

**Pengaruh Game Online Terhadap Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa
Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi**

Oleh:

Yosua Falentino Rompas¹

John D. Zakarias²

Evelin J.R. Kawung³

Abstrak

Pada dasarnya perkembangan teknologi informasi telah mampu menciptakan dan mengembangkan ruang gerak masyarakat secara global, sehingga tanpa kita sadari manusia telah hidup dalam dua dunia kehidupan, yaitu kehidupan masyarakat nyata dan kehidupan masyarakat maya. Sejak adanya internet yang merupakan suatu media yang sangat nyata untuk mendapatkan informasi terkini, tentunya ada banyak hiburan yang ditawarkan kepada para pengguna internet seperti instagram, email, film, berita, dan game online. Game online adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan melalui perangkat jaringan internet. Game online ini jika ditinjau dari banyak sedikitnya aktivitas yang dilakukan, maka ini termasuk jenis bermain pasif atau hiburan, sebab subjek mendapatkan kesenangan dari aktivitas yang dilakukan oleh orang lain yakni si pembuat permainan dan pemain hanya mengeluarkan sedikit energi saja untuk bermain, yakni tinggal memencet tombol yang ada. Game Online saat ini sangat digemari dikalangan Mahasiswa. Dengan adanya Game Online setiap Mahasiswa yang melakukan permainan mereka mampu berinteraksi baik antara sesama mereka maupun dengan berbagai Komunitas lainnya.

Kata Kunci: Game Online_ Interaksi Sosial

¹Mahasiswa Program Studi Sosiologi FISPOL-Unsrat

² Dosen Program Studi Sosiologi FISPOL-Unsrat