itu *game* ini dapat dimainkan dengan *mode multiplayer dan battleroyale*, dalam *mode multiplayer* pemain dapat terdiri dari 5 orang dan bersaing dengan tim lain untuk mencari angka tertinggi, sedangkan dalam mode *battleroyale* dapat dimainkan oleh 4 pemain dan bersaing dengan tim lain untuk menentukan siapa yang dapat bertahan hingga permainan selesai, *game* ini pertama kali dirilis pada tahun 2019 dan dapat dimainkan pada perangkat *smartphone* android maupun ios.⁴⁰

Beragam aplikasi *game online* tersebut tentunya memang cukup populer di Indonesia dan menjadi pilihan utama bagi para *gamers* untuk dimainkan, selain itu banyaknya aplikasi *game online* sendiri memang sangat lumrah mengingat setiap *game* memiliki berbagai genre serta penggemarnya masing-masing.

³⁹ Mamarodi Marlin, Senduk Johnny J., dan Boham Antonius, "Kajian Game Clash Of Clans Bagi Mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sam Ratulangi Manado," *Acta Diurna Komunikasi* 7, no. 4 (2018): 2.

⁴⁰ Retno Tri Cahyani, "Symbolic Interaction Among Gamers In The Community Of Call Of Duty Mobile Zombiesky E-Sport (A STUDY OF INTERPERSONAL COMMUNICATION)," *MEDIALOG: Jurnal Ilmu Komunikasi* 4, no. 2 (31 Oktober 2021): 47-48.

3. Pengertian Kecanduan *Game Online*

Kecanduan merupakan perilaku yang dilakukan agar menimbulkan rasa nyaman pada diri seseorang untuk menghilangkan ketidaknyamanan yang mereka alami, namun seringkali hal ini justru memerlukan biaya yang cukup besar serta menimbulkan masalah baik secara fisik, sosial maupun psikologis.⁴¹ Perilaku yang muncul pada setiap manusia tidak timbul begitu saja dan pasti ada faktor pendorong atau stimulus yang memengaruhi, hal tersebutlah yang menjadi jawaban atas perilaku yang terjadi.⁴²

Menurut teori Skinner dalam Windi C. Rachmawati (2019), menyatakan bahwa perilaku merupakan respon manusia akibat stimulus dari luar oleh sebab itu bentuk respon terhadap stimulus akan mempengaruhi perilaku seseorang, berikut adalah penjelasan teori perilaku menurut Skinner sebagai berikut:

a. Perilaku tertutup (*Covert Behavior*)

Hal ini dapat terjadi jika respon pada suatu rangsangan belum bisa diamati dengan jelas, jadi dapat dikatakan bahwa respon manusia terhadap suatu rangsangan masih terbatas pada, perhatian, perasaan, persepsi, pengetahuan dan sikap.

b. Perilaku Terbuka (*Overt Behavior*)

Hal ini dapat terjadi jika respon pada suatu rangsangan bisa diamati dengan jelas, jadi dapat dikatakan respon terhadap suatu rangsangan dapat diamati dalam bentuk tindakan maupun perilaku yang bisa ditiru dan dilihat.⁴³

⁴¹ Ahyani R Fitri dan Yuli Widiningsih, *Psikologi Adiktif* (Pekanbaru: Al-Mujtahadah Press, 2016), 9.

⁴² Adnan A. Saleh, *Pengantar Psikologi* (Makassar: Aksara Timur, 2018), 138.

⁴³ Windi C Rachmawati, *Promosi Kesehatan dan Promosi Perilaku* (Malang: Penerbit Wineka Media, 2019), 20.

Permasalahan mengenai kecanduan penggunaan internet (*internet addiction*) memang sudah sejak lama menjadi hal yang serius dan membutuhkan perhatian khusus, salah satu kecanduan dalam penggunaan internet (*internet addiction*) yang sering sekali dialami oleh para remaja adalah kecanduan *game online* atau *online game addiction*.⁴⁴ Kecanduan terhadap game online memang suatu hal yang sulit untuk ditolak dan dihilangkan penggunaan internet secara berlebihan dikalangan mahasiswa menjadi salah satu penyebabnya, memang dalam setiap perkembangan teknologi selalu memberikan dampak tersendiri tergantung bagaimana seseorang memanfaatkan hal tersebut.

Jadi dapat dikatakan bahwa kecanduan yaitu ketertarikan seseorang terhadap suatu hal secara berlebihan dan terus menerus selain itu hal ini juga dapat terjadi ketika manusia melihat tindakan atau perilaku orang lain yang secara tidak langsung memeberikan rangsangan untuk melakukan hal yang sama. Dalam konteks ini mahasiswa yang kecanduan memainkan game online terpengaruh dengan lingkungan serta orang-orang yang ada disekitar mereka dalam hal ini yaitu teman sebayanya, mereka mengamati apa yang terjadi disekitar lalu memberikan respon dengan cara mengikuti kegiatan yang terjadi yaitu bermain game online.

4. Karakteristik Kecanduan *Game Online*

Berlebihan dalam bermain *game online* merupakan dampak kecanduan yang ditimbulkan akibat adanya jaringan internet, selain itu internet juga bisa membuat seseorang berlebihan dalam bermain *game* atau sering disebut *Computer Game Addiction*.⁴⁵ Bermain game dalam waktu yang lama dapat dikatakan sebagai

⁴⁴ Fadjri Kirana Anggarani, "Internet Gaming Disorder: Psikopatologi Budaya Modern," *Buletin Psikologi* 23, no. 1 (1 Juni 2015): 11.

⁴⁵ Mimi Ulfa, Dra Risdhayati, dan M Si, "Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center Jalan HR.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru,"

perilaku yang mengarah pada hal negatif sehingga fenomena ini dapat dikatakan sebagai kecanduan *game online*. Mahasiswa atau remaja yang meminkan *game online* dalam intensitas tinggi dan dalam waktu yang cukup lama dapat dikatakan telah kecanduan, tanpa disadari hal ini tentunya dapat menimbulkan berbagai dampak yang bisa merugikan.

Berikut adalah karakteristik kecanduan *game online* yang dialami oleh seseorang:

- a. Intensitas bermain yang tinggi dan terus menerus dapat menjadi indikasi seseorang kecanduan *game*, Lamanya durasi bermain *game* serta dengan intensitas yang tinggi dapat menjadi indikasi seseorang kecanduan *game*, seseorang yang telah kecanduan *game* dapat melakukan sesuatu yang tidak masuk akal seperti, bermain sampai lupa waktu dan berhari-hari hingga membahayakan jiwa.
- b. Seseorang yang kecanduan bermain *game* lebih mementingkan *game* itu sendiri dari pada melakukan hal lain, dalam hal ini bermain *game* menjadi prioritas utama sehingga seseorang yang kecanduan cenderung lebih mementingkan *game* tersebut dari pada melakukan aktifitas lain yang lebih bermanfaat seperti, belajar, bekerja, dan lain sebagainya.
- c. Seseorang yang kecanduan bermain *game* sebenarnya sadar akan dampak buruk yang ditimbulkan namun mereka tidak peduli dan tetap bermain, walaupun *game online* dapat menimbulkan dampak negatif seperti gangguan kesehatan, namun hal ini sering dianggap remeh karena takut kalah bersaing dalam *game* tersebut.

- d. Seseorang yang kecanduan bermain *game* memiliki sifat tempera mental apabila diberi saran untuk berhenti, hal ini disebabkan oleh pola pikir mereka yang menganggap bermain *game online* lebih penting dari apapun, sehingga apabila mereka diberi masukan dan saran mereka akan marah.
- e. Seseorang yang kecanduan bermain *game* akan selalu mementingkan hal tersebut, walaupun ketika sedang melakukan kegiatan lain, seseorang yang kecanduan *game online* akan lebih mementingkan dan memikirkan *game online* tersebut, sehingga mereka cenderung tidak fokus dengan apa yang dikerjakan.⁴⁶
- Dari permasalahan di atas dapat dikatakan bahwa seseorang yang memiliki ketertarikan secara berlebih terhadap suatu hal dapat dikatakan sebagai kecanduan, dalam hal ini kecanduan *game online* merupakan ketertarikan seseorang dalam memainkan *game online* secara berlebihan hingga menimbulkan dampak yang sangat merugikan dan dampak tersebut bisa sangat mempengaruhi perilaku, sifat, hingga kebiasaan bagi penderitanya.

5. Faktor-Faktor Kecanduan *Game Online*

Seseorang yang kecanduan *game online* tentu didorong oleh faktor-faktor tertentu yang menjadi penyebab hal itu dapat terjadi, sehingga hal tersebut menjadi stimulus untuk melakukan hal-hal tertentu. Menurut Immanuel dalam Rischa P. Trisnani dan Silva Y. Wardani (2018), menyatakan bahwa faktor yang mendorong individu untuk memainkan *game online* bisa berasal dari dalam (internal) selain itu pengaruh dari luar (eksternal) juga dapat menyebabkan individu kecanduan *game online*.

⁴⁶ Emy Y Rahma Pratiwi dkk., *Positif Negatif Game Online Pengaruh Fenomena Game Online Terhadap Prestasi Belajar*, Pertama (Jombang: LPPM UNHASY TEBUIRENG JOMBANG, 2019), 44-46.

Berikut penjabaran dari berbagai faktor yang menjadi penyebab hal tersebut dapat terjadi:

a. Faktor Internal

- 1) Persaingan antar individu untuk mendapatkan skor tertinggi pada *game online*, membuat mereka sangat penasaran hal ini disebabkan karena *game online* diatur untuk hal tersebut.
- 2) Individu yang tidak mampu mengatur diri untuk melakukan kegiatan yang positif serta suasana kurang nyaman yang mereka dapat ditempat tertentu menyebabkan mereka bermain *game online* dan akhirnya mengalami kecanduan.
- 3) Individu yang tidak mampu membatasi dan mengatur diri, pada akhirnya mereka tidak siap dalam menanggulangi hal negatif akibat kecanduan *game online*.

b. Faktor Eksternal

- 1) Individu yang kecanduan game online dapat terpengaruh dari lingkungan tempat dia tinggal, karena dalam hal ini lingkungan dapat menjadi salah satu penyebab utama.
- 2) Individu yang sulit untuk bersosialisasi dan sulit untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan, menjadi salah satu penyebab mereka memilih game online sebagai alat penghibur diri.
- 3) Tekanan yang muncul dari keluarga agar anak sesuai dengan apa yang diharapkan membuat mereka stress karena disisi lain mereka kehilangan dunianya untuk bermain.⁴⁷

⁴⁷ Risca Pramudia Trisnani dan Silva Yula Wardani, *Stop Kecanduan Game Online Mulai Sekarang*, Pertama (Madiun: UNIPMA PRESS (Anggota IKAPI), 2018), 19-20.

Kedua faktor tersebut tentunya mempunyai pengaruh besar terhadap fenomena yang terjadi oleh sebab itu sebagai individu yang memiliki pemikiran rasional mahasiswa harus bisa memilih serta membatasi diri dari hal yang dirasa negatif dan akan memberikan pengaruh buruk, pencegahan ini dilakukan untuk menekan dampak yang bisa ditimbulkan dari faktor-faktor pemicu yang ada, batasan tersebut dilakukan sebagai bentuk kontrol serta perlindungan terhadap diri sendiri.

6. Dampak Kecanduan *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial

Kecanduan *game online* yang terjadi pada mahasiswa dapat mengakibatkan terhambatnya proses interaksi sosial pada diri mereka sehingga hal ini dapat membuat mereka cenderung lebih mementingkan *game online* ketimbang berinteraksi dengan dunia nyata. Aktivitas individu yang telah kecanduan *game online* akan cenderung monoton dan tentunya mereka akan sulit untuk berbaur dengan lingkungan sekitar, dan hal ini tentunya akan menyebabkan kurangnya rasa percaya pada individu akibat sedikitnya interaksi sosial yang terjadi dengan lingkungan dan teman sebayanya.⁴⁸

Proses interaksi sosial yang tidak berjalan dengan semestinya maka akan merugikan manusia itu sendiri karena sebagai makhluk sosial manusia harus bisa berbaur dan mengenal lingkungannya dengan baik. Dalam hal ini *game online* menjadi salah satu penyebab, individu yang telah kecanduan bermain *game online* maupun bermain dengan intensitas tinggi cenderung lebih mementingkan *game online* itu sendiri dari pada berinteraksi dengan lingkungan sekitar.

⁴⁸ Eka Arista Anjasari, I Gusti Ayu Made Srinadi, dan Desak Putu Eka Nilakusmawati, "Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja," *E-Jurnal Matematika* 9, no. 3 (3 September 2020): 177–178.

Individu yang kecanduan *game online* cenderung sering berinteraksi lewat *game* yang mereka mainkan atau dunia maya, sehingga mereka enggan untuk berinteraksi secara langsung di kehidupan sebenarnya.⁴⁹ Mahasiswa yang kecanduan *game online* akan banyak melewatkan aktivitas dalam keseharian seperti enggan menyelesaikan tugas serta tanggungjawab kuliahnya, hal ini disebabkan mereka tidak bisa membagi waktu dan lebih mementingkan bermain *game*.⁵⁰

Sebagai pelajar di perguruan tinggi mahasiswa harus bisa berfikir dengan logika agar dapat membatasi aktifitas yang dirasa dapat merugikan seperti bermain *game online* secara berlebihan, dampak buruk yang dapat ditimbulkan akan sangat luas apabila hal tersebut terus berlanjut dalam interaksi sosial mahasiswa akan sulit untuk bergaul dengan orang baru dan cenderung lebih mementingkan bermain *game online* serta lebih mengutamakan interaksi dengan sesama pemain didalam *game online* tersebut.

Oleh sebab itu mahasiswa yang sulit untuk berbaur dengan lingkungan maka dapat menyulitkan diri mereka dikemudian hari, hal ini dikarenakan mahasiswa hidup ditengah-tengah lingkungan pendidikan yang mengharuskan mereka dapat beradaptasi serta bersosialisasi dengan baik. Apalagi banyak kegiatan dalam perguruan tinggi yang mengharuskan mahasiswa untuk dapat berinteraksi langsung dengan masyarakat maupun lingkungan kerja sebenarnya.

Mahasiswa dilingkungan IAIN Metro yang bermain *game online* cenderung lebih tertarik dengan *game* tersebut serta kebanyakan dari mereka hanya berinteraksi dengan sesama pemain lewat aplikasi game itu sendiri maupun secara

⁴⁹ Salsabilla Senja Safitri, "Game Online dan Pengaruh Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta," *Jurnal Edumaspul* 4, no. 1 (2020): 370.

⁵⁰ *Ibid.*, 374.

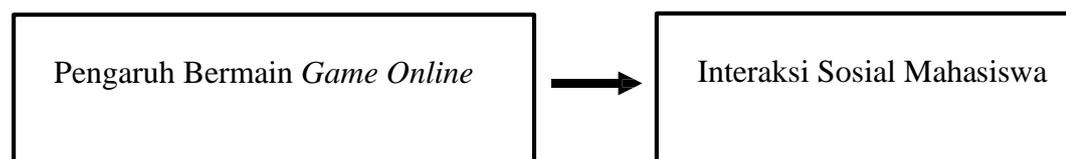
langsung ketika sedang *mabar* (main bareng), bahkan dalam sekali permainan mereka dapat bermain game kurang lebih 1-3 jam dalam 1 hari. Hal tersebut juga diperkuat oleh penelitian dari Mark Griffiths dalam Ridwan (2015), yang menyatakan bahwa sepertiga dari anak usia awal belasan tahun bermain *game online* dapat menghabiskan waktu bejam-jam dan ada sekitar 7% dari mereka bisa menghabiskan waktu sekitar 30 jam perminggu untuk bermain *game*.⁵¹

C. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir merupakan aspek yang sangat penting dalam suatu penelitian hal ini dikarenakan kerangka berfikir dibuat agar penelitian yang dilakukan dapat terfokus dan permasalahan yang diteliti tidak melebar, dalam hal ini kerangka berfikir digunakan oleh peneliti untuk menganalisa dalam perencanaan suatu penelitian yang nantinya akan menentukan tujuan dari penelitian itu sendiri.⁵²

Oleh sebab itu dalam penelitian ini penulis membatasi serta membuat gambaran kerangka berfikir sebagai berikut, Pengaruh Bermain *Game Online* (Variabel X), Interaksi Sosial Mahasiswa (Variabel Y).

Gambar 2.1
Kerangka Berpikir



⁵¹ Ridwan Syahrani, "Ketergantungan Online Game dan Penanganannya," *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Konseling* 1, no. 1 (20 Juni 2015): 85.

⁵² Addini Zahra Syahputri, Fay Della Fallenia, dan Ramadani Syafitri, "Kerangka Berfikir Penelitian Kuantitatif," *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran* 2, no. 1 (2023): 160–66.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian dapat dikatakan sebagai dugaan sementara mengenai pertanyaan yang tertera dalam rumusan masalah pada suatu penelitian, oleh sebab itu hipotesis yang ada harus diuji terlebih dahulu untuk mengetahui keabsahannya melalui data yang telah terkumpul dan dianalisis, dalam penelitian ini perumusan hipotesis adalah sebagai berikut:

H_a : bermain Game online berpengaruh terhadap interaksi sosial antar mahasiswa di lingkungan perguruan tinggi IAIN Metro Lampung.

H_0 : bermain Game online tidak berpengaruh terhadap interaksi sosial antar mahasiswa di lingkungan perguruan tinggi IAIN Metro Lampung.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini yakni penelitian kuantitatif, penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang membutuhkan perhitungan sebagai fokus dalam penelitian, dikarenakan hasil dari perhitungan tersebut akan menunjukkan korelasi yang mendasar antara pengalaman berdasarkan fakta yang terjadi dilapangan dan hasil perhitungan kuantitatif.⁵³ dalam metode tersebut fenomena yang terjadi dikaji serta diteliti dengan pendekatan kuantitatif yang lekat dengan perhitungan berupa angka agar data yang diperoleh dapat dijabarkan dan mendapatkan hasil sesuai dengan apa yang terjadi.

Selanjutnya penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif, yakni adalah salah satu jenis metode penelitian kuantitatif yang berfokus pada suatu fenomena atau rumusan masalah yang biasa terjadi dalam suatu kelompok pada kehidupan manusia lalu diteliti dengan terstruktur dan sistematis kemudian dijabarkan secara ilmiah.⁵⁴

Jadi dapat dikatakan bahwa penelitian ini dilakukan guna memecahkan permasalahan yang terjadi terkait pengaruh *game online* terhadap interaksi sosial antar mahasiswa, tentunya penelitian ini didukung dengan data yang valid dan sesuai dengan apa yang terjadi dilapangan lalu diolah serta dianalisis menggunakan tahapan metode kuantitatif agar diperoleh data yang sesuai.

⁵³ Sidik Priadana dan Denok Sunarsi, *Metode Penelitian Kuantitatif*, Pertama (Tangerang: Pascal Books, 2021), 207.

⁵⁴ Karimuddin Abdullah dkk., *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), 8.

B. Variabel dan Desain Penelitian

1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian dapat dikatakan sebagai permasalahan atau fenomena yang sedang dikaji serta menjadi fokus dalam suatu penelitian dalam penelitian ini variabel dibagi menjadi dua yakni variabel bebas dan terikat, serta diuraikan sebagai berikut:

- 1) Pengaruh bermain game online menjadi variabel bebas atau (X) yang mempengaruhi variabel terikat.
- 2) Interaksi sosial antar mahasiswa menjadi variabel terikat atau (Y) yang dipengaruhi variabel bebas.

2. Desain Penelitian

Dalam hal ini desain penelitian merupakan rancangan yang digunakan sebagai patokan oleh peneliti untuk melaksanakan suatu penelitian.⁵⁵ Penelitian ini sendiri menggunakan desain korelasional, hal ini dikarenakan data yang didapat lapangan dan hasil perhitungan kuantitatif, nantiya akan menunjukkan korelasi atau hubungan yang mendasar dari variabel yang diteliti. berikut desain penelitian dalam penelitian ini:

- 1) Melakukan perencanaan dengan mengidentifikasi fenomena apa yang terjadi lapangan lalu menentukan judul yang sesuai dengan fenomena tersebut, tentunya hal itu didukung dengan sumber atau literatur yang relevan sebagai pendukung penelitian.

⁵⁵ M Khanif, "Metodologi Penelitian Ditinjau Dari Model-Model Penelitian," *Jurnal Ilmiah Arsitektur* 8, no. 2 (2011): 41.

- 2) Selanjutnya melakukan prasurvey untuk mengumpulkan data yang relevan sebagai pendukung penelitian.

Berikut adalah desain dalam penelitian ini:

Gambar 3.1
Desain Penelitian



Keterangan:

X: Pengaruh *game online*

Y: Interaksi sosial antar mahasiswa

C. Definisi Konseptual

Pada suatu penelitian yang dilakukan definisi konseptual merupakan penanda serta akan menunjukkan karakteristik dari suatu fenomena yang hendak diteliti.⁵⁶ Dalam penelitian ini sendiri variabel-variabel di konseptualkan sebagai berikut:

1. Dalam penelitian ini game online menjadi variabel bebas yang di deskripsikan sebagai permainan berkelompok berbasis aplikasi dengan bantuan *Smartphone*.
2. Dalam penelitian ini interaksi sosial di deskripsikan sebagai hubungan atau komunikasi dua orang atau lebih yang aksinya dapat mempengaruhi proses sosial diantara mereka

⁵⁶ Ida Mahardika, "Pengaruh Media Pembelajaran Zoom Terhadap Hasil Belajar PPKN Siswa Kelas XII SMA NEGERI 1 TIRTAYASA," *Jurnal Pelita Bumi Pertiwi* 03, no. 3 (2021): 19–28.

D. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional memungkinkan suatu variabel dalam penelitian dapat dikaji serta diukur dan hal tersebut memungkinkan suatu fenomena yang memiliki sifat abstrak dapat diubah serta dijadikan bersifat operasional agar dapat di uji.⁵⁷ Jadi dapat dikatakan bahwa definisi operasional merupakan alat yang dapat digunakan untuk meneliti variabel dalam suatu penelitian agar dapat mengetahui keterkaitan antara variabel tersebut serta mengetahui hasil dari penelitian yang dilakukan.

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yakni variabel bebas (Independen) dan variabel terikat (Dependen) sebagai berikut:

1. Variabel Bebas (Independen)

Dalam sebuah penelitian variabel bebas merupakan suatu variabel yang memiliki pengaruh atau mempengaruhi variabel terikat, variabel bebas (Independen) dalam penelitian ini yaitu pengaruh *game online*. Dalam penelitian ini *game online* dioperasionalkan dalam bentuk durasi penggunaan dan nilai-nilai positif serta negatifnya.

2. Variabel Terikat (Dependen)

Sedangkan variabel terikat merupakan suatu variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas, dalam penelitian ini variabel terikat (Dependen) yaitu interaksi sosial antar mahasiswa. Dalam penelitian ini interaksi sosial dioperasionalkan dalam bentuk rasa positif, menghargai, saling mendukung dan keterbukaan.

⁵⁷ Nikmatur Ridha, "Proses Penelitian, Masalah, Variabel dan Paradigma Penelitian," *Jurnal Hikmah* 14, no. 1 (2017): 66.

E. Populasi, Sampel dan Teknik Sampling

1. Populasi

Populasi yakni semua objek yang dijadikan target dalam suatu penelitian maupun kajian yang mempunyai karakteristik seragam.⁵⁸ Dalam hal ini populasi mencakup semua komponen dalam suatu penelitian dan tentunya memiliki karakteristik yang seragam, sedangkan populasi dalam penelitian ini yakni mahasiswa Strata 1 (S1) di lingkungan perguruan tinggi IAIN Metro Lampung yang terdiri dari 4 Fakultas dengan jumlah mahasiswa sebanyak 5383 orang.

Tabel 3.1
Jumlah Populasi

No.	Fakultas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
1.	Tarbiyah	615	1948	2563
2.	Syariah	278	329	607
3.	Ushuludin Adab dan Dakwah	169	234	403
4.	Ekonomi dan Bisnis Islam	500	1247	1747
Total				5320

Sumber: Sismik IAIN Metro Tahun 2023

2. Sampel

Sampel merupakan unsur dari populasi serta digunakan dan dijadikan objek penelitian serta dijadikan dasar untuk menarik hasil dalam penelitian.⁵⁹ Oleh sebab itu sampel yang harus bisa mewakili populasi yang dijadikan fokus penelitian karena apabila populasi terlalu besar maka tidak memungkinkan untuk meneliti semua populasi tersebut, untuk menentukan jumlah sampel yang ada peneliti menggunakan rumus Slovin sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

⁵⁸ Nuryadi dkk., *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*, Pertama (Yogyakarta: Sibuku Media, 2017), 8.

⁵⁹ *Ibid.*

Keterangan:

n: Sampel

N: Populasi

e: *Error* atau margin *error* 10%

$$n = \frac{5320}{1 + 5320 \cdot 0,1^2}$$

$$n = \frac{5320}{1 + (5320 \times 0,01)}$$

$$n = \frac{5320}{1 + 53,2}$$

$$n = \frac{5320}{54,2}$$

$$n = 98,1 \text{ atau } 98$$

Setelah di hitung menggunakan rumus Slovin maka jumlah sampel yang diperoleh sebanyak 98 mahasiswa.

3. Teknik Sampling

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif survey dengan tujuan untuk menjangkau partisipan yang memenuhi kriteria yang telah ditetapkan, teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Purposive Sampling*, menurut Sugiyono *Purposive Sampling* merupakan teknik pengambilan sampel dengan kriteria maupun dengan pertimbangan tertentu.⁶⁰Selain itu penelitian ini juga menggunakan kerangka sampel yang merupakan daftar elemen-elemen populasi yang dijadikan dasar untuk pengambilan sampel dan dalam penelitian ini sendiri sampel yang terlibat adalah sebanyak 98 mahasiswa.

⁶⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & RND* (Bandung: Alfabeta, 2019).

Berikut adalah kriteria terhadap responden yang akan dijadikan sampel dalam penelitian ini:

1. Ketersediaan populasi untuk mengisi *google form* dengan benar
2. Populasi dianggap setara berdasarkan kategori kecanduan *game online*
3. Mahasiswa IAIN Metro yang masih aktif bermain *game online*
4. Mahasiswa IAIN Metro yang pernah bermain *game online*

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan metode yang digunakan untuk memperoleh informasi dalam penelitian secara langsung agar hasil yang diperoleh bisa memberikan manfaat serta menjadi penemuan terbaru, tanpa adanya teknik pengumpulan data untuk diteliti maka tujuan dalam penelitian tidak akan membuahkan hasil.⁶¹ Apabila peneliti tidak mengetahui teknik pengumpulan data yang memenuhi standar maka penelitian yang dilakukan tidak akan membuahkan hasil yang baik dan maksimal.

Untuk memperoleh data yang sesuai dan diperlukan demi menunjang penelitian yang dilakukan, maka peneliti harus mengikuti pedoman yang telah ditetapkan oleh para ahli dalam hal ini peneliti menggunakan beberapa teknik untuk pengumpulan data sebagai berikut:

1. Kuesioner

Dalam sebuah penelitian kuisisioner dapat dikatakan sebagai cara dalam pengumpulan informasi dalam penelitian menggunakan serangkaian

⁶¹ Umar Sidiq, M Ag, dan Dr Moh Miftachul Choiri, *Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan*, Pertama (Ponorogo: CV. Nata Karya, 2019), 58.

pertanyaan yang telah disesuaikan,⁶² dalam penelitian ini pengukuran kuisisioner menggunakan skala *Likert*.

Skala *Likert* cukup banyak digunakan dalam kuisisioner untuk membantu pengumpulan data dalam suatu penelitian, pada skala *Likert* ada dua jenis pertanyaan yaitu positif dan negatif, positif untuk mengukur minat positif begitu juga negatif untuk mengukur minat negatif. Pada pertanyaan positif diberi nilai/skor 4,3,2,1 dan pertanyaan negatif diberi nilai/skor 1,2,3,4, bentuk jawaban dari skala *Likert* sendiri yaitu sangat selalu, sering, kadang dan tidak pernah.⁶³

Pertanyaan dalam kuisisioner atau angket dibuat oleh peneliti untuk mengetahui permasalahan yang sedang terjadi selain itu responden dalam sasaran kuisisioner juga harus sesuai dengan kriteria yang diperlukan agar nantinya data maupun informasi yang diperoleh sesuai dengan kebutuhan.

2. Observasi

Observasi merupakan kegiatan yang dilaksanakan untuk mengumpulkan data berdasarkan fakta yang terjadi secara langsung, lewat pengamatan tanpa adanya kecurangan data yang dilakukan.⁶⁴ Kegiatan observasi dilakukan dengan cara mengamati serta mencatat fenomena yang terjadi dan sedang diteliti, dalam hal ini peneliti mengamati mahasiswa yang

⁶² Anggy Giri Prawiyogi dkk., "Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Membaca di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 1 (2021): 449.

⁶³ Dryon Taluke, Ricky S M Lakat, dan Amanda Sembel, "Analisis Preferensi Masyarakat Dalam Pengelolaan Ekosistem Mangrove Di Pesisir Pantai Kecamatan Loloda Kabupaten Halmahera Barat," *Jurnal Perencanaan Wilayah dan Kota* 6, no. 2 (2019): 532.

⁶⁴ Hasyim Hasanah, "TEKNIK-TEKNIK OBSERVASI (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial)," *At-Taqaddum* 8, no. 1 (5 Januari 2017): 21.

dirasa terindikasi kecanduan *game online* yang berada di lingkungan perguruan tinggi IAIN Metro Lampung.

Observasi juga dapat dikatakan sebagai cara dalam mendapatkan informasi yang dapat diterapkan diberbagai cabang penelitian, seperti ilmu alam, teknis dan ilmu sosial, cara tersebut bisa digunakan untuk mendapatkan informasi pengamatan mengenai hewan, tumbuhan, bahkan perilaku manusia.⁶⁵

3. Dokumentasi

Menurut Sugiyono dalam Sapto Haryoko, dkk menyatakan bahwa dokumen merupakan catatan yang dibuat oleh seseorang dalam bentuk tulisan maupun berupa gambar atau foto yang memiliki keterkaitan dengan kejadian masa lalu, maka dapat dikatakan bahwa dokumen merupakan data yang berbentuk bukan manusia (*non human resources*).⁶⁶ Dokumen digunakan sebagai pendukung serta penguat data dalam penelitian agar permasalahan yang terjadi dapat digambarkan dengan jelas dan sesuai dengan fakta dilapangan.

4. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan yang sesuai dengan permasalahan yang sedang diteliti, dalam hal ini kegiatan wawancara dilakukan dengan cara memberikan beberapa pertanyaan yang telah disesuaikan kepada narasumber.

⁶⁵ Adhi Kusumaastuti dan Ahmad M Khoiron, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Semarang: Lembaga Pendidikan Soekarno Pressindo, 2019), 121.

⁶⁶ Sapto Haryoko, Bahartiar, dan Fajar Arwadi, *Analisis Data Penelitian Kualitatif* (Makassar: Badan Penerbit UNM, 2020), 177.

G. Instrumen Penelitian

Menurut Djaali, dkk dalam Baso Intang (2007), menyatakan bahwa instrumen merupakan perangkat yang digunakan untuk menilai serta mengumpulkan data pada suatu fenomena atau terhadap variabel tertentu yang sedang diteliti karena perangkat tersebut sesuai dengan syarat akademis.⁶⁷ Instrumen digunakan agar mempermudah peneliti dalam mengumpulkan data pada suatu penelitian, dalam penelitian ini menggunakan kuisisioner sebagai instrumen penelitian.

Kuisisioner yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan skala *Likert* dengan jenis kuisisioner tertutup, skala *Likert* sendiri digunakan untuk mengetahui respon maupun persepsi dari sampel yang diteliti dengan jawaban pada pertanyaan positif diberi nilai/skor 4,3,2,1 dan pertanyaan negatif diberi nilai/skor 1,2,3,4, bentuk jawaban dari skala *Likert* sendiri yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yakni kuisisioner mengenai “pengaruh game online terhadap interaksi sosial antar mahasiswa” sebelum dijabarkan menjadi pertanyaan yang sesuai dengan teori dan latar belakang masalah terlebih dahulu dibuat kisi-kisi serta indikator kuisisioner sebagai berikut:

⁶⁷ Baso I. Sapaile, “Konsep Instrumen Penelitian Pendidikan,” *Pendidikan dan Kebudayaan* 13, no. 66 (2007): 380.

Tabel 3.2
Kisi-kisi Instrumen Penelitian

No.	Variabel Penelitian	Indikator	Kisi-kisi pertanyaan	Nomor Butir Soal
1.	Pengaruh Game Online (Variabel Bebas X)	1. Intensitas bermain game online yang tinggi	a. Saya menghabiskan waktu rata-rata lebih dari 3 jam dalam satu hari untuk bermain game online.	1
		b. Saya menghabiskan waktu lebih dari 3 jam dalam satu <i>match</i> atau sesi untuk bermain game online	2	
		c. Saya memiliki batasan waktu tertentu dalam bermain game online	3	
		d. Saya tidak memiliki batasan waktu dalam bermain game online	4	
		2. Lebih mementingkan atau memprioritaskan game online	a. Saya bermain game online setelah menyelesaikan tugas kuliah	5
		b. Saya lebih menyukai bermain game online dari pada berinteraksi dengan orang-orang disekitar	6	
		c. Saya bisa membagi waktu antara bermain game online dengan belajar	7	
		3. Kesadaran yang rendah akan dampak negatif yang ditimbulkan akibat bermain game online	a. Saya mengurangi intensitas bermain game online agar terhindar dari dampak negatif yang ditimbulkan	8
		b. Saya tidak peduli dengan dampak negatif yang ditimbulkan akibat bermain game online	9	
		c. Saya lebih mementingkan bermain game online demi	10	

			mencapai level tertinggi pada game tersebut.	
		4. Memiliki sifat yang tidak stabil atau tempramental	a. Saya mudah emosi ketika kalah dalam bermain game online	11
			b. Saya mudah emosi ketika dilarang untuk berhenti bermain game online	12
			c. Saya kesal ketika ada orang lain yang lebih tinggi levelnya dalam bermain game online dari pada saya.	13
Jumlah				13
2.	Interaksi Sosial Mahasiswa (Variabel Y)	1. Rasa Positif	a. Saya sangat senang ketika berinteraksi dengan orang-orang disekitar	1
			b. Saya merasa bahwa teman membawa pengaruh positif dalam kehidupan saya	2
			c. Saya selalu mendapat masukan positif dari teman saya	3
		2. Menghargai	a. Saya merasa dihargai oleh teman-teman yang ada disekitar saya	4
			b. Saya menjaga hubungan pertemanan yang baik dengan teman-teman saya	5
			c. Saya selalu saling mendukung ke arah positif dalam hal pertemanan	6
		3. Saling mendukung	a. Teman-teman saya sangat peduli dengan saya	7
			b. Saya selalu mendapatkan masukan positif dari teman saya	8
				9

			c. Teman-teman saya selalu mendukung saya dalam melakukan hal yang positif	
		4. Keterbukaan	a. Saya merasa nyaman ketika berdiskusi dan berinteraksi dengan teman saya	10
			b. Saya merasa nyaman ketika bercerita tentang permasalahan yang saya alami dengan teman saya	11
			c. Saya tidak pernah menutupi permasalahan yang saya alami dari teman saya	12
Jumlah				12
Total				25

Sumber: Data tersebut diperoleh dari penjabaran variabel yang dilakukan oleh peneliti.

H. Pengujian Instrumen

Dalam penelitian ini dilakukan tahap pengujian instrumen agar peneliti dapat mengetahui perangkat suatu penelitian layak atau tidak untuk digunakan dalam mengumpulkan data yang diperlukan, penelitian ini sendiri terdapat dua uji instrumen yakni uji validitas dan reabilitas sebagai berikut:

1. Uji Validitas

Menurut Sugiharto dan Sitinjak dalam Musrifah, dkk (2021), menyatakan bahwa validitas merupakan uji yang dilakukan terhadap suatu instrumen atau alat ukur untuk mengetahui sah atau tidaknya hal tersebut digunakan dalam suatu penelitian.⁶⁸ maka dari itu pengujian instrumen harus

⁶⁸ Musrifah Mardiani Sanaky, La Moh Saleh, dan Henriette D Titaley, "Analisis Faktor-Faktor Penyebab Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama MAN 1 Tulehu

dilakukan agar dapat diketahui instrumen tersebut layak atau tidak untuk digunakan.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan kuisisioner sebagai instrumen penelitian sebelum digunakan peneliti menguji terlebih dahulu kuisisioner tersebut dengan cara menyebarkan kuisisioner pada responden diluar sampel asli untuk mengetahui sejauh mana kuisisioner tersebut layak untuk digunakan, dalam uji validitas ini peneliti menggunakan rumus *Pearson Product Moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(n \sum x^2 - (\sum x)^2)(n \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi X dan Y

x = Variabel X

y = Variabel Y

n = Jumlah sampel

$\sum x^2$ = Jumlah skor dari x^2

$\sum y^2$ = Jumlah skor dari y^2

$\sum xy$ = Jumlah hasil dari perkalian X dan Y⁶⁹

Kriteria pengujian jika r_{hitung} lebih dari ($>$) r_{tabel} dengan signifikansi 0,05 maka hal tersebut dapat dikatakan valid begitu juga sebaliknya, jika r_{hitung} kurang dari ($<$) r_{tabel} maka dapat dikatakan tidak valid. Untuk

Maluku Tengah,” *JURNAL SIMETRIK* 11, no. 1 (2021): 433.

⁶⁹ Syahrum dan Salim, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Bandung: Citapustaka Media, 2012), 156.

mempermudah dalam proses pengolahan serta pengujian data yang ada, peneliti menggunakan program aplikasi *SPSS* untuk membantu menyelesaikan.

Uji kuesioner dalam penelitian ini berjumlah 30 mahasiswa (diluar responden asli), berikut adalah hasil dari uji validitas dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 3.3
Hasil Uji Validitas Variabel X (Pengaruh Game Online)

No.	Kisi-kisi Pertanyaan	r_{Hitung}	r_{Tabel}	Keterangan
1.	Saya menghabiskan waktu rata-rata lebih dari 3 jam dalam satu hari untuk bermain game online.	0,724	0,3610	Valid
2.	Saya menghabiskan waktu lebih dari 3 jam dalam satu <i>match</i> atau sesi untuk bermain game online	0,671	0,3610	Valid
3.	Saya memiliki batasan waktu tertentu dalam bermain game online	0,308	0,3610	Tidak Valid
4.	Saya tidak memiliki batasan waktu dalam bermain game	0,696	0,3610	Valid
5.	Saya bermain game online setelah menyelesaikan tugas kuliah	0,264	0,3610	Tidak Valid
6.	Saya lebih menyukai bermain game online dari pada berinteraksi dengan orang-orang disekitar	0,710	0,3610	Valid
7.	Saya bisa membagi waktu antara bermain game online dengan belajar	0,262	0,3610	Tidak Valid
8.	Saya megurangi intensitas bermain game online agar terhindar dari dampak negatif yang ditimbulkan	0,322	0,3610	Tidak Valid
9.	Saya tidak peduli dengan dampak negatif yang ditimbulkan akibat bermain game online	0,489	0,3610	Valid
10.	Saya lebih mementingkan bermain game online demi mencapai level tertinggi pada game tersebut.	0,493	0,3610	Valid
11.	Saya mudah emosi ketika kalah dalam bermain game online	0,586	0,3610	Valid
12.	Saya mudah emosi ketika dilarang untuk berhenti bermain game online	0,694	0,3610	Valid

13.	Saya kesal ketika ada orang lain yang lebih tinggi levelnya dalam bermain game online dari pada saya.	0,450	0,3610	Valid
-----	---	-------	--------	-------

Sumber: Data tersebut diperoleh dari penjabaran variabel, sedangkan nilai yang diperoleh merupakan hasil perhitungan IBM SPSS Statistic 25.

Tabel 3.4
Hasil Uji Validitas Variabel Y (Interaksi Sosial Antar Mahasiswa)

No.	Kisi-kisi Pertanyaan	r_{Hitung}	r_{Tabel}	Keterangan
1.	Saya sangat senang ketika berinteraksi dengan orang-orang disekitar	0,838	0,3610	Valid
2.	Saya merasa bahwa teman membawa pengaruh positif dalam kehidupan saya	0,744	0,3610	Valid
3.	Saya selalu mendapat masukan positif dari teman saya	0,885	0,3610	Valid
4.	Saya merasa dihargai oleh teman-teman yang ada disekitar saya	0,848	0,3610	Valid
5.	Saya menjaga hubungan pertemanan yang baik dengan teman-teman saya	0,685	0,3610	Valid
6.	Saya selalu saling mendukung ke arah positif dalam hal pertemanan	0,744	0,3610	Valid
7.	Teman-teman saya sangat peduli dengan saya	0,820	0,3610	Valid
8.	Saya selalu mendapatkan masukan positif dari teman saya	0,903	0,3610	Valid
9.	Teman-teman saya selalu mendukung saya dalam melakukan hal yang positif	0,856	0,3610	Valid
10.	Saya merasa nyaman ketika berdiskusi dan berinteraksi dengan teman saya	0,888	0,3610	Valid
11.	Saya merasa nyaman ketika bercerita tentang permasalahan yang saya alami dengan teman saya	0,660	0,3610	Valid
12.	Saya tidak pernah menutupi permasalahan yang saya alami dari teman saya	0,503	0,3610	Valid

Sumber: Data tersebut diperoleh dari penjabaran variabel, sedangkan nilai yang diperoleh merupakan hasil perhitungan IBM SPSS Statistic 25.

Berdasarkan hasil uji validitas yang telah dilakukan, kuesioner disebarkan kepada 30 mahasiswa (diluar sampel asli), dengan r tabel sebesar 0,3610 yang merupakan hasil perhitungan dari $df = n - 2$, $df = 30 - 2 = 28$ dan berdasarkan uji validitas yang telah dilakukan bahwa ada 4 item pertanyaan yang dinyatakan tidak valid, namun selain ke-4 item tersebut semua item valid karena nilai korelasi (R hitung) yang dihasilkan lebih besar dari nilai r tabel sebesar (0,3610).

2. Uji Reliabilitas

Tujuan dilakukannya uji reliabilitas pada suatu instrumen yakni untuk mengetahui kesesuaian suatu alat ukur yang digunakan pada suatu penelitian, hal ini dilakukan agar peneliti mengetahui ada atau tidaknya akurasi dari hasil pengukuran terhadap sampel yang sama pada waktu yang berbeda.⁷⁰ Untuk mengetahui akurasi atau tingkat reliabilitas pada suatu instrumen, dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode rumus *Split half* metode ini memungkinkan agar suatu instrumen dibagi menjadi dua bagian sebagai berikut:

$$r_{AB} = \frac{(n \sum AB) - (\sum A \sum B)}{\sqrt{[n(\sum A^2) - (\sum A)^2][n(\sum B^2) - (\sum B)^2]}}$$

r_{AB} = Korelasi Pearson Product Moment

$\sum A$ = Jumlah total skor belahan ganjil

$\sum B$ = Jumlah total skor belahan genap

⁷⁰ Dyah Budiastuti dan Agustinus Bandur, *Validitas dan Reabilitas Penelitian* (Jakarta: Mitra Wacana Media, 2018), 210.

ΣA^2 = Jumlah kuadrat skor belahan ganjil

ΣB^2 = Jumlah kuadrat skor belahan genap

ΣAB = Jumlah perkalian skor jawaban belahan ganjil dan genap⁷¹

Apabila korelasi 0,7 atau lebih bisa disimpulkan item tersebut reliabel namun apabila korelasi dibawah 0,7 maka item tersebut bisa disimpulkan kurang reliabel, setelah itu koefisien korelasinya dihitung menggunakan rumus *Spearman Brown* sebagai berikut:

$$r_b = \frac{2r_b}{1 + r_b}$$

Keterangan:

r = Koefisien korelasi

r_b = Korelasi *product moment* antara belahan pertama dan kedua batas reliabilitas minimal 0,7.⁷²

Setelah mendapatkan nilai reliabilitas (r_{hitung}) maka nilai tersebut dibandingkan dengan r_{tabel} yang sesuai dengan jumlah responden dan taraf nyata dengan ketentuan sebagai berikut:

Jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ (lebih dari atau sama dengan) = Maka *instrument* tersebut dapat dikatakan reliabel

⁷¹ Adam Malik, *Pengantar Statistika Pendidikan* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018), 67.

⁷² Rida Sarwiningsih, "The Comparison Accuracy Estimation of Test Reliability Coefficients for National Chemistry Examination in Jambi Province on Academic Year 2014/2015," *JKPK (Jurnal Kimia dan Pendidikan Kimia)* 2, no. 1 (1 Mei 2017): 39.

Jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ (kurang dari atau sama dengan) = Maka *instrument* tersebut dapat dikatakan tidak reliabel.

Uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan program SPSS, berikut adalah hasil uji reliabilitas pada variabel X (Pengaruh Game Online) dan variabel Y (Interaksi Sosial Mahasiswa) :

Tabel 3.5
Hasil uji reliabilitas pada variabel X (Pengaruh Game Online)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,774	13

Tabel 3.6
Hasil uji reliabilitas pada variabel Y (Interaksi Sosial Mahasiswa)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,939	12

Setelah di dapat hasil dari uji reliabilitas pada variabel X (Pengaruh Game Online) dan variabel Y (Interaksi Sosial Mahasiswa) nilai Cronbach's Alpha yang dihasilkan sebesar 0,774 pada variabel X dan 0,939 pada variabel Y dan dapat disimpulkan bahwa nilai tersebut lebih besar dari 0,70, maka dapat dinyatakan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini reliabel dan baik untuk digunakan.

Berikut ini adalah tolak ukur tingkat reliabilitas yang ditampilkan pada table:

Tabel 3.7
Tolak ukur tingkat reabilitas

No.	Reliabilitas	Keterangan
1.	0,00-0,20	Sangat Rendah
2.	0,20-0,40	Rendah
3	0,40-0,60	Sedang
4.	0,60-0,80	Tinggi

5.	0,80-1,00	Sangat Tinggi
----	-----------	---------------

Sumber: *Buku Validitas dan Reliabilitas Penelitian*, karya Dyah Budiastuti dan Agustinus Bandur.

I. Teknik Analisis Data

Analisis data dapat dikatakan sebagai proses yang dilakukan untuk mengolah atau menjabarkan data maupun informasi yang didapat dari hasil obeservasi, wawancara maupun dokumentasi yang telah dilakukan oleh peneliti, dalam penelitian ini terdapat beberapa analisis data yang dilakukan yakni sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Dalam suatu penelitian uji normalitas dilakukan untuk mengetahui sebuah data berdistribusi normal atau tidak hal tersebut dapat diketahui dengan melihat nilai yang didapat dari uji yang dilakukan dan berikut adalah kriteria sebuah data dapat dikatakan berdistribusi normal atau tidak sebagai berikut:

- a. Jika nilai sigifikansi lebih dari ($> 0,05$) maka data dinyatakan berdistribusi normal.
- b. Jika nilai signifikansi kurang dari ($< 0,05$) maka data dinyatakan berdistribusi tidak normal.⁷³

Untuk mempermudah dalam proses uji normalitas data, peneliti menggunakan program aplikasi *SPSS* untuk membantu menyelesaikan.

2. Uji Homogenitas

Dalam suatu penelitian uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah suatu varians pada dua atau lebih sampel bersifat homogen atau

⁷³ Satria Artha Pratama dan Rita Intan Permatasari, "Pengaruh Penerapan Standar Operasional Prosedur dan Kompetensi Terhadap Produktivitas Kerja Karyawan Divisi Ekspor PT. Dua Kuda Indonesia," *Jurnal Ilmiah M-Progress* 11, no. 1 (2021), 43.

heterogen,⁷⁴ dalam penelitian ini uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah dua kelompok data sampel yang diteliti memiliki varians yang sama dengan nilai signifikansi lebih dari (> 0.05), dan untuk mempermudah dalam proses uji homogenitas data, peneliti menggunakan program aplikasi *SPSS* untuk membantu menyelesaikan.

3. Analisis Regresi Linier Sederhana

Analisis regresi linier sederhana digunakan untuk menghitung seberapa besar pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat, berikut adalah rumus yang digunakan: $Y = a + bX$

Keterangan:

Y = Variabel terikat

X = Variabel bebas

a = konstanta

b = koefisien regresi⁷⁵

Untuk mempermudah dalam proses analisis data, peneliti menggunakan program aplikasi *SPSS* untuk membantu menyelesaikan.

⁷⁴ Ade Farid Hasyim, Badri Munawar, dan Minhatul Ma'arif, "Penggunaan Media Video Untuk Meningkatkan Pemahaman Karakteristik Arus Searah Dan Bolak-Balik Pada Peserta didik MAN 1 Pandeglang," *Jurnal Pendidikan* 9, no. 1 (2021): 112.

⁷⁵ Dwi Agustyawati, "Analisis Pengaruh Modal Kerja Terhadap Profitabilitas Pada Perusahaan Manufaktur Yang Terdaftar Dibursa Efek Indonesia (BEI)," *Jurnal Ilmiah Akuntansi Manajemen* 2, no. 2 (2019): 18,

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

IAIN Metro adalah perguruan tinggi keislaman negeri yang beralamatkan di Jl. Ki Hajar Dewantara 15A Iringmulyo Metro Lampung, perguruan tinggi ini bisa dikatakan sebagai salah satu perguruan tinggi terbaik yang ada di kota Metro, berikut ini adalah sejarah berdirinya perguruan tinggi IAIN Metro Lampung:

a. Sejarah Berdirinya Institut Agama Islam Negeri Metro

Awal berdirinya IAIN Metro memiliki kaitan yang sangat erat dengan awal berdirinya IAIN Raden Intan di kota Bandar Lampung, karena hal itu merupakan upaya dari para tokoh agama serta tokoh masyarakat yang tergabung dalam yayasan Kesejahteraan Islam Lampung (YKIL) yang berdiri pada tahun 1961 yang diketuai oleh RD. Muhammad Sayyid.

Dari hasil musyawarah yang telah dilakukan maka diputuskan untuk mendirikan dua fakultas yaitu Fakultas Tarbiyah dan Fakultas Syariah yang berada di tanjung karang dan berada di bawah santunan Yayasan tersebut. Pada 1964 silam, tepatnya tanggal 13 Oktober 1964 berdasarkan Surat Keputusan Menteri Agama No. 86/1964 mengubah status Fakultas Tarbiyah YKIL dari swasta menjadi Negeri. Akan tetapi, pe-Negeri-an ini merupakan cabang Fakultas Tabiyah IAIN Raden Fatah Palembang. Sehingga pada tahun 1967, atas permintaan masyarakat Metro kepada

YKIL agar dibuka Fakultas Tabiyah dan Fakultas Syari'ah di Metro atas persetujuan Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Raden Fatah Palembang.

Sebelumnya, pada 1965 didirikan Fakultas Ushuludin yang berkedudukan di Tanjung Karang dengan memperhatikan Keputusan Presiden RI No. 27 Tahun 1963 karena untuk ketentuan pada saat itu, syarat pendirian sebuah Perguruan Tinggi yang berdiri sendiri (al- jami'ah) harus memiliki tiga fakultas sebagai persiapan berdirinya Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Lampung.

Pasca IAIN Raden Intan Lampung resmi dibuka, maka Fakultas Tarbiyah yang semula menginduk ke IAIN Raden Fatah Palembang ditetapkan menjadi Fakultas yang berdiri sendiri, termasuk Fakultas Tabiyah IAIN Raden Intan Lampung di Metro berdasarkan Surat Keputusan Menteri Agama RI No. 188 Tahun 1966. Selepas itu, perubahan nama IAIN Raden Intan Tanjung Karang menjadi Raden Intan Lampung mengikuti dari perubahan nama Ibu Kota Lampung menjadi Bandar Lampung, maka terbitlah Surat Edaran Bimas Islam No. E.III.OT/OO/AZ/1804/1996, Tanggal 23 Agustus 1996 tentang Penataan Kelembagaan Fakultas IAIN di luar Induk menjadi Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri

Berkaitan dengan hal tersebut, maka pada 23-25 April 1997 diadakan rapat kerja para rektor dan dekan fakultas di luar induk. Akhirnya, pada kesempatan ini ditetapkan pula perubahan dan pengesahan fakultas di luar induk menjadi Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) berdasarkan SK Presiden No. 11 tahun 1997 tertanggal 21 Maret

1997 M atau 12 Dzulqa'idah 1417 H. Selanjutnya, tanggal tersebut dijadikan sebagai Hari Milad STAIN Jurai Siwo Metro. Tindak lanjut dari Keppres 1997 di atas, maka pada tanggal 30 juni 1997 secara serentak diresmikan 33 STAIN dan ketuanya dijabat oleh Dekan masing-masing sebagai Pejabat Sementara Ketua. Masa ini juga dikenal dengan istilah passing out karena sejak tahun 1997 STAIN Jurai Siwo Metro sudah tidak lagi berada di bawah IAIN Raden Intan.

Nama STAIN Jurai Siwo itu sendiri merupakan usulan Drs. Zakaria Zakir yang saat menjabat sebagai Dekan Fakultas Tarbiyah dengan mengajukan lima nama STAIN Metro yaitu, STAIN Raden Imba Kusuma, STAIN Lampung, STAIN Jurai Siwo Metro, STAIN Yasin dan STAIN Sosrodarmo. Berdasarkan saran Bupati (saat itu Drs. Herman Sanusi), maka ditetapkan nama STAIN Metro adalah STAIN JURAI SIWO METRO, mengingat STAIN ini berada di Lampung Tengah yang memiliki tradisi dan budaya “Sembilan Marga Penyimbang”

Tahun 2016 adalah tahun peralihan STAIN Jurai Siwo Metro menjadi IAIN Metro. Perubahan status ini tertuang dalam Peraturan Presiden No.71 tanggal 1 Agustus 2016, Menurut Perpres tersebut, pendirian IAIN Metro merupakan perubahan bentuk dari Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Jurai Siwo Metro. Terkait dengan perubahan itu, maka semua kekayaan, pegawai, hak dan kewajiban dari masing-masing STAIN dialihkan menjadi kekayaan, pegawai, hak dan kewajiban IAIN masing-masing. Demikian pula, semua mahasiswa STAIN perguruan tinggi tersebut menjadi mahasiswa IAIN.

b. Visi dan Misi IAIN Metro

Berikut ini adalah Visi dan Misi IAIN Metro yang digunakan sebagai patokan dalam mengambil langkah strategis agar kedepannya menjadi perguruan tinggi yang unggul serta memiliki daya saing.

1) Visi IAIN Metro

- a) Menjadi Perguruan Tinggi Keagamaan Islam yang unggul dalam sinergi *socio-eco-techno-preneurship* berlandaskan nilai-nilai keIslaman dan keindonesiaan.

2) Misi IAIN Metro

- a) Membentuk sarjana yang memiliki pengetahuan keIslaman dalam pelaksanaan pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat.
- b) Mengembangkan nilai-nilai keIslaman dalam pelaksanaan pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat
- c) Melaksanakan sistem tata kelola manajemen kelembagaan yang berkualitas.

B. Deskripsi Data Hasil Penelitian

1. Analisis Deskriptif Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini data yang digunakan dan dijadikan fokus deskripsi hasil penelitian yaitu skor variabel X (Pengaruh Bermain *Game Online*) dan variabel Y (Interaksi Sosial Antar Mahasiswa), selanjutnya data yang telah dikumpulkan akan diolah menggunakan bantuan *IBM SPSS Statistic 25*. Berikut ini adalah skor data deskriptif dari kedua variabel:

Tabel 4. 1
Total Skor Angket Variabel X (Pengaruh Bermain *Game Online*)
dan Variabel Y (Interaksi Sosial Mahasiswa)

NO.	NAMA	Skor	
		X	Y
1	Haris Bagus Nugraha	19	36
2	Ahmad Tarhib	24	40
3	Fepi Tiara Rizki	14	34
4	Dara Tryantini	22	36
5	Hoiril Febrizal	18	33
6	Putra Alber	14	42
7	Dimas Pratama	14	34
8	Diah Elma Fitriana	17	42
9	Risyma Nur Hazizah	24	32
10	Anis Fatonah	17	38
11	Galih Mauladani Ahmad	28	41
12	Rizki Saputra	13	47
13	Rara Presila	21	36
14	Anisa Awalia	12	38
15	Rendi Pranata	21	47
16	Umi Samsiyah	22	36
17	Didik Revo Wiratama	19	40
18	Sukma Nabila	18	35
19	Arsito	20	36
20	Diah Novita Sari	25	48
21	Muhamad Apid	24	43
22	Maida Kartika	15	43
23	Selly Mega Putri	14	30
24	Nabila Darmawan Nusa	19	35
25	Laila Fitriani	12	35
26	Bagus Ibrahim	16	40
27	Septiana Effendi	19	47
28	Risna Dwi Savitri	12	46
29	Sendi Ristiano	20	43
30	Prayoga	19	41
31	Febry Kurniasih	18	46
32	Ahmad Muzaky	21	33
33	Rizki Kautsar Arrizal	25	41
34	Dian Sawitri	17	39
35	Alfi Arifa	11	12
36	Alya Yuan Fahmika	9	44
37	Anis Fauziyah	9	47
38	Krisna Timur Pamungks	14	37
39	Siti Zulaikha	17	41
40	Sumiyati	17	36
41	Septiyana	23	37
42	Nur Aini	19	31
43	Dea Amalia	18	35

44	Ronal Jusuphan ini	15	40
45	Muhammad Fauzan Sidiq	20	28
46	Sri Lestari	13	39
47	Siska Fatchul Jannah	19	36
48	Salma Nurjannah	20	36
49	Rahma Nida Alhusna	9	41
50	Fandela	15	46
51	Akhmal Choirul Amar	19	44
52	Muhammad Anang Kosim	21	35
53	Muhammad Khoirur Rofiki	24	46
54	Muhammad Ridho Arrasyd	22	41
55	Hanif indri astuti	9	46
56	Vina wijayanti	14	43
57	Habibah	20	35
58	Ifa Setiyawati	13	43
59	Albika Yudha Farel	18	35
60	Esti Marina Aurifah	17	38
61	Ani Putri Handayani	9	36
62	Sofia Marhamah	14	35
63	Tasya Hanum Dwi Andika	9	46
64	Astutik Aini	18	35
65	Mutiara Ramadhani K	18	33
66	Dewi Fitriani	17	37
67	Syifaul Umam	21	40
68	Deny Panca Ramadan	34	22
69	Titis Fauzi	12	40
70	Dimas Arya Putra	18	36
71	Aldo Serena	20	41
72	Diki Cahdra Irawan	19	40
73	Khairun Nisa	10	32
74	Della Widi Astuti	17	35
75	Nanda Fatturrahman	20	35
76	Najmi Firdaus	27	45
77	Ilham Riyad Janani	27	42
78	Akbar Maulana Putra	24	43
79	Muhammad Rifqi	27	39
80	Lukman Hakim	29	38
81	Fajar Shodiq Ibrahim	26	41
82	Adi Gusniawan	27	37
83	Ahmad Samsi Bangsawan	27	38
84	Ari Chadilak	30	42
85	Sofiyan Husni	30	44
86	Muhammad Nurul Huda	32	41
87	Adyt Saputra	30	37
88	Bagus Aziz Saputra	28	45
89	Ahmad Muzaky	25	45
90	Riki Apriyanto	32	45
91	Arif Rochman	34	46
92	Rizki Afrizal	30	42
93	Amir	28	43

94	Yusuf Hidayat	33	48
95	Thomas Wira Jaya	33	47
96	Ilyas Ramadhan	28	43
97	Muhammad Farid	34	43
98	Irham Rizki	36	38

Sumber: Skor Perhitungan Angket Penelitian

Berdasarkan data hasil skor angket dari variabel X (Pengaruh Bermain *Game Online*) dan variabel Y (Interaksi Sosial Antar Mahasiswa) selanjutnya dilakukan analisis deskriptif menggunakan bantuan program *IBM SPSS Statistics25*.

a. Analisis Deskriptif Variabel X (Pengaruh Bermain *Game Online*)

Berdasarkan perhitungan analisis deskriptif dari variabel X (Pengaruh Bermain *Game Online*) dengan jumlah sampel sebanyak 98 responden, didapat hasil sebagai berikut:

Tabel 4. 2
Hasil Analisis Deskriptif Variabel X (Pengaruh Bermain *Game Online*)

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pengaruh Bermain <i>Game Online</i>	98	9	36	20,32	6,754
Valid N (listwise)	98				

Sumber: Output *IBM SPSS Statistic 25*

Berdasarkan output tersebut diperoleh nilai minimum sebesar 9, nilai maksimum sebesar 36, nilai rata-rata (mean) sebesar 20,32, dan nilai standar deviasi sebesar 6,754. Selanjutnya dari *output* data tersebut dilakukan pengkategorian untuk mengetahui nilai kategori dan presentase dari variabel X (Pengaruh Bermain *Game Online*).

Tabel 4.3
Kategori Variabel X (Pengaruh Bermain *Game Online*)

Inteval Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase
$X < 18$	Rendah	34	35%
$18 \leq X < 27$	Sedang	42	43%
$X \geq 27$	Tinggi	22	22%
Jumlah			100%

Sumber: Output IBM SPSS Statistic 25

Berdasarkan data yang telah diperoleh diketahui bahwa responden yang memiliki skor pada kategori tinggi yakni sebesar 22 mahasiswa dengan presentase 22%, responden dengan kategori sedang berjumlah 42 mahasiswa dengan presentase 43%, dan responden dengan kategori rendah berjumlah 34 mahasiswa dengan presentase 35%.

b. Analisis Deskriptif Variabel Y (Interaksi Sosial Antar Mahasiswa)

Berdasarkan perhitungan analisis deskriptif dari variabel Y (Interaksi Sosial Antar Mahasiswa) dengan jumlah sampel sebanyak 98 responden, didapat hasil sebagai berikut:

Tabel 4.4
Hasil Analisis Deskriptif Variabel Y (Interaksi Sosial Antar Mahasiswa)

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Interaksi Sosial Antar Mahasiswa	98	12	48	39,18	5,657
Valid N (listwise)	98				

Sumber: Output IBM SPSS Statistic 25.

Berdasarkan output tersebut diperoleh nilai minimum sebesar 12, nilai maksimum sebesar 48, nilai rata-rata (mean) sebesar 39,18, dan nilai standar deviasi sebesar 5,657. Selanjutnya dari *output* data tersebut dilakukan pengkategorian untuk mengetahui nilai kategori dan presentase dari variabel Y (Interaksi Sosial Antar Mahasiswa).

Tabel 4.5
Kategori Variabel Y (Interaksi Sosial Antar Mahasiswa)

Inteval Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase
$X < 24$	Rendah	2	2%
$24 \leq X < 36$	Sedang	21	21%
$X \geq 36$	Tinggi	75	77%
Jumlah			100%

Sumber: Output IBM SPSS Statistic 25.

Berdasarkan data yang telah diperoleh diketahui bahwa responden yang memiliki skor pada kategori tinggi yakni sebesar 75 mahasiswa dengan presentase 77%, responden dengan kategori sedang berjumlah 21 mahasiswa dengan presentase 21%, dan responden dengan kategori rendah berjumlah 2 mahasiswa dengan presentase 2%.

C. Hasil Uji Prasyarat Analisis

1. Uji Normalitas

Dalam penelitian ini uji normalitas dilakukan untuk mengetahui sebuah data berdistribusi normal atau tidak, dan hal tersebut dapat dilihat dari hasil yang didapat dalam uji tersebut, dan berikut adalah kriterianya:

- a. Jika nilai signifikansi lebih dari ($>0,05$) maka data dinyatakan berdistribusi normal.
- b. Namun jika nilai signifikansi kurang dari ($<0,05$) maka data dinyatakan berdistribusi tidak normal.

Untuk uji normalitas dalam penelitian ini peneliti menggunakan perhitungan *Kolmogorov-Smirnov Monte Carlo* dan berikut adalah hasil yang didapat:

Tabel 4.6
Uji Normalitas Variabel X (Game Online) dan Variabel Y
(Interaksi sosial)

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
			Unstandardized Residual
N			98
Normal Parameters^{a,b}	Mean		,0000000
	Std. Deviation		5,58103214
Most Extreme Differences	Absolute		,118
	Positive		,047
	Negative		-,118
Test Statistic			,118
Asymp. Sig. (2-tailed)			,002 ^c
Monte Carlo Sig. (2-tailed)	Sig.		,129 ^d
	99% Confidence Interval	Lower Bound	,120
		Upper Bound	,138

Sumber: Output IBM SPSS Statistic 25.

Pada hasil uji normalitas di atas peneliti mendapatkan nilai *Monte Carlo*. Sig (2-tailed) sebesar 0,129 dan tentunya nilai tersebut lebih besar dari dari ($>0,05$) maka dari itu data tersebut dinyatakan berdistribusi normal. Dalam hal ini kenapa peneliti menggunakan *Kolmogorov-Smirnov Monte Carlo* dan tidak menggunakan *Kolmogorov-Smirnov Asymptotic Only*. Hal ini disebabkan karena data yang diperoleh dalam penelitian memiliki nilai yang terlalu ekstrim baik dalam satu variabel maupun lebih dan data tersebut biasa dikenal dengan data outlier.⁷⁶

Data ekstrim atau outlier merupakan data yang nominalnya berbeda dengan sekelompok data yang ada, selain itu data outlier juga memiliki

⁷⁶ Ghozali Imam, *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS* (Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2014), 41.

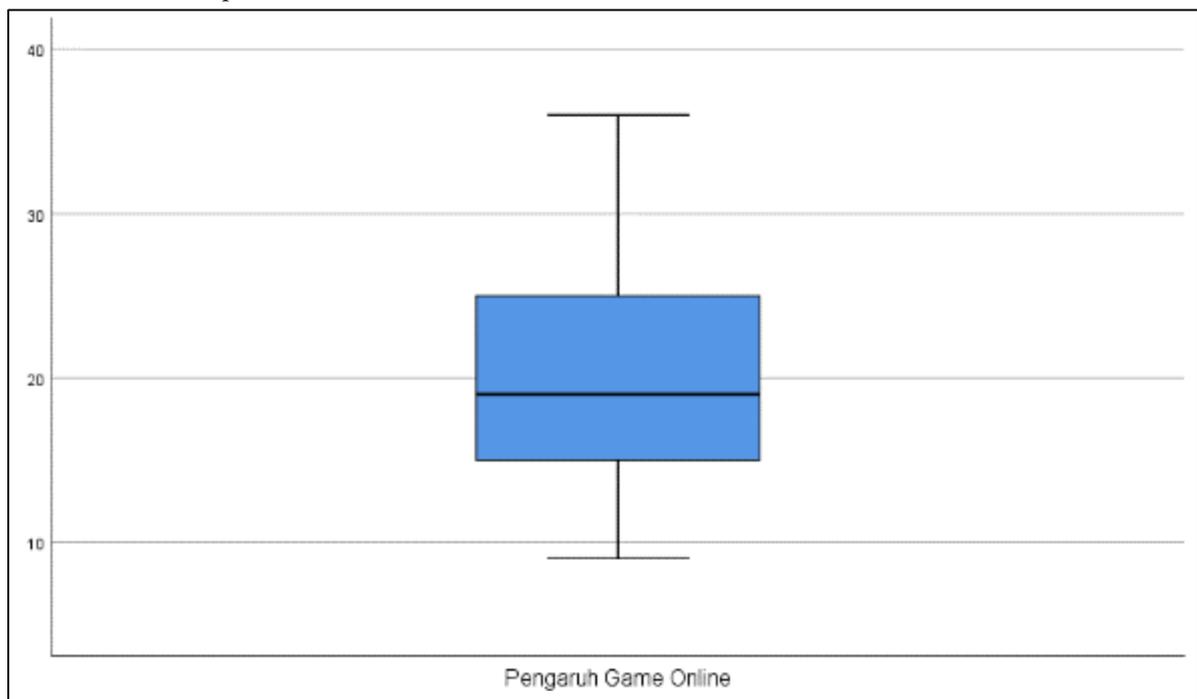
karakteristik yang berbeda dan dapat mempengaruhi data yang lain dalam suatu kumpulan data. Dalam penelitian ini untuk mengetahui data outlier atau data ekstrim tersebut peneliti melakukan *Uji Boxplot* dengan bantuan *SPSS* dan berikut adalah hasil dari uji yang telah dilakukan:

Tabel 4.7
Uji Boxplot

1) Pengaruh Game Online (Variabel X)

Case Processing Summary						
	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Pengaruh Game Online	98	100,0%	0	0,0%	98	100,0%

Sumber: Output IBM SPSS Statistic 25.

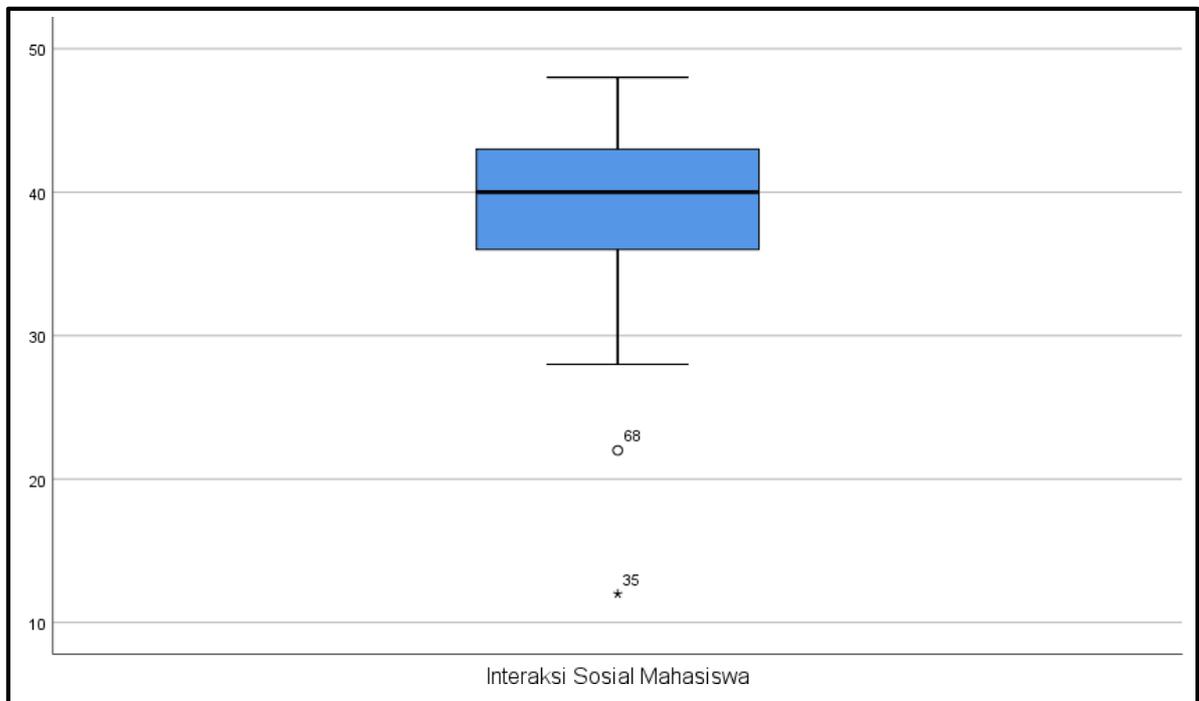


Dalam *Uji Boxplot* yang dilakukan pada Variabel X diketahui tidak terdapat data outlier atau data ekstrim pada kumpulan data tersebut hal itu bisa dilihat bahwa tidak ada angka yang muncul dibawah maupun diatas garis *Whiskers*, dalam hal ini *Whiskers* merupakan garis panjang pada *Uji Boxplot* yang mengarah ke atas dan ke bawah garis ini dapat menjadi penanda jika ada

data yang muncul diluar dari garis tersebut dapat dikatakan sebagai data outlier atau ekstrim.

Tabel 4.8
Uji Boxplot
2) Interaksi Sosial Mahasiswa (Variabel Y)

Case Processing Summary						
	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Interaksi Sosial Mahasiswa	98	100,0%	0	0,0%	98	100,0%



Sumber: Output IBM SPSS Statistic 25.

Dari hasil *Uji Boxplot* di atas yang dilakukan pada Variabel Y diketahui terdapat data outlier yakni data nomor 35 dan data ekstrim yakni data nomor 68, kedua data tersebut dapat dikatakan sebagai data yang menyimpang atau berbeda dengan data lain. Karena pada dasarnya data outlier dapat

mempengaruhi data secara umum maka dari itu efek dari data outlier tersebut bisa dikurangi atau dihapuskan.⁷⁷

2. Uji Homogenitas

Pada penelitian ini uji homogenitas dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui apakah dua maupun lebih kelompok sampel data yang diteliti memiliki varians yang sama, jika nilai signifikansi lebih dari ($>0,05$) maka data yang di uji bersifat homogen.

Tabel 4.9
Uji Homogenitas Variabel X (Game Online) dan Variabel Y
(Interaksi sosial)

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Kode	Based on Mean	1,966	18	72	,023
	Based on Median	,678	18	72	,821
	Based on Median and with adjusted df	,678	18	19,466	,793
	Based on trimmed mean	1,851	18	72	,035

Sumber: Output IBM SPSS Statistic 25.

Sedangkan uji homogenitas dalam penelitian ini diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,035 dan nilai tersebut tentunya kurang dari ($<0,05$) maka dapat di simpulkan data dari dua variabel tersebut tidak homogen, namun peneliti disini juga berfokus pada nilai F hitung yang diperoleh pada tabel dibawah ini yaitu sebesar 2,954 dan berikut adalah hasilnya:

⁷⁷ Rya Sofi Aulia dan Raden Mohamad Atok, "Penentuan Panjang Optimal Data Deret Waktu Bebas Outlier dengan Menggunakan Metode Window Time," *Jurnal Sains dan Seni ITS* 6, no. 1 (12 Maret 2017): 137.

Tabel 4.10
Regresi Linear Sederhana, Anova

ANOVA					
Kode					
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	1572,095	25	62,884	2,954	,000
Within Groups	1532,598	72	21,286		
Total	3104,694	97			

Sumber: Output IBM SPSS Statistic 25.

Nilai F hitung dalam tabel tersebut adalah sebesar 2. 954 tentunya nilai tersebut lebih kecil dari nilai F tabel yang memiliki nilai 3.94 hasil dari daftar nilai distribusi F tabel (lihat di lampiran) dengan probabilitas 0,05.

Perhitungan rumus:

df untuk pembilang (N1)

$$df (N1) = K-1 = 2-1 = 1$$

K = Jumlah Variabel.⁷⁸

df untuk penyebut (N2)

$$df = n-2 \text{ atau } df = 98-2 = 96.^{79}$$

n = Jumlah Sampel

Dari data tersebut diperoleh nilai F hitung < F tabel (lebih kecil) jadi dapat disimpulkan bahwa dua variabel tersebut bersifat homogen atau H_0 diterima.

Berikut adalah dasar pengambilan keputusan:

Jika F hitung < F tabel (lebih kecil) maka data dapat dikatakan homogen

⁷⁸ Muhammad Yusron Fahmi dan Suwanto Suwanto, "Pengaruh Risiko Pembelian dan Kepercayaan terhadap Keputusan Pembelian di E-Commerce Bukalapak (Studi Kasus pada Mahasiswa FEB UM Metro)," *Jurnal Manajemen DIVERSIFIKASI* 1, no. 2 (2021): 214.

⁷⁹ Casya Maharani Chaniago dan Septa Hardini, "Analisis Tingkat Kepuasan Pelanggan Dengan Metode Service Quality (Studi Kasus Dealer Prabu Motorindo)," *Jurnal Bina Darma Conference on Engineering Science* 4, no. 1 (2022): 201.

Jika F hitung $>$ F tabel (lebih besar) maka data dapat dikatakan tidak homogen dengan taraf signifikansi 5%.⁸⁰

3. Analisis Regresi Linear Sederhana

Dalam hal ini analisis regresi linear sederhana dilakukan guna mengetahui seberapa besar pengaruh variabel X (bebas) terhadap variabel Y (terikat) berikut adalah hasil dari perhitungan regresi linear sederhana dengan bantuan SPSS.

Tabel 4.11
Regresi Linear Sederhana, Entered/Removed

Variables Entered/Removed ^a			
Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	GAME ONLINE ^b	.	Enter

a. Dependent Variable: INTERAKSI SOSIAL

b. All requested variables entered.

Sumber: Output IBM SPSS Statistic 25.

Pada tabel Entered/Removed menjelaskan mengenai variabel dan metode yang digunakan, tabel diatas menggunakan Game Online sebagai variabel independen dan Interaksi Sosial sebagai variabel dependen sedangkan metode yang digunakan adalah Enter.

Tabel 4.12
Regresi Linear Sederhana, Model Summary

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,164 ^a	,027	,017	5,610

a. Predictors: (Constant), GAME ONLINE

Sumber: Output IBM SPSS Statistic 25.

⁸⁰ Wanda Pratama, "Uji Coba Bahan Ajar Muatan Lokal Seni Rupa Tradisional Bengkulu Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VA SD Negeri 49 Kota Bengkulu," *Jurnal Riset Pendidikan Dasar* 1, no. 3 (2018): 218.

Pada tabel kedua Model Summary menjelaskan besarnya nilai korelasi atau nilai (R) sebesar 0,164 dan dari output tersebut didapatkan nilai koefisien determinasi atau nilai (R square) yakni sebesar 0,027. Hal tersebut berarti bahwa pengaruh variabel bebas (Game Online) terhadap variabel terikat (Interaksi Sosial) adalah sebesar 2,7%.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari pengkategorian menurut *Guilford Empirical Rules*, pengkategorian ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh yang ditimbulkan oleh variabel X terhadap variabel Y sebagai berikut:

0.00 x < 0.20 : Pengaruh sangat lemah / rendah

0.20 x < 0.40 : Pengaruh rendah

0.40 x < 0.70 : Pengaruh sedang / cukup

0.70 x < 0.90 : Pengaruh kuat / tinggi

0.90 x < 1.00 : Pengaruh sangat kuat / tinggi

Jadi dapat disimpulkan bahwa dampak yang ditimbulkan dari variabel pengaruh game online terhadap interaksi sosial antar mahasiswa di lingkungan perguruan tinggi IAIN Metro Lampung, termasuk kategori rendah, karena nilai (R square) yang didapat yakni hanya sebesar 0,027 atau 2,7%

Tabel 4.13
Regresi Linear Sederhana, Anova Variabel X (Game Online) dan Variabel Y (Interaksi sosial)

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	83,346	1	83,346	2,648	,107 ^b
	Residual	3021,348	96	31,472		
	Total	3104,694	97			

a. Dependent Variable: INTERAKSI SOSIAL

b. Predictors: (Constant), GAME ONLINE
Sumber: Output IBM SPSS Statistic 25.

Pada tabel Anova tersebut diketahui bahwa nilai F hitung sebesar 2.648 dan nilai signifikansi sebesar 0,107. Dasar dalam pengambilan keputusan sebagai berikut:

jika nilai signifikansi < 0,05 maka Ha diterima Ho ditolak (kurang dari)

jika nilai signifikansi > 0,05 maka Ho diterima Ha ditolak (lebih dari)

Berdasarkan data tersebut nilai signifikansi yang diperoleh adalah sebesar 0,107 > 0,05 (lebih dari) maka Ho diterima dan Ha ditolak, yang berarti Game online tidak berpengaruh terhadap interaksi sosial antar mahasiswa.

Tabel 4.14
Regresi Linear Sederhana, koefisien

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	36,395	1,805		20,168	,000
	GAME ONLINE	,137	,084	,164	1,627	,107

a. Dependent Variable: INTERAKSI SOSIAL

Sumber: Output IBM SPSS Statistic 25

Pada tabel koefisien, konstanta (a) diketahui nilainya sebesar 36.395 dan nilai Game Online/koefisien regresi (b) sebesar 0,137, persamaan regresinya sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

$$Y = 36.395 + 0,137X$$

Maka dapat dikatakan bahwa

- a. Konstanta sebesar 36.395 yang berarti nilai konsisten variabel Interaksi Sosial sebesar 36.395.

- b. Sedangkan pada nilai koefisien regresi (Variabel X) sebesar 0,137 yang berarti setiap penambahan 1% nilai Game Online (Variabel X) maka nilai Interaksi Sosial bertambah sebesar 0,137.

Dasar pengambilan keputusan pada uji regresi linear sederhana sebagai berikut:

- A. Dari tabel koefisien diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,107 > 0,05$ (lebih dari) jadi dapat disimpulkan bahwa Variabel X (Game Online) tidak berpengaruh pada Variabel Y (Interaksi Sosial).
- B. Sedangkan pada nilai T diperoleh nilai t_{hitung} sebesar $1,627 < 1,984$ (kurang dari) jadi dapat disimpulkan bahwa Variabel X (Game Online) tidak berpengaruh terhadap Variabel Y (Interaksi Sosial).

Nilai tersebut diperoleh dari perhitungan sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 T_{tabel} &= (a/2 : n-k-1) \\
 &= (0,05/2 : 98-1-1) \\
 &= (0,025 : 96) \text{ (lihat pada distribusi nilai } t_{tabel} \text{ lampiran)} \\
 &= 1,984
 \end{aligned}$$

Keterangan:

$$a/2 = 0,05/2$$

n = Banyaknya sampel penelitian

k = Jumlah Variabel

Jadi dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini Variabel X (Game Online) tidak berpengaruh terhadap Variabel Y (Interaksi Sosial) dan hal tersebut berarti H_0 diterima dan H_a ditolak, maka bermain Game online tidak berpengaruh terhadap interaksi sosial antar mahasiswa

A. Pembahasan

Fenomena atau permasalahan yang ada di sekitar kita terkadang memunculkan pertanyaan yang biasanya sulit untuk dijawab karena membutuhkan penelitian agar memperoleh jawaban yang ilmiah. Oleh sebab itu penelitian ini dilaksanakan dan dibuat untuk mendapat jawaban yang ilmiah mengenai ada atau tidaknya Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Antar Mahasiswa Di Lingkungan Perguruan Tinggi IAIN Metro Lampung.

Penelitian ini sendiri terdapat dua Variabel yaitu Variabel X (*Game Online*) dan Variabel Y (Interaksi Sosial), pada Variabel X terdapat beberapa indikator yang diambil dari dampak positif maupun nilai-nilai dalam permainan tersebut yakni, dapat menambah konsentrasi, memaksimalkan kemampuan berfikir, menambah kemampuan berbahasa asing, mengurangi rasa stress maupun tekanan, dan menambah pertemanan dengan orang baru. Sedangkan indikator dalam Variabel Y yakni, rasa positif, menghargai, saling mendukung, dan keterbukaan, dalam hal ini indikator digunakan untuk mengumpulkan data serta untuk mengukur variabel tertentu dalam suatu penelitian.

Selanjutnya dalam penelitian peneliti melakukan beberapa uji statistik diantaranya seperti uji validitas dan reabilitas setelah uji tersebut dilakukan maka akan masuk ke uji selanjutnya yakni uji prasyarat atau uji normalitas dan uji homogenitas, pada uji normalitas peneliti menggunakan perhitungan *Kolmogorov-Smirnov Monte Carlo*, dalam hal ini kenapa peneliti menggunakan *Kolmogorov-Smirnov Monte Carlo* dan tidak menggunakan *Kolmogorov-Smirnov Asymptotic Only*. Hal ini disebabkan karena data yang diperoleh dalam

penelitian memiliki nilai yang terlalu ekstrim baik dalam satu variabel maupun lebih dan data tersebut biasa dikenal dengan data outlier.

Setelah uji berhasil dan data dinyatakan normal maka masuk ke uji selanjutnya yakni uji homogenitas, dalam uji homogenitas peneliti membandingkan nilai F hitung dengan nilai F tabel dan diperoleh nilai F hitung sebesar 2.954 sedangkan nilai F tabel sebesar 3.94. Jika nilai F hitung < F tabel (lebih kecil) maka data dinyatakan homogen atau H_0 diterima dan dari perbandingan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa data bersifat homogen atau H_0 diterima.

Selanjutnya masuk ke uji terakhir yakni regresi linear sederhana, setelah dilakukan pengolahan data disimpulkan bahwa tidak ada perbandingan signifikan antara Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial Antar Mahasiswa Di Perguruan Tinggi IAIN Metro Lampung. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai Anova yang diperoleh adalah sebesar $0,107 > 0,05$ (lebih dari) maka H_0 diterima dan H_a ditolak. yang berarti bermain Game online tidak berpengaruh terhadap interaksi sosial antar mahasiswa.

Selain itu pada tabel koefisien diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,107 > 0,05$ (lebih dari) jadi dapat disimpulkan bahwa Variabel X (Game Online) tidak berpengaruh pada Variabel Y (Interaksi Sosial). Sedangkan pada nilai T diperoleh nilai t_{hitung} sebesar $1.627 < 1.984$ (kurang dari) jadi dapat disimpulkan bahwa Variabel X (Game Online) tidak berpengaruh terhadap Variabel Y (Interaksi Sosial).

Pada tabel Model Summary juga menjelaskan besarnya nilai korelasi atau nilai (R) sebesar 0,164 dan dari output tersebut didapatkan nilai koefisien

determinasi atau nilai (R square) yakni sebesar 0,027. Hal tersebut berarti bahwa pengaruh variabel bebas (Game Online) terhadap variabel terikat (Interaksi Sosial) adalah sebesar 2,7%. Jadi dapat disimpulkan bahwa dampak yang ditimbulkan dari variabel Pengaruh bermain *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial Antar Mahasiswa Di Lingkungan Perguruan Tinggi IAIN Metro Lampung, termasuk kategori rendah..

Dalam penelitian ini mahasiswa bermain game kurang lebih 1-3 jam dalam 1 hari dan durasi tersebut tidak tergolong dalam intensitas yang tinggi, durasi bermain game online memiliki pengaruh berbeda-beda terhadap penggunaanya tergantung dari tingkat adiksinya, seseorang yang kecanduan game online memiliki tiga tingkatan diantaranya kecanduan ringan dengan durasi >30 menit/hari pada kecanduan ringan seseorang memiliki pola hidup tidak tertata dan malas melakukan kegiatan apapun, kecanduan sedang dengan durasi 3-4 jam/hari pada kecanduan sedang seseorang sulit berkonsentrasi, emosional dan gampang mengantuk, sedangkan dalam kecanduan berat dengan durasi mencapai 5 jam/hari mereka tidak akan berinteraksi dengan siapapun atau terputusnya kontak sosial dengan masyarakat.⁸¹

Dalam penelitian ini sendiri tingkat kecanduan tergolong ringan menuju sedang dengan durasi 1-3 jam/hari, dalam tingkat kecanduan berat baru akan menimbulkan dampak dalam pergaulan serta interaksi sosial pada diri seseorang. Menurut teori dari Irpan Ali Rahman, dkk yang menyatakan bahwa seorang pecandu game online berat dapat menghabiskan waktu sampai 5 jam/hari dan hal tersebut akan menyebabkan perilaku ingin menirukan karakter dalam *game*

⁸¹ Irpan Ali Rahman, Dini Ariani, dan Nurul Ulfa, "Tingkat Kecanduan Game Online Pada Remaja," *Jurnal Mutiara Ners* 5, no. 2 (2022): 85.

tersebut sehingga menimbulkan terputusnya kontak sosial di masyarakat karena mereka sudah mengeluarkan biaya banyak dalam bermain *game*.⁸²

Dalam penelitian ini durasi bermain *game online* menjadi salah satu faktor kenapa interaksi sosial mahasiswa di IAIN Metro tidak terpengaruh dengan adanya kegiatan bermain *game online*. Menurut teori yang dikemukakan oleh Dwi C. Rahayuningrum bahwa tingginya motivasi atau keinginan seseorang dalam bermain *game online* maka akan diikuti dengan munculnya sifat adiksi atau kecanduan.⁸³ sedangkan menurut Putri Rachmawati menyatakan bahwa terdapat beberapa dimensi yang dapat memengaruhi kecanduan *game online* seperti: dukungan emosional, instrumental, informasi serta jaringan. Semua dimensi tersebut mencakup dalam dimensi dukungan sosial.⁸⁴

Jadi dalam penelitian ini bahwa motivasi atau keinginan seseorang terhadap suatu hal dapat berbeda-beda salah satunya dalam bermain *game online* karena semakin tingginya keinginan maka akan diikuti dengan tingkat kecanduan yang tinggi pula dan tentunya hal tersebut dibarengi dengan faktor lain seperti dukungan secara emosional, instrumental, informasi dan jaringan selain itu indikator yang terdapat dalam suatu variabel penelitian juga sangat berpengaruh dalam hal ini yaitu indikator pada Variabel X (*Game online*) dan Variabel Y (Interaksi sosial). Berdasarkan penelitian tersebut dapat diketahui bahwa yang mempengaruhi atau menjadi penyebab interaksi sosial seseorang tidak hanya dari satu faktor saja namun terdapat juga lain yang juga memberikan

⁸² *Ibid.*, 88-89.

⁸³ Dwi Christina Rahayuningrum dan Stikes Syedza Saintika Padang, "Hubungan Motivasi Bermain Game Online Dengan," *Jurnal Kesehatan Medika Saintika* 8, no. 1 (2017): 15.

⁸⁴ Putri Rachmawati, "Pengaruh Motivasi Bermain Game Online Mmorpq dan Dukungan Sosial Terhadap Adiksi Game Online Pada Remaja di Tangerang," *TAZKIYA: Journal of Psychology* 6, no. 1 (2019): 107.

dampak besar, baik itu dampak yang diberikan secara langsung maupun tidak langsung.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang dilakukan disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh signifikan antara bermain *Game Online* terhadap interaksi sosial antar mahasiswa di perguruan tinggi IAIN Metro Lampung. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai Anova yang diperoleh adalah sebesar $0,107 > 0,05$ (lebih dari) maka H_0 diterima dan H_a ditolak, yang berarti *Game online* tidak berpengaruh terhadap interaksi sosial antar mahasiswa.

Pada tabel Model Summary juga menjelaskan besarnya nilai korelasi atau nilai (R) sebesar 0,164 dan dari output tersebut didapatkan nilai koefisien determinasi atau nilai (R square) yakni sebesar 0,027. Hal tersebut berarti bahwa pengaruh variabel bebas (*Game Online*) terhadap variabel terikat (*Interaksi Sosial*) adalah sebesar 2,7%. Jadi dapat disimpulkan bahwa dampak yang ditimbulkan dari variabel Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap *Interaksi Sosial Antar Mahasiswa Di Lingkungan Perguruan Tinggi IAIN Metro Lampung*, termasuk kategori rendah.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka peneliti menyarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Bagi mahasiswa, dalam hal ini mahasiswa bisa menjadikan *game online* sebagai hobi yang mengarah pada hal positif dan tidak selamanya bermain *game* menimbulkan hal yang negatif, karena di era digital seperti saat ini

bermain *game online* bisa dijadikan sebagai mata pencaharian atau pekerjaan.

2. Bagi peneliti, dalam hal ini diharapkan untuk peneliti berikutnya agar dapat melakukan penelitian dengan permasalahan dan variabel baru yang terkait dengan interaksi sosial mahasiswa, sehingga akan bisa menambah keilmuan terkait dengan permasalahan atau fenomena ini.
3. Diharapkan orang tua bisa memberikan kelonggaran bagi anak-anak mereka, karena jika diarahkan dengan benar *game online* bisa memberikan dampak positif seperti bisa mengurangi rasa stress, menambah pertemanan dengan orang baru, serta menambah kemampuan berbahasa asing, dan lain sebagainya.
4. Bagi dosen dan tenaga pendidik, dalam hal ini diharapkan dapat melihat potensi dari setiap mahasiswa karena *game online* tidak selamanya memberikan dampak negatif dan jika dikembangkan dengan serius maka akan memunculkan bibit atlet *E-sport* yang berprestasi.
5. Bagi perguruan tinggi IAIN Metro, diharapkan dapat memberikan wadah pembinaan terhadap mahasiswa yang memiliki prestasi dalam bermain *game online*, selain itu dukungan fasilitas yang memadai dapat menjadi pendorong munculnya atlet *E-sport* yang bisa membanggakan nama perguruan tinggi.
6. Bagi masyarakat, khususnya generasi Boomer dan generasi X yang saat ini menjadi masyarakat dewasa, diharapkan tidak lagi memandang *game online* sebagai hal yang negatif atau tidak bermanfaat, karena sudah banyak contoh orang-orang yang bisa berprestasi serta membanggakan dengan

bermain *game online* dan jika dilakukan pembinaan pada tingkat daerah dengan serius maka bisa menjaring atlet yang berprestasi di tingkat nasional maupun lebih tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- A, Rusdiana. *Ilmu Sosial dan Budaya Dasar*. Bandung: Tresna Bhakti Press, 2013.
- Abdullah, Dr Karimuddin, S Hi, Misbahul Jannah, M Pd, Ummul Aiman, S Pd, Suryadin Hasda, dkk. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021.
- Adiningtiyas, Sri Wahyuni. “Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online.” *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling* 4, no. 1 (29 Desember 2017): 28–40. <https://doi.org/10.33373/kop.v4i1.1121>.
- Agustyawati, Dwi. “Analisis Pengaruh Modal Kerja Terhadap Profitabilitas Pada Perusahaan Manufaktur Yang Terdaftar Dibursa Efek Indonesia (BEI).” *Jurnal Ilmiah Akuntansi Manajemen* 2, no. 2 (29 Juni 2019): 14–28. <https://doi.org/10.35326/jiam.v2i2.333>.
- Albani Nasution, Muhammad Syukri, M. Nur Husein Daulay, Neila Susanti, dan Syafruddin Syam. *Ilmu Sosial Budaya Dasar*. Pertama. Jakarta: PT. RAJA GRAFINDO PERSADA, 2015.
- Anggarani, Fadjri Kirana. “Internet Gaming Disorder: Psikopatologi Budaya Modern.” *Buletin Psikologi* 23, no. 1 (1 Juni 2015): 1–12. <https://doi.org/10.22146/bpsi.10572>.
- Anjasari, Eka Arista, I Gusti Ayu Made Srinadi, dan Desak Putu Eka Nilakusmawati. “Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja.” *E-Jurnal Matematika* 9, no. 3 (3 September 2020): 177–81. <https://doi.org/10.24843/MTK.2020.v09.i03.p296>.
- Artha Pratama, Satria, dan Rita Intan Permatasari. “Pengaruh Penerapan Standar Operasional Prosedur dan Kompetensi Terhadap Produktivitas Kerja Karyawan Divisi Ekspor PT. Dua Kuda Indonesia.” *Jurnal Ilmiah M-Progress* 11, no. 1 (4 Januari 2021). <https://doi.org/10.35968/m-pu.v11i1.600>.
- Aulia, Rya Sofi, dan Raden Mohamad Atok. “Penentuan Panjang Optimal Data Deret Waktu Bebas Outlier dengan Menggunakan Metode Window Time.” *Jurnal Sains dan Seni ITS* 6, no. 1 (12 Maret 2017): 129–36. <https://doi.org/10.12962/j23373520.v6i1.22520>.
- Budiastuti, Dyah, dan Agustinus Bandur. *Validitas dan Reabilitas Penelitian*. Jakarta: Mitra Wacana Media, 2018.
- Cahyani, Retno Tri. “Symbolic Interaction Among Gamers In The Community Of Call Of Duty Mobile Zombiesky E-Sport (A STUDY OF INTERPERSONAL COMMUNICATION).” *MEDIALOG: Jurnal Ilmu Komunikasi* 4, no. 2 (31 Oktober 2021): 46–60. <https://doi.org/10.35326/medialog.v4i2.1131>.

- Chaniago, Casya Maharani, dan Septa Hardini. “Analisis Tingkat Kepuasan Pelanggan Dengan Metode Service Quality (Studi Kasus Dealer Prabu Motorindo).” *Bina Darma Conference on Engineering Science* 4, no. 1 (2022): 199–208.
- Dayani, Mery. “Psikologi Universitas Medan Area.” Skripsi, Universitas Medan Area, 2023.
- Domitila, Mindi Maria, Fajar Wulandari, dan Dina Anika Marhayani. “Analisis Penggunaan Gawai Terhadap Interaksi Sosial Anak Sekolah Dasar Negeri Kota Singkawang.” *Jurnal Ilmiah Potensia* 6, no. 2 (2021): 131–41.
- Fahmi, Muhammad Yusron, dan Suwanto Suwanto. “Pengaruh Risiko Pembelian dan Kepercayaan terhadap Keputusan Pembelian di E-Commerce Bukalapak (Studi Kasus pada Mahasiswa FEB UM Metro).” *Jurnal Manajemen DIVERSIFIKASI* 1, no. 2 (30 Maret 2021): 212–20. <https://doi.org/10.24127/diversifikasi.v1i2.567>.
- Fitri, Ahyani R, dan Yuli Widiningsih. *Psikologi Adiktif*. Pekanbaru: Al-Mujtahadah Press, 2016.
- Haryoko, Sapto, Bahartiar, dan Fajar Arwadi. *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Makassar: Badan Penerbit UNM, 2020.
- Hasanah, Hasyim. “TEKNIK-TEKNIK OBSERVASI (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial).” *At-Taqaddum* 8, no. 1 (5 Januari 2017): 21. <https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>.
- Hasyim, Ade Farid, Badri Munawar, dan Minhatul Ma’arif. “Penggunaan Media Video Untuk Meningkatkan Pemahaman Karakteristik Arus Searah Dan Bolak-Balik Pada Peserta didik MAN 1 Pandeglang.” *Jurnal Pendidikan* 9, no. 1 (2021): 108–15.
- Imam, Ghozali. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2014.
- Ingkiriwang, Orlandi, D.V Kawengian Debby, dan Pasoreh Yuriewaty. “Analisis Tentang Kecanduan Game Online PUBG Mobile Pada Remaja Di Desa Tounelet Kecamatan Kakas.” *Acta Diurna Komunikasi* 3, no. 2 (2021): 1–15.
- Jonny, Purba. *Pengelolaan lingkungan sosial*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2002.
- Khamid, Itsna Fauziyah. “Meningkatkan Interaksi Sosial Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Social Play.” *Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application* 4, no. 4 (2015): 21–25.
- Khanif, M. “Metodologi Penelitian Ditinjau Dari Model-Model Penelitian.” *Jurnal Ilmiah Arsitektur* 8, no. 2 (2011): 40–45.

- Kristiawan, Adi, dan Kuncono Teguh Yunanto. "FAKTOR - FAKTOR YANG BERPENGARUH TERHADAP KECANDUAN GAME ONLINE." *Jurnal Psikologi Kreatif Inovatif* 1, no. 1 (2021): 14–24.
- Kusumaastuti, Adhi, dan Ahmad M Khoiron. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Semarang: Lembaga Pendidikan Soekarno Pressindo, 2019.
- Mahardika, Ida. "Pengaruh Media Pembelajaran Zoom Terhadap Hasil Belajar PPKN Siswa Kelas XII SMA NEGERI 1 TIRTAYASA." *Jurnal Pelita Bumi Pertiwi* 03, no. 3 (2021): 19–28.
- Malik, Adam. *Pengantar Statistika Pendidikan*. Pertama. Yogyakarta: CV BUDI UTAMA, 2018.
- Marlin, Mamarodi, Senduk Johnny J., dan Boham Antonius. "Kajian Game Clash Of Clans Bagi Mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sam Ratulangi Manado." *Acta Diurna Komunikasi* 7, no. 4 (2018): 1–10.
- Maulida, Annisa, Diana Imawati, Siti Khumaidatul Umaroh, dan Meyritha Trifina Sari. "Pengaruh Intenstas Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Remaja." *Jurnal Motivasi* 7, no. 1 (2019): 105–9.
- Maunah, Binti. *Interaksi Sosial Anak, Di Dalam Keluarga, Sekolah, dan Masyarakat*. Surabaya: Jenggala Pustaka Utama, 2016.
- MG, Nashrillah. "Peranan Interaksi Dalam Komunikasi Menurut Islam." *Jurnal Warta* 52 (2017): 1–30. <https://doi.org/10.46576/wdw.v0i52.255>.
- Muslim, Drajat Khoirul, Eriq Muhammad Adams Jonemaro, dan Tri Afirianto. "Evaluasi User Experience pada Game Mobile Legend menggunakan Cognitive Walkthrough." *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* 6, no. 6 (2022): 2567–72.
- Nisrinafatini. "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Edukasi Nonformal* 1, no. 1 (2020): 115–22.
- Novrialdy, Eryzal. "Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya." *Buletin Psikologi* 27, no. 2 (5 Desember 2019): 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>.
- Nugraha I, Asep. "Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan Smarthphone Dalam Aktivitas Belajar Mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta." *Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan* 7, no. 3 (2018): 267–82.
- Nurdin, Said, dan Rezki Saifan. "Kontrol Diri Mahasiswa Yang Kecanduan Game Online Di Asrama KAWAY XVI." *Jurnal Bimbingan Konseling* 4, no. 2 (2019): 38–43.
- Nuryadi, Tutut Dewi Astuti, Endang Sri Utami, dan M Buadiantara. *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Pertama. Yogyakarta: SIBUKU MEDIA, 2017.

- Obiyanto-Muhaimin, Agung. "Motif Bermain Game Online Studi Kasus Pada Remaja Desa Sumpersari Banyuwangi." *Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam* 2, no. 1 (2022): 1–17.
- Pakaya, Indah, Johnny H Posumah, dan Salmin Dengo. "Pengaruh Lingkungan Sosial Terhadap Pendidikan Masyarakat Di Desa Biontong I Kecamatan Bolangitang Timur Kabupaten Bolaang Mongondow Utara." *Jurnal Administrasi Publik* 7, no. 104 (2021): 11–18.
- Pebriana, Putri Hana. "Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 1 (10 Juni 2017): 1–11. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>.
- Pratama, Wanda. "Uji Coba Bahan Ajar Muatan Lokal Seni Rupa Tradisional Bengkulu Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VA SD Negeri 49 Kota Bengkulu." *Jurnal Riset Pendidikan Dasar* 1, no. 3 (2018): 214–21.
- Prawiyogi, Anggy Giri, Tia Latifatu Sadiyah, Andri Purwanugraha, dan Popy Nur Elisa. "Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Membaca di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 1 (30 Januari 2021): 446–52. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.787>.
- Priadana, Sidik, dan Denok Sunarsi. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Pertama. Tangerang: Pascal Books, 2021.
- Rachmawati, Putri. "Pengaruh Motivasi Bermain Game Online Mmorpq dan Dukungan Sosial Terhadap Adiksi Game Online Pada Remaja di Tangerang." *TAZKIYA: Journal of Psychology* 6, no. 1 (1 April 2019). <https://doi.org/10.15408/tazkiya.v6i1.11012>.
- Rachmawati, Windi C. *Promosi Kesehatan dan Promosi Perilaku*. Malang: Penerbit Wineka Media, 2019.
- Rahayuningrum, Dwi Christina, dan Stikes Syedza Sainatika Padang. "Hubungan Motivasi Bermain Game Online Dengan." *Jurnal Kesehatan Medika Sainatika* 8, no. 1 (2017): 9–16.
- Rahma Pratiwi, Emy Y, Desty Dwi Rochmania, Ratih Asmarani, dan M. Bambang Edi. *Positif Negatif Game Online Pengaruh Fenomena Game Online Terhadap Prestasi Belajar*. Pertama. Jombang: LPPM UNHASY TEBUIRENG JOMBANG, 2019.
- Rahman, Irpan Ali, Dini Ariani, dan Nurul Ulfa. "Tingkat Kecanduan Game Online Pada Remaja." *JURNAL MUTIARA NERS* 5, no. 2 (29 Juli 2022): 85–90. <https://doi.org/10.51544/jmn.v5i2.2438>.
- Ridha, Nikmatur. "Proses Penelitian, Masalah, Variabel dan Paradigma Penelitian." *Jurnal Hikmah* 14, no. 1 (2017): 62–70.
- Rosyidi, Hamim. *Psikologi Sosial*. Surabaya: CV JAUDAR, 2012.

- Safitri, Salsabilla Senja. "Game Online dan Pengaruh Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta." *Jurnal Edumaspul* 4, no. 1 (2020): 364–76.
- Saleh, Adnan A. *Pengantar Psikologi*. Makassar: Aksara Timur, 2018.
- Sanaky, Musrifah Mardiani, La Moh Saleh, dan Henriette D Titaley. "Analisis Faktor-Faktor Penyebab Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama MAN 1 Tulehu Maluku Tengah." *JURNAL SIMETRIK* 11, no. 1 (2021): 432–39.
- Sapaile, Baso I. "Konsep Instrumen Penelitian Pendidikan." *Pendidikan dan Kebudayaan* 13, no. 66 (2007): 379–91.
- Sarwiningsih, Rida. "The Comparison Accuracy Estimation of Test Reliability Coefficients for National Chemistry Examination in Jambi Province on Academic Year 2014/2015." *JKPK (Jurnal Kimia dan Pendidikan Kimia)* 2, no. 1 (1 Mei 2017): 34. <https://doi.org/10.20961/jkpk.v2i1.8740>.
- Sidiq, Dr Umar, M Ag, dan Dr Moh Miftachul Choiri. *Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan*. Pertama. Ponorogo: CV. Nata Karya, 2019.
- Sihotang, Amri P. *Ilmu Sosial Budaya Dasar*. Semarang: Semarang University Press, 2008.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & RND*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- Surbakti, Krista. "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja." *Jurnal Curere* 01, no. 01 (2017): 28–38.
- Syahputri, Addini Zahra, Fay Della Fallenia, dan Ramadani Syafitri. "Kerangka Berfikir Penelitian Kuantitatif." *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran* 2, no. 1 (2023): 160–66.
- Syahrani, Ridwan. "Ketergantungan Online Game dan Penanganannya." *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Konseling* 1, no. 1 (20 Juni 2015): 84–92. <https://doi.org/10.26858/jpkk.v1i1.1537>.
- Syahrani, dan Salim. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Citapustaka Media, 2012.
- Taluke, Dryon, Ricky S M Lakat, dan Amanda Sembel. "Analisis Preferensi Masyarakat Dalam Pengelolaan Ekosistem Mangrove Di Pesisir Pantai Kecamatan Loloda Kabupaten Halmahera Barat." *Jurnal Perencanaan Wilayah dan Kota* 6, no. 2 (2019): 531–40.
- Trisnani, Risca Pramudia, dan Silva Yula Wardani. *Stop Kecanduan Game Online Mulai Sekarang*. Pertama. Madiun: UNIPMA PRESS (Anggota IKAPI), 2018.

- Ulfa, Mimi, Dra Risdhayati, dan M Si. “Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center Jalan HR.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru.” *Jurnal Online Mahasiswa Fisip* 4, no. 1 (2017): 1–13.
- Wijaya, Leonardo Dela Chrisma, Tritjahjo Danny Soesilo, dan Umb Tagela. “Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Remaja SMA/SMK Karang Taruna Tunas Bangsa Kauman Kidul Salatiga.” *Jurnal Wahana Konseling* 5, no. 1 (28 Maret 2022): 47–59. <https://doi.org/10.31851/juang.v5i1.7797>.
- Xiao, Angeline. “Konsep Interaksi Sosial Dalam Komunikasi, Teknologi, Masyarakat.” *Jurnal Komunika : Jurnal Komunikasi, Media dan Informatika* 7, no. 2 (11 Oktober 2018): 94–99. <https://doi.org/10.31504/komunika.v7i2.1486>.
- Yusuf, Muhamad Fahrudin. *Penulis: Muhamad Fahrudin Yusuf, M.A. Pertama*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2021.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1: Angket Penelitian Skripsi

ANGKET PENELITIAN SKRIPSI

**PENGARUH BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP INTERAKSI
SOSIAL ANTAR MAHASISWA DI LINGKUNGAN PERGURUAN
TINGGI IAIN METRO LAMPUNG**

**Oleh:
DION CAHYA SETIAWAN
NPM. 1901071014**



**PROGRAM STUDI TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO
TAHUN 1444 H/2023 M**

A. Kuisisioner Atau Angket Dengan Variabel Pengaruh Bermain *Game Online*

(X) Interaksi Sosial Antar Mahasiswa (Y)

1. Identitas Mahasiswa

Nama :

NPM :

Program Study :

2. Kriteria Responden

- Kesediaan populasi untuk mengisi *google form* dengan benar
- Populasi dianggap setara berdasarkan kategori kecanduan *game online*
- Mahasiswa IAIN Metro yang masih aktif bermain *game online*
- Mahasiswa IAIN Metro yang pernah bermain *game online*

3. Petunjuk Pengisian

- Tulislah terlebih dahulu identitas Anda!
- Bacalah dengan teliti setiap soal yang tersedia pada angket!
- Pilihlah salah satu jawaban yang sesuai menurut Anda!

Keterangan

S : Selalu

S : Sering

KK : Kadang-Kadang

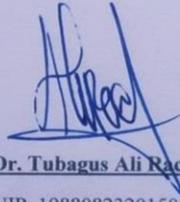
TP : Tidak Pernah

NO	Indikator	Kisi-kisi pernyataan	Jenis	Pilihan			
				TP	KK	S	S
Pengaruh Bermain <i>Game Online</i> (X)							
1.	Intensitas bermain <i>game online</i> yang tinggi	Saya menghabiskan waktu rata-rata lebih dari 3 jam dalam satu hari untuk bermain <i>game online</i> .					
		Saya menghabiskan waktu lebih dari 3 jam dalam satu <i>match</i> atau sesi untuk bermain <i>game online</i>					

		Saya memiliki batasan waktu tertentu dalam bermain game online					
		Saya tidak memiliki batasan waktu dalam bermain game online					
2.	Lebih mementingkan atau memprioritaskan game online	Saya bermain game online setelah menyelesaikan tugas kuliah					
		Saya lebih menyukai bermain game online dari pada berinteraksi dengan orang-orang disekitar					
		Saya bisa membagi waktu antara bermain game online dengan belajar					
3.	Kesadaran yang rendah akan dampak negatif yang ditimbulkan akibat bermain game online	Saya megurangi intensitas bermain game online agar terhindar dari dampak negatif yang ditimbulkan					
		Saya tidak peduli dengan dampak negatif yang ditimbulkan akibat bermain game online					
		Saya lebih mementingkan bermain game online demi mencapai level tertinggi pada game tersebut.					
4	Memiliki sifat yang tidak stabil atau tempramental	Saya mudah emosi ketika kalah dalam bermain game online					
		Saya mudah emosi ketika dilarang untuk berhenti bermain game online					
		Saya kesal ketika ada orang lain yang lebih tinggi levelnya dalam bermain game online dari pada saya.					
Interaksi Sosial Antar Mahasiswa (Y)							
1.	Rasa positif	Saya sangat senang ketika berinteraksi dengan orang-orang disekitar					
		Saya merasa bahwa teman membawa pengaruh positif dalam kehidupan saya					
		Saya selalu mendapat masukan positif dari teman saya					

2.	Menghargai	Saya merasa dihargai oleh teman-teman yang ada disekitar saya					
		Saya menjaga hubungan pertemanan yang baik dengan teman-teman saya					
		Saya selalu saling mendukung ke arah positif dalam hal pertemanan					
3.	Saling mendukung	Teman-teman saya sangat peduli dengan saya					
		Saya selalu mendapatkan masukan positif dari teman saya					
		Teman-teman saya selalu mendukung saya dalam melakukan hal yang positif					
4.	Keterbukaan	Saya merasa nyaman ketika berdiskusi dan berinteraksi dengan teman saya					
		Saya merasa nyaman ketika bercerita tentang permasalahan yang saya alami dengan teman saya					
		Saya tidak pernah menutupi permasalahan yang saya alami dari teman saya					

Mengetahui
Dosen Pembimbing



Dr. Tubagus Ali Rachman Puja Kesuma, M.Pd
NIP. 198808232015031007

Metro, 7 November 2023
Peneliti



Dion Cahya Setiawan
NPM. 1901071014

Lampiran 2: Hasil Angket Penelitian Variabel X (*Game Online*)

NO.	NAMA	NPM	PROGRAM STUDI	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	TOTAL X1
1	Haris Bagus Nugraha	1903031026	Akuntansi Syariah	3	3	1	2	1	2	3	2	2	19
2	Ahmad Tarhib	2003010003	Ekonomi Syariah	3	2	3	3	2	3	3	2	3	24
3	Fepi Tiara Rizki	1903030010	Akuntansi Syariah	2	1	3	1	1	2	2	1	1	14
4	Dara Tryantini	2101051006	Tadris Bahasa Inggris	2	2	3	3	2	2	2	3	3	22
5	Hoiril Febrizal	1903031027	Akuntansi Syariah	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18
6	Putra Alber	1903031045	Akuntansi Syariah	3	2	1	1	3	1	1	1	1	14
7	Dimas Pratama	1903031017	Akuntansi Syariah	3	1	2	1	2	2	1	1	1	14
8	Diah Elma Fitriana	1903031015	Akuntansi Syari'ah	4	2	1	2	1	1	2	2	2	17
9	Risyma Nur Hazizah	2103021035	Perbankan Syariah	2	3	3	1	3	3	3	3	3	24
10	Anis Fatonah	1903032002	Akuntansi Syariah	2	2	2	1	1	2	3	2	2	17
11	Galih Mauladani Ahmad	1901081012	Tadris Biologi	4	4	4	2	2	4	4	2	2	28
12	Rizki Saputra	2301032022	PGMI	2	1	1	1	1	1	3	2	1	13
13	Rara Presila	2303012024	Ekonomi Syariah	2	2	4	2	2	2	3	2	2	21
14	Anisa Awalia	2303030007	Akuntansi Syariah	1	1	3	1	2	1	1	1	1	12
15	Rendi Pranata	2102050032	PAI	2	2	3	2	2	4	3	2	1	21
16	Umi Samsiyah	2301032024	PGMI	3	3	2	2	2	2	3	2	3	22
17	Didik Revo Wiratama	2202031008	HTN	2	2	2	2	2	2	3	2	2	19
18	Sukma Nabila	2001061020	Tadris Matematika	2	2	2	1	2	2	3	2	2	18
19	Arsito	2206030026	Akuntansi Syariah	2	1	1	4	1	4	4	2	1	20
20	Diah Novita Sari	2301032007	PGMI	3	3	2	2	2	2	4	4	3	25
21	Muhamad Apid	1902030011	HTN	3	3	3	2	3	4	2	2	2	24
22	Maida Kartika	1902030009	HTN	2	2	2	2	2	2	1	1	1	15
23	Selly Mega Putri	1902032014	HTN	1	1	2	1	1	1	3	2	2	14
24	Nabila Darmawan Nusa	1902032010	HTN	2	2	2	2	2	2	3	2	2	19
25	Laila Fitriani	1902032008	HTN	1	1	2	2	1	1	2	1	1	12

26	Bagus Ibrahim	1901071011	Tadris IPS	2	2	1	1	2	2	2	2	2	16
27	Septiana Effendi	1902031012	HTN	2	2	2	2	2	2	3	2	2	19
28	Risna Dwi Savitri	1902032013	HTN	1	1	1	1	1	2	2	1	2	12
29	Sendi Ristiano	2001072013	Tadris IPS	3	2	3	2	1	3	2	2	2	20
30	Prayoga	2301072009	Tadris IPS	2	2	2	2	2	2	3	2	2	19
31	Febry Kurniasih	2101070006	Tadris IPS	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18
32	Ahmad Muzaky	2201071002	Tadris IPS	3	2	2	3	2	3	2	2	2	21
33	Rizki Kautsar Arrizal	1903041018	MHU	4	3	4	2	3	2	3	2	2	25
34	Dian Sawitri	1901011043	PAI	2	1	2	2	2	2	2	2	2	17
35	Alfi Arifa	1903030001	Akuntansi Syariah	1	1	1	1	1	1	3	1	1	11
36	Alya Yuan Fahmika	2004020002	Bahasa dan Sastra Arab	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
37	Anis Fauziyah	1902011006	Hukum Keluarga	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
38	Krisna Timur Pamungks	2002011013	Hukum Keluarga	1	2	2	1	3	2	1	1	1	14
39	Siti Zulaikha	1901011157	PAI	2	2	1	2	2	2	2	2	2	17
40	Sumiyati	1901070020	Tadris IPS	1	2	2	2	2	2	2	2	2	17
41	Septiyana	2001070027	Tadris IPS	4	3	2	2	2	2	3	3	2	23
42	Nur Aini	1903030015	Akuntansi Syariah	2	2	2	2	1	3	3	2	2	19
43	Dea Amalia	2001071005	Tadris IPS	2	2	2	2	2	2	3	1	2	18
44	Ronal Jusuphan ini	2303011074	Ekonomi Syariah	2	2	1	1	2	2	2	2	1	15
45	Muhammad Fauzan Sidiq	2301061011	Tadris matematika	2	2	2	2	3	2	3	2	2	20
46	Sri Lestari	2201060024	Tadris Matematika	2	2	1	1	2	1	2	1	1	13
47	Siska Fatchul Jannah	2201060020	Tadris matematika	2	2	2	2	2	2	2	3	2	19
48	Salma Nurjannah	2301062005	Tadris Matematika	2	2	2	2	2	2	3	3	2	20
49	Rahma Nida Alhusna	2201081012	Tadris Biologi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
50	Fandela	2101051014	Tadris Bahasa Inggris	3	1	1	1	2	3	1	1	2	15
51	Akhmal Choirul Amar	2203010005	Ekonomi Syariah	2	2	3	1	2	3	2	2	2	19
52	Muhammad Anang Kosim	2201011059	PAI	2	2	2	2	3	2	3	2	3	21
53	Muhammad Khoirur Rofiki	2201052008	Tadris Bahasa Inggris	4	4	2	2	2	2	4	2	2	24
54	Muhammad Ridho Arrasyd	2201031018	PGMI	3	3	2	2	2	3	4	2	1	22

55	Hanif indri astuti	2201060008	Tadris matematika	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
56	Vina wijayanti	2301061016	Tadris Matematika	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	14
57	Habibah	2201081007	Tadris Biologi	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	20
58	Ifa Setiyawati	2301062003	Tadris Matematika	2	1	1	2	1	1	3	1	1	1	13
59	Albika Yudha Farel	2202030001	HTN	2	1	2	1	1	2	4	2	3	3	18
60	Esti Marina Aurifah	1903031020	Akuntansi Syariah	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	17
61	Ani Putri Handayani	2201060001	Tadris Matematika	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
62	Sofia Marhamah	2201061014	Tadris Matematika	2	2	1	2	1	1	2	2	1	1	14
63	Tasya Hanum Dwi Andika	2201080035	Tadris Biologi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
64	Astutik Aini	2201081004	Tadris Biologi	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18
65	Mutiara Ramadhani K	2101050018	Tadris Bahasa Inggris	2	1	2	2	2	2	3	2	2	2	18
66	Dewi Fitriani	2201060007	Tadris Matematika	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	17
67	Syifaul Umam	2201060025	Tadris Matematika	3	2	3	2	2	1	3	2	3	3	21
68	Deny Panca Ramadan	2203040008	MHU	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	34
69	Titis Fauzi	2301081017	Tadris Biologi	1	1	1	1	2	1	2	1	2	2	12
70	Dimas Arya Putra	2301070009	Tadris IPS	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18
71	Aldo Serena	2301071004	Tadris IPS	3	3	4	1	1	3	3	1	1	1	20
72	Diki Cahdra Irawan	2301071008	Tadris IPS	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	19
73	Khairun Nisa	2301071015	Tadris IPS	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
74	Della Widi Astuti	2301081001	Tadris Biologi	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	17
75	Nanda Fatturrahman	2301070022	Tadris IPS	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	20
76	Najmi Firdaus	2301071019	TIPS	4	3	3	4	3	2	3	3	2	2	27
77	Ilham Riyad Janani	2301072005	Tadris IPS	3	3	4	2	3	2	3	3	4	4	27
78	Akbar Maulana Putra	2301071003	Tadris IPS	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	24
79	Muhammad Rifqi	2301070018	Tadris IPS	3	3	4	4	3	2	3	2	3	3	27
80	Lukman Hakim	2301072006	Tadris IPS	3	3	3	2	3	4	4	4	3	3	29
81	Fajar Shodiq Ibrahim	2301072004	Tadris IPS	2	3	3	3	4	2	3	2	4	4	26
82	Adi Gusniawan	2301071002	Tadris IPS	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	27
83	Ahmad Samsi Bangsawan	2301072001	Tadris IPS	3	3	3	4	4	3	2	3	2	2	27

53	Muhammad Khoirur Rofiki	2201052008	Tadris Bahasa Inggris	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	46
54	Muhammad Ridho Arrasyd	2201031018	PGMI	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	41
55	Hanif indri astuti	2201060008	Tadris matematika	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	46
56	Vina wijayanti	2301061016	Tadris Matematika	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	43
57	Habibah	2201081007	Tadris Biologi	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	35
58	Ifa Setiyawati	2301062003	Tadris Matematika	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	43
59	Albika Yudha Farel	2202030001	HTN	4	4	4	4	4	2	2	3	2	4	1	1	35
60	Esti Marina Aurifah	1903031020	Akuntansi Syariah	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	2	38
61	Ani Putri Handayani	2201060001	Tadris Matematika	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	36
62	Sofia Marhamah	2201061014	Tadris Matematika	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	35
63	Tasya Hanum Dwi Andika	2201080035	Tadris Biologi	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	46
64	Astutik Aini	2201081004	Tadris Biologi	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	35
65	Mutiara Ramadhani K	2101050018	Tadris Bahasa Inggris	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	33
66	Dewi Fitriani	2201060007	Tadris Matematika	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	37
67	Syifaul Umam	2201060025	Tadris Matematika	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	40
68	Deny Panca Ramadan	2203040008	MHU	2	3	2	2	2	3	1	2	1	1	2	1	22
69	Titis Fauzi	2301081017	Tadris Biologi	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	40
70	Dimas Arya Putra	2301070009	Tadris IPS	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36
71	Aldo Serena	2301071004	Tadris IPS	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	41
72	Diki Cahdra Irawan	2301071008	Tadris IPS	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	40
73	Khairun Nisa	2301071015	Tadris IPS	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	32
74	Della Widi Astuti	2301081001	Tadris Biologi	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	35
75	Nanda Fatturrahman	2301070022	Tadris IPS	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	35
76	Najmi Firdaus	2301071019	TIPS	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	45
77	Ilham Riyad Janani	2301072005	Tadris IPS	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	42
78	Akbar Maulana Putra	2301071003	Tadris IPS	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	43
79	Muhammad Rifqi	2301070018	Tadris IPS	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	2	3	39

Xp6	Pearson Correlation	,498**	,624**	-0,178	,781**	-0,191	1	-0,059	-0,066	0,304	0,331	0,315	,674**	,586**	,710**
	Sig. (2-tailed)	0,005	0,000	0,348	0,000	0,313		0,758	0,729	0,102	0,074	0,090	0,000	0,001	0,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Xp7	Pearson Correlation	0,069	0,025	,471**	-0,175	,491**	-0,059	1	0,324	-0,118	-0,154	0,006	-0,121	0,088	0,262
	Sig. (2-tailed)	0,717	0,894	0,009	0,354	0,006	0,758		0,081	0,536	0,417	0,976	0,525	0,642	0,162
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Xp8	Pearson Correlation	-0,020	-0,155	,693**	-0,175	,657**	-0,066	0,324	1	0,223	0,096	0,053	-0,159	-0,129	0,322
	Sig. (2-tailed)	0,916	0,415	0,000	0,354	0,000	0,729	0,081		0,236	0,613	0,782	0,400	0,497	0,082
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Xp9	Pearson Correlation	,420*	0,261	0,329	0,308	0,135	0,304	-0,118	0,223	1	,504**	0,038	0,170	-0,141	,489**
	Sig. (2-tailed)	0,021	0,163	0,076	0,098	0,478	0,102	0,536	0,236		0,004	0,844	0,369	0,457	0,006
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Xp10	Pearson Correlation	0,295	0,337	0,047	,465**	0,154	0,331	-0,154	0,096	,504**	1	0,119	0,315	-0,093	,493**
	Sig. (2-tailed)	0,114	0,069	0,806	0,010	0,416	0,074	0,417	0,613	0,004		0,530	0,090	0,626	0,006
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Xp11	Pearson Correlation	,431*	0,280	0,040	,400*	-0,014	0,315	0,006	0,053	0,038	0,119	1	,612**	,430*	,586**
	Sig. (2-tailed)	0,017	0,134	0,834	0,029	0,943	0,090	0,976	0,782	0,844	0,530		0,000	0,018	0,001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Xp12	Pearson Correlation	,638**	,596**	-0,207	,772**	-0,294	,674**	-0,121	-0,159	0,170	0,315	,612**	1	,410*	,694**

	Sig. (2-tailed)	0,000	0,001	0,273	0,000	0,115	0,000	0,525	0,400	0,369	0,090	0,000		0,025	0,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Xp13	Pearson Correlation	0,309	,397*	-0,243	,400*	-0,141	,586**	0,088	-0,129	-0,141	-0,093	,430*	,410*	1	,450*
	Sig. (2-tailed)	0,096	0,030	0,195	0,028	0,457	0,001	0,642	0,497	0,457	0,626	0,018	0,025		0,013
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Pengaruh Game Online (X)	Pearson Correlation	,724**	,671**	0,308	,696**	0,264	,710**	0,262	0,322	,489**	,493**	,586**	,694**	,450*	1
	Sig. (2-tailed)	0,000	0,000	0,098	0,000	0,159	0,000	0,162	0,082	0,006	0,006	0,001	0,000	0,013	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).															
*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).															

Yp7	Pearson Correlation	,567**	,424*	,640**	,736**	,562**	,605**	1	,798**	,807**	,830**	,378*	0,337	,820**
	Sig. (2-tailed)	0,001	0,020	0,000	0,000	0,001	0,000		0,000	0,000	0,000	0,040	0,069	0,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Yp8	Pearson Correlation	,665**	,690**	,813**	,773**	,479**	,657**	,798**	1	,803**	,870**	,614**	0,354	,903**
	Sig. (2-tailed)	0,000	0,000	0,000	0,000	0,007	0,000	0,000		0,000	0,000	0,000	0,055	0,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Yp9	Pearson Correlation	,672**	,395*	,647**	,565**	,511**	,646**	,807**	,803**	1	,854**	,497**	,566**	,856**
	Sig. (2-tailed)	0,000	0,031	0,000	0,001	0,004	0,000	0,000	0,000		0,000	0,005	0,001	0,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Yp10	Pearson Correlation	,650**	,514**	,781**	,734**	,480**	,555**	,830**	,870**	,854**	1	,565**	,504**	,888**
	Sig. (2-tailed)	0,000	0,004	0,000	0,000	0,007	0,001	0,000	0,000	0,000		0,001	0,005	0,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Yp11	Pearson Correlation	,475**	,566**	,614**	,481**	0,238	0,349	,378*	,614**	,497**	,565**	1	,470**	,660**
	Sig. (2-tailed)	0,008	0,001	0,000	0,007	0,205	0,059	0,040	0,000	0,005	0,001		0,009	0,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Yp12	Pearson Correlation	,445*	0,192	,428*	0,152	0,063	0,069	0,337	0,354	,566**	,504**	,470**	1	,503**
	Sig. (2-tailed)	0,014	0,309	0,018	0,421	0,741	0,717	0,069	0,055	0,001	0,005	0,009		0,005
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Interaksi Sosial Antar Mahasiswa (Y)	Pearson Correlation	,838**	,744**	,885**	,848**	,685**	,744**	,820**	,903**	,856**	,888**	,660**	,503**	1
	Sig. (2-tailed)	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,005	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).														
*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).														

Lampiran 6: Hasil Uji Reliabilitas Penelitian Variabel X (*Game Online*)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,774	13

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Xp1	28,00	24,414	0,637	0,735
Xp2	28,27	25,375	0,582	0,743
Xp3	27,47	28,395	0,164	0,783
Xp4	28,43	24,254	0,592	0,738
Xp5	27,67	28,989	0,142	0,781
Xp6	28,33	24,230	0,613	0,736
Xp7	27,27	28,823	0,117	0,787
Xp8	27,20	28,303	0,184	0,780
Xp9	28,67	27,264	0,385	0,762
Xp10	28,50	27,155	0,386	0,762
Xp11	27,93	25,168	0,452	0,755
Xp12	28,53	24,671	0,598	0,739
Xp13	28,53	27,430	0,335	0,766

Lampiran 7: Hasil Uji Reliabilitas Penelitian Variabel Y (Interaksi Sosial)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,939	12

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Yp1	33,33	32,023	0,794	0,931
Yp2	33,43	33,633	0,688	0,935
Yp3	33,50	33,293	0,861	0,929
Yp4	33,60	33,766	0,819	0,931
Yp5	33,27	34,064	0,618	0,938
Yp6	33,43	34,047	0,692	0,935
Yp7	33,63	32,792	0,776	0,932
Yp8	33,50	33,155	0,882	0,929
Yp9	33,37	32,378	0,819	0,930
Yp10	33,53	32,947	0,863	0,929
Yp11	33,80	34,993	0,600	0,938
Yp12	34,20	35,407	0,403	0,947

**Lampiran 8: Hasil Analisis Deskriptif Variabel X (Pengaruh Bermain *Game Online*)
dan Kategori Variabel X (Pengaruh Bermain *Game Online*)**

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pengaruh Bermain <i>Game Online</i>	98	9	36	20,32	6,754
Valid N (listwise)	98				

Inteval Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase
$X < 18$	Rendah	34	35%
$18 \leq X < 27$	Sedang	42	43%
$X \geq 27$	Tinggi	22	22%
Jumlah			100%

**Lampiran 9: Hasil Analisis Deskriptif Variabel Y (Interaksi Sosial Antar Mahasiswa)
dan Kategori Variabel Y (Interaksi Sosial Antar Mahasiswa)**

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Interaksi Sosial Antar Mahasiswa	98	12	48	39,18	5,657
Valid N (listwise)	98				

Inteval Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase
$X < 24$	Rendah	2	2%
$24 \leq X < 36$	Sedang	21	21%
$X \geq 36$	Tinggi	75	77%
Jumlah			100%

Lampiran 10: Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas Variabel X (Game Online) dan Variabel Y (Interaksi sosial)

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
			Unstandardized Residual
N			98
Normal Parameters^{a,b}	Mean		,0000000
	Std. Deviation		5,58103214
Most Extreme Differences	Absolute		,118
	Positive		,047
	Negative		-,118
Test Statistic			,118
Asymp. Sig. (2-tailed)			,002 ^c
Monte Carlo Sig. (2-tailed)	Sig.		,129 ^d
	99% Confidence Interval	Lower Bound	,120
		Upper Bound	,138

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kode	Based on Mean	1,966	18	72	,023
	Based on Median	,678	18	72	,821
	Based on Median and with adjusted df	,678	18	19,466	,793
	Based on trimmed mean	1,851	18	72	,035

ANOVA					
Kode					
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	1572,095	25	62,884	2,954	,000
Within Groups	1532,598	72	21,286		
Total	3104,694	97			

Lampiran 11: Hasil Uji Data Penelitian dengan Regresi Linier Sederhana

Variables Entered/Removed ^a			
Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	GAME ONLINE ^b	.	Enter

a. Dependent Variable: INTERAKSI SOSIAL

b. All requested variables entered.

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,164 ^a	,027	,017	5,610

a. Predictors: (Constant), GAME ONLINE

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	83,346	1	83,346	2,648	,107 ^b
	Residual	3021,348	96	31,472		
	Total	3104,694	97			

a. Dependent Variable: INTERAKSI SOSIAL

b. Predictors: (Constant), GAME ONLINE

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	36,395	1,805		20,168	,000
	GAME ONLINE	,137	,084	,164	1,627	,107

a. Dependent Variable: INTERAKSI SOSIAL

Lampiran 12: Daftar Nilai T tabel, F tabel dan R tabel

Titik Persentase Distribusi t (df = 81 –120)

df \ Pr	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
81	0.67753	1.29209	1.66388	1.98989	2.37327	2.83790	3.18399
82	0.67749	1.29196	1.66365	1.98932	2.37269	2.83712	3.18262
83	0.67746	1.29183	1.66342	1.98876	2.37212	2.83637	3.18135
84	0.67742	1.29171	1.66320	1.98821	2.37156	2.83563	3.18011
85	0.67739	1.29159	1.66298	1.98767	2.37102	2.83491	3.18890
86	0.67735	1.29147	1.66277	1.98713	2.37048	2.83421	3.18772
87	0.67732	1.29136	1.66256	1.98661	2.36996	2.83353	3.18657
88	0.67729	1.29125	1.66235	1.98608	2.36947	2.83288	3.18544
89	0.67726	1.29114	1.66216	1.98558	2.36898	2.83220	3.18434
90	0.67723	1.29103	1.66198	1.98507	2.36850	2.83157	3.18327
91	0.67720	1.29092	1.66177	1.98458	2.36803	2.83094	3.18222
92	0.67717	1.29082	1.66159	1.98408	2.36757	2.83033	3.18118
93	0.67714	1.29072	1.66140	1.98360	2.36712	2.82973	3.18019
94	0.67711	1.29062	1.66123	1.98312	2.36667	2.82915	3.17921
95	0.67708	1.29053	1.66105	1.98265	2.36624	2.82858	3.17825
96	0.67705	1.29043	1.66088	1.98218	2.36582	2.82802	3.17731
97	0.67703	1.29034	1.66071	1.98172	2.36541	2.82747	3.17639
98	0.67700	1.29025	1.66055	1.98127	2.36500	2.82693	3.17548
99	0.67698	1.29016	1.66039	1.98082	2.36461	2.82641	3.17460
100	0.67695	1.29007	1.66023	1.98037	2.36422	2.82589	3.17374
101	0.67693	1.28999	1.66008	1.97993	2.36384	2.82539	3.17289
102	0.67690	1.28991	1.65993	1.97950	2.36346	2.82488	3.17206
103	0.67688	1.28982	1.65979	1.97908	2.36310	2.82441	3.17125
104	0.67686	1.28974	1.65964	1.97864	2.36274	2.82393	3.17045
105	0.67683	1.28967	1.65950	1.97822	2.36239	2.82347	3.16967
106	0.67681	1.28959	1.65936	1.97780	2.36204	2.82301	3.16890
107	0.67679	1.28951	1.65922	1.97738	2.36170	2.82256	3.16815
108	0.67677	1.28944	1.65909	1.97697	2.36137	2.82212	3.16741
109	0.67675	1.28937	1.65895	1.97657	2.36105	2.82169	3.16668
110	0.67673	1.28930	1.65882	1.97617	2.36073	2.82128	3.16596
111	0.67671	1.28922	1.65870	1.97577	2.36041	2.82085	3.16526
112	0.67669	1.28916	1.65857	1.97537	2.36010	2.82044	3.16460
113	0.67667	1.28909	1.65845	1.97498	2.35980	2.82004	3.16392
114	0.67665	1.28902	1.65833	1.97459	2.35950	2.81964	3.16326
115	0.67663	1.28896	1.65821	1.97420	2.35921	2.81926	3.16262
116	0.67661	1.28889	1.65810	1.97382	2.35892	2.81888	3.16198
117	0.67659	1.28883	1.65798	1.97344	2.35864	2.81850	3.16136
118	0.67657	1.28877	1.65787	1.97307	2.35837	2.81814	3.16074
119	0.67656	1.28871	1.65776	1.97270	2.35809	2.81778	3.16013
120	0.67654	1.28865	1.65765	1.97233	2.35782	2.81742	3.15954

Catatan: Probabilitas yang lebih kecil yang ditunjukkan pada judul tiap kolom adalah luas daerah dalam satu ujung, sedangkan probabilitas yang lebih besar adalah luas daerah dalam kedua ujung

Titik Persentase Distribusi F untuk Probabilita = 0,05

df untuk penyebut (N2)	df untuk pembilang (N1)														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
91	3.85	3.10	2.70	2.47	2.31	2.20	2.11	2.04	1.98	1.94	1.90	1.88	1.85	1.80	1.76
92	3.84	3.10	2.70	2.47	2.31	2.20	2.11	2.04	1.98	1.94	1.89	1.86	1.83	1.80	1.76
93	3.84	3.09	2.70	2.47	2.31	2.20	2.11	2.04	1.98	1.93	1.89	1.86	1.83	1.80	1.75
94	3.84	3.09	2.70	2.47	2.31	2.20	2.11	2.04	1.98	1.93	1.89	1.86	1.83	1.80	1.77
95	3.84	3.09	2.70	2.47	2.31	2.20	2.11	2.04	1.98	1.93	1.89	1.86	1.82	1.80	1.77
96	3.84	3.09	2.70	2.47	2.31	2.19	2.11	2.04	1.98	1.93	1.89	1.85	1.82	1.80	1.77
97	3.84	3.08	2.70	2.47	2.31	2.19	2.11	2.04	1.98	1.93	1.89	1.85	1.82	1.80	1.77
98	3.84	3.08	2.70	2.46	2.31	2.19	2.10	2.03	1.98	1.93	1.89	1.85	1.82	1.79	1.77
99	3.84	3.08	2.70	2.46	2.31	2.19	2.10	2.03	1.98	1.93	1.89	1.85	1.82	1.79	1.77
100	3.84	3.08	2.70	2.46	2.31	2.19	2.10	2.03	1.97	1.93	1.89	1.85	1.82	1.79	1.77
101	3.84	3.08	2.69	2.46	2.30	2.19	2.10	2.03	1.97	1.93	1.88	1.85	1.82	1.79	1.77
102	3.83	3.08	2.69	2.46	2.30	2.19	2.10	2.03	1.97	1.92	1.88	1.85	1.82	1.79	1.77
103	3.83	3.08	2.69	2.46	2.30	2.19	2.10	2.03	1.97	1.92	1.88	1.85	1.82	1.79	1.76
104	3.83	3.08	2.69	2.46	2.30	2.19	2.10	2.03	1.97	1.92	1.88	1.85	1.82	1.79	1.75
105	3.83	3.08	2.69	2.46	2.30	2.19	2.10	2.03	1.97	1.92	1.88	1.85	1.81	1.79	1.75
106	3.83	3.08	2.69	2.46	2.30	2.19	2.10	2.03	1.97	1.92	1.88	1.84	1.81	1.79	1.75
107	3.83	3.08	2.69	2.46	2.30	2.18	2.10	2.03	1.97	1.92	1.88	1.84	1.81	1.79	1.75
108	3.83	3.08	2.69	2.46	2.30	2.18	2.10	2.03	1.97	1.92	1.88	1.84	1.81	1.79	1.75
109	3.83	3.08	2.69	2.45	2.30	2.18	2.09	2.02	1.97	1.92	1.88	1.84	1.81	1.79	1.75
110	3.83	3.08	2.69	2.45	2.30	2.18	2.08	2.02	1.97	1.92	1.88	1.84	1.81	1.78	1.75
111	3.83	3.08	2.69	2.45	2.30	2.18	2.08	2.02	1.97	1.92	1.88	1.84	1.81	1.78	1.75
112	3.83	3.08	2.69	2.45	2.30	2.18	2.08	2.02	1.96	1.92	1.88	1.84	1.81	1.78	1.75
113	3.83	3.08	2.68	2.45	2.29	2.18	2.08	2.02	1.96	1.92	1.87	1.84	1.81	1.78	1.75
114	3.82	3.08	2.68	2.45	2.29	2.18	2.08	2.02	1.96	1.91	1.87	1.84	1.81	1.79	1.75
115	3.82	3.08	2.68	2.45	2.29	2.18	2.08	2.02	1.96	1.91	1.87	1.84	1.81	1.78	1.75
116	3.82	3.07	2.68	2.45	2.29	2.18	2.08	2.02	1.96	1.91	1.87	1.84	1.81	1.78	1.75
117	3.82	3.07	2.68	2.45	2.29	2.18	2.08	2.02	1.96	1.91	1.87	1.84	1.80	1.79	1.75
118	3.82	3.07	2.68	2.45	2.29	2.18	2.08	2.02	1.96	1.91	1.87	1.84	1.80	1.78	1.75
119	3.82	3.07	2.68	2.45	2.29	2.18	2.08	2.02	1.96	1.91	1.87	1.83	1.80	1.79	1.75
120	3.82	3.07	2.68	2.45	2.29	2.18	2.08	2.02	1.96	1.91	1.87	1.83	1.80	1.78	1.75
121	3.82	3.07	2.68	2.45	2.29	2.17	2.08	2.02	1.96	1.91	1.87	1.83	1.80	1.77	1.75
122	3.82	3.07	2.68	2.45	2.29	2.17	2.08	2.02	1.96	1.91	1.87	1.83	1.80	1.77	1.75
123	3.82	3.07	2.68	2.45	2.29	2.17	2.08	2.01	1.96	1.91	1.87	1.83	1.80	1.77	1.75
124	3.82	3.07	2.68	2.44	2.29	2.17	2.08	2.01	1.96	1.91	1.87	1.83	1.80	1.77	1.75
125	3.82	3.07	2.69	2.44	2.29	2.17	2.08	2.01	1.96	1.91	1.87	1.83	1.80	1.77	1.75
126	3.82	3.07	2.68	2.44	2.29	2.17	2.08	2.01	1.95	1.91	1.87	1.83	1.80	1.77	1.75
127	3.82	3.07	2.68	2.44	2.29	2.17	2.08	2.01	1.95	1.91	1.86	1.83	1.80	1.77	1.75
128	3.82	3.07	2.68	2.44	2.29	2.17	2.08	2.01	1.95	1.91	1.86	1.83	1.80	1.77	1.75
129	3.81	3.07	2.67	2.44	2.28	2.17	2.08	2.01	1.95	1.90	1.86	1.83	1.80	1.77	1.74
130	3.81	3.07	2.67	2.44	2.28	2.17	2.08	2.01	1.95	1.90	1.86	1.83	1.80	1.77	1.74
131	3.81	3.07	2.67	2.44	2.28	2.17	2.08	2.01	1.95	1.90	1.86	1.83	1.80	1.77	1.74
132	3.81	3.06	2.67	2.44	2.28	2.17	2.08	2.01	1.95	1.90	1.86	1.83	1.79	1.77	1.74
133	3.81	3.06	2.67	2.44	2.28	2.17	2.08	2.01	1.95	1.90	1.86	1.83	1.79	1.77	1.74
134	3.81	3.06	2.67	2.44	2.28	2.17	2.08	2.01	1.95	1.90	1.86	1.83	1.79	1.77	1.74
135	3.81	3.06	2.67	2.44	2.28	2.17	2.08	2.01	1.95	1.90	1.86	1.82	1.79	1.77	1.74

Tabel r untuk df = 1 - 50

df = (N-2)	Tingkat signifikansi untuk uji satu arah				
	0.05	0.025	0.01	0.005	0.0005
	Tingkat signifikansi untuk uji dua arah				
	0.1	0.05	0.02	0.01	0.001
1	0.9877	0.9969	0.9995	0.9999	1.0000
2	0.9000	0.9500	0.9800	0.9900	0.9990
3	0.8054	0.8783	0.9343	0.9587	0.9911
4	0.7293	0.8114	0.8822	0.9172	0.9741
5	0.6694	0.7545	0.8329	0.8745	0.9509
6	0.6215	0.7067	0.7887	0.8343	0.9249
7	0.5822	0.6664	0.7498	0.7977	0.8983
8	0.5494	0.6319	0.7155	0.7646	0.8721
9	0.5214	0.6021	0.6851	0.7348	0.8470
10	0.4973	0.5760	0.6581	0.7079	0.8233
11	0.4762	0.5529	0.6339	0.6835	0.8010
12	0.4575	0.5324	0.6120	0.6614	0.7800
13	0.4409	0.5140	0.5923	0.6411	0.7604
14	0.4259	0.4973	0.5742	0.6226	0.7419
15	0.4124	0.4821	0.5577	0.6055	0.7247
16	0.4000	0.4683	0.5425	0.5897	0.7084
17	0.3887	0.4555	0.5285	0.5751	0.6932
18	0.3783	0.4438	0.5155	0.5614	0.6788
19	0.3687	0.4329	0.5034	0.5487	0.6652
20	0.3598	0.4227	0.4921	0.5368	0.6524
21	0.3515	0.4132	0.4815	0.5256	0.6402
22	0.3438	0.4044	0.4716	0.5151	0.6287
23	0.3365	0.3961	0.4622	0.5052	0.6178
24	0.3297	0.3882	0.4534	0.4958	0.6074
25	0.3233	0.3809	0.4451	0.4869	0.5974
26	0.3172	0.3739	0.4372	0.4785	0.5880
27	0.3115	0.3673	0.4297	0.4705	0.5790
28	0.3061	0.3610	0.4226	0.4629	0.5703
29	0.3009	0.3550	0.4158	0.4556	0.5620
30	0.2960	0.3494	0.4093	0.4487	0.5541
31	0.2913	0.3440	0.4032	0.4421	0.5465
32	0.2869	0.3388	0.3972	0.4357	0.5392
33	0.2826	0.3338	0.3916	0.4296	0.5322
34	0.2785	0.3291	0.3862	0.4238	0.5254
35	0.2746	0.3246	0.3810	0.4182	0.5189
36	0.2709	0.3202	0.3760	0.4128	0.5126
37	0.2673	0.3160	0.3712	0.4076	0.5066
38	0.2638	0.3120	0.3665	0.4026	0.5007
39	0.2605	0.3081	0.3621	0.3978	0.4950
40	0.2573	0.3044	0.3578	0.3932	0.4896
41	0.2542	0.3008	0.3536	0.3887	0.4843
42	0.2512	0.2973	0.3496	0.3843	0.4791
43	0.2483	0.2940	0.3457	0.3801	0.4742
44	0.2455	0.2907	0.3420	0.3761	0.4694
45	0.2429	0.2876	0.3384	0.3721	0.4647
46	0.2403	0.2845	0.3348	0.3683	0.4601
47	0.2377	0.2816	0.3314	0.3646	0.4557
48	0.2353	0.2787	0.3281	0.3610	0.4514
49	0.2329	0.2759	0.3249	0.3575	0.4473
50	0.2306	0.2732	0.3218	0.3542	0.4432

Lampiran 13: Surat Balasan Izin Prasurvey



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296;
Website: www.metrouniv.ac.id; e-mail: iainmetro@metrouniv.ac.id

Nomor : 2174/In.28/R.1/TL.00/04/2023 14 April 2023
Lampiran : -
Perihal : Balasan Izin Pra Survey

Yth.
Ketua Jurusan Tadris IPS
di
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Menindaklanjuti surat Saudara tanggal 07 April 2023 perihal izin pra survey, maka dengan ini kami memberikan izin pra survey kepada:

Nama : **DION CAHYA SETIAWAN**
NPM : 1901071014
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Tadris IPS
Judul : ANALISIS DAMPAK KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP
INTERAKSI SOSIAL ANTAR MAHASISWA DI LINGKUNGAN
PERGURUAN TINGGI IAIN METRO LAMPUNG

Untuk melakukan pra survey di IAIN Metro dalam rangka penyelesaian tugas akhir. Demikian surat ini kami sampaikan, agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

An. Rektor
Wakil Rektor Bidang Akademik dan
Kelembagaan



Suhairi

Tembusan:
Rektor IAIN Metro

Lampiran 14: Surat Bimbingan Skripsi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

Nomor : B-5206/In.28.1/J/TL.00/11/2023
Lampiran : -
Perihal : **SURAT BIMBINGAN SKRIPSI**

Kepada Yth.,
Tubagus Ali Rachman Puja Kesuma (Pembimbing 1)
(Pembimbing 2)
di-

Tempat
Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Studi, mohon kiranya Bapak/Ibu bersedia untuk membimbing mahasiswa :

Nama : **DION CAHYA SETIAWAN**
NPM : 1901071014
Semester : 9 (Sembilan)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Tadris IPS
Judul : **PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP INTERAKSI SOSIAL ANTAR MAHASISWA DI LINGKUNGAN PERGURUAN TINGGI IAIN METRO LAMPUNG**

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dosen Pembimbing membimbing mahasiswa sejak penyusunan proposal s/d penulisan skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :
 - a. Dosen Pembimbing 1 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV setelah diperiksa oleh pembimbing 2;
 - b. Dosen Pembimbing 2 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV sebelum diperiksa oleh pembimbing 1;
2. Waktu menyelesaikan skripsi maksimal 2 (semester) semester sejak ditetapkan pembimbing skripsi dengan Keputusan Dekan Fakultas;
3. Mahasiswa wajib menggunakan pedoman penulisan karya ilmiah edisi revisi yang telah ditetapkan dengan Keputusan Dekan Fakultas;

Demikian surat ini disampaikan, atas kesediaan Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 11 November 2023
Ketua Jurusan,



**Tubagus Ali Rachman Puja Kesuma
M.Pd**

NIP 19880823 201503 1 007

Lampiran 15: Buku Bimbingan Proposal





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Dion Cahya Setiawan
NPM : 1901071014

Program Studi : Tadris IPS
Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
1.	15/5/2023	Tubagus Ali	Bimbingan proposal/ pergantian judul	
2.	18/5/2023	Tubagus Ali	BAB I perbaikan latar belakang	
3.	31/5/2023	Tubagus Ali	BAB II perbaikan tata penulisan	
4.	6/7/2023	Tubagus Ali	BAB III perbaikan teknik pengambilan sampel	
5.	Kelas / 19/2023 19	Tubagus Ali	Acc untuk di sematkan 19/2023 19	

Mengetahui,
Ketua Program Studi Tadris IPS

Tubagus Ali Rachman Puja Kesuma, M.Pd
NIP. 19880823 201503 1 007

Dosen Pembimbing

Tubagus Ali Rachman Puja Kesuma, M.Pd
NIP. 19880823 201503 1 007

Lampiran 16: Buku Bimbingan Skripsi

BUKU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Dion Cahya Setiawan
NPM : 1901071014
Program Studi : Tadris IPS



**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47298; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Dion Cahya Setiawan
NPM : 1901071014

Program Studi : Tadris IPS
Semester : IX

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
1.	6/11/2023	Tubagus Ali	Perbaikan Apd dan Outline	
2.	7/11/2023	Tubagus Ali	Acc Apd dan Outline	

Mengetahui,
Ketua Program Studi Tadris IPS

Dr. Tubagus Ali Rachman Puja Kesuma, M.Pd.
NIP. 19880823 201503 1 007

Dosen Pembimbing

Dr. Tubagus Ali Rachman Puja Kesuma, M.Pd.
NIP. 19880823 201503 1 007



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Dion Cahya Setiawan
NPM : 1901071014

Program Studi : Tadris IPS
Semester : IX

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
1.	14/03/2024	Tubagus Ali Rachman	Bimbingan Skripsi dan Perbaikan BAB IV, V	
2.	8/04/2024	Tubagus Ali Rachman	Bimbingan Skripsi dan Perbaikan BAB IV, V	
3.	18/04/2024	Tubagus Ali Rachman	ACC untuk Munafiqah	

Mengetahui,
Ketua Program Studi Tadris IPS

Dr. Tubagus Ali Rachman Puja Kesuma, M.Pd.
NIP. 19880823 201303 1 007

Dosen Pembimbing

Dr. Tubagus Ali Rachman Puja Kesuma, M.Pd.
NIP. 19880823 201503 1 007

Lampiran 17: Surat Izin Research



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

Nomor : B-5916/In.28/D.1/TL.00/12/2023
Lampiran : -
Perihal : **IZIN RESEARCH**

Kepada Yth.,
Rektor Institut Agama Islam Negeri
(IAIN) Metro Lampung
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-5917/In.28/D.1/TL.01/12/2023,
tanggal 22 Desember 2023 atas nama saudara:

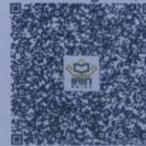
Nama : **DION CAHYA SETIAWAN**
NPM : 1901071014
Semester : 9 (Sembilan)
Jurusan : Tadris IPS

Maka dengan ini kami sampaikan kepada Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP INTERAKSI SOSIAL ANTAR MAHASISWA DI LINGKUNGAN PERGURUAN TINGGI IAIN METRO LAMPUNG".

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Saudara untuk terselenggaranya tugas tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 22 Desember 2023
Wakil Dekan Akademik dan
Kelembagaan,



Dra. Isti Fatonah MA
NIP 19670531 199303 2 003

Lampiran 18: Surat Tugas



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor: B-5917/In.28/D.1/TL.01/12/2023

Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro, menugaskan kepada saudara:

Nama : **DION CAHYA SETIAWAN**
NPM : 1901071014
Semester : 9 (Sembilan)
Jurusan : Tadris IPS

- Untuk :
1. Mengadakan observasi/survey di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP INTERAKSI SOSIAL ANTAR MAHASISWA DI LINGKUNGAN PERGURUAN TINGGI IAIN METRO LAMPUNG".
 2. Waktu yang diberikan mulai tanggal dikeluarkan Surat Tugas ini sampai dengan selesai.

Kepada Pejabat yang berwenang di daerah/instansi tersebut di atas dan masyarakat setempat mohon bantuannya untuk kelancaran mahasiswa yang bersangkutan, terima kasih.

Dikeluarkan di : Metro
Pada Tanggal : 22 Desember 2023

Mengetahui,
Pejabat Setempat

Wakil Dekan Akademik dan
Kelembagaan,



Dra. Isti Fatonah MA
NIP 19670531 199303 2 003

Lampiran 19 Surat Balasan Izin Research



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296;
Website: www.metrouniv.ac.id; e-mail: iainmetro@metrouniv.ac.id

Nomor : 0011 /In.28/R.1/TL.00/01/2024

02 Januari 2024

Lampiran : -

Perihal : Izin Riset

Yth.

Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institut Agama Islam Negeri Metro

Di

Jl. Ki. Hajar Dewantara Kampu 15a Iringmulyo
Metro Timur Kota Metro

Menindaklanjuti Surat Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro Nomor B-5917/In.28/D.1/TL.01/12/2023 tanggal 22 Desember 2023 perihal permohonan izin penelitian, maka dengan ini kami memberikan izin riset kepada:

Nama : **DION CAHYA SETIAWAN**
NPM : 1901071014
Program Studi : Tadris IPS
Judul Skripsi : Pengaruh Game Online terhadap Interaksi Sosial Antar Mahasiswa di Lingkungan Perguruan Tinggi IAIN Metro Lampung
Tempat Penelitian : Institut Agama Islam Negeri Metro

Demikian surat ini kami sampaikan, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

an. Rektor
Wakil Rektor Bidang Akademik dan Kelembagaan,



Sanairi

Lampiran 20: Surat Bebas Pustaka



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
UNIT PERPUSTAKAAN**

NPP: 1807062F0000001

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp (0725) 41507; Faks (0725) 47296; Website: digilib.metrouniv.ac.id; pustaka.iain@metrouniv.ac.id

**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA
Nomor : P-272/In.28/S/U.1/OT.01/05/2024**

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung menerangkan bahwa :

Nama : DION CAHYA SETIAWAN
NPM : 1901071014
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / Tadris IPS

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2023/2024 dengan nomor anggota 1901071014

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas administrasi Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Metro, 13 Mei 2024
Kepala Perpustakaan

Dr. As'ad, S. Ag., S. Hum., M.H., C.Me.
NIP.19750505 200112 1 002

Lampiran 21: Hasil Turnitin

Metro 14-5-2024
Mengetahui,

Anita Lisdiana, M.Pd
NIP. 19930621 201803 2 026

 SELAMAT
LULUS

PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP INTERAKSI SOSIAL ANTAR MAHASISWA DI LINGKUNGAN PERGURUAN TINGGI IAIN METRO LAMPUNG

by Dion Cahya Setiawan

Submission date: 11-May-2024 05:06PM (UTC+0300)
Submission ID: 2376782343
File name: FILE_SKRIPSI_DION_-REVISI_9_KOMPRESSSS.rtf (3.66M)
Word count: 16156
Character count: 99982

SKRIPSI

PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP INTERAKSI SOSIAL ANTAR
MAHASISWA DI LINGKUNGAN PERGURUAN TINGGI IAIN METRO
LAMPUNG

Oleh:
DION CAHYA SETIAWAN
NPM. 1901071014

Metro 14-1-2024



Lisdiana, M.Pd
NIP. 19930821 201903 2 020



PROGRAM STUDI TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO
TAHUN 1445 H/2024 M

PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP INTERAKSI SOSIAL ANTAR MAHASISWA DI LINGKUNGAN PERGURUAN TINGGI IAIN METRO LAMPUNG

ORIGINALITY REPORT



PRIMARY SOURCES

1	123dok.com Internet Source	3%
2	repository.metrouniv.ac.id Internet Source	1%
3	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	1%
4	Submitted to Universitas Sanata Dharma Student Paper	1%
5	digilib.unila.ac.id Internet Source	1%
6	repository.uinsaizu.ac.id Internet Source	1%

Metro 11-5-2024
Mengetahui,
SELAMAT
Anita Lisdiana, M Pd
NIP. 19930821 201503 2 020

Exclude quotes Off
Exclude bibliography Off

Exclude matches < Off

RIWAYAT HIDUP



Perkenalkan nama saya Dion Cahya Setiawan, lahir pada tanggal 14 Juli 1999 di Sumbergede dan biasa dipanggil dengan sebutan Dion. Saya memiliki hoby main gitar dan memilliki cita-cita menjadi seorang konten creator. Saya adalah anak dari ayah dan ibu yang sangat luar biasa di bumi ini, Ayah saya bernama Ari Irawan dan Ibu Jumiatur, saya merupakan anak pertama dari dua bersaudara. Rumah saya beralamatkan di Desa Sumbergede Kecamatan Sekampung Kabupaten Lampung Timur.

Saya mulai masuk sekolah pertama kali yaitu di TK PGRI Sumbergede pada tahun 2005, kemudian pada tahun 2006 melanjutkan sekolah di SDN 3 Sumbergede dan lulus pada tahun 2012. Kemudian saya memilih melanjutkan sekolah menengah pertama yaitu di SMPN 1 Sekampung yang dapat diselesaikan pada tahun 2014 kemudian dilanjutkan di SMK 1 Muhammadiyah Sekampung dan alhamdulillah lulus pada tahun 2017, kemudian pada tahun 2019 saya berkesempatan untuk melanjutkan pendidikan dengan masuk di salah satu perguruan tinggi yang ada di Lampung yaitu Institut Agama Islam Negeri Metro dan hal itu merupakan kebanggaan tersendiri karena saya dapat meneruskan pendidikan ke yang lebih tinggi.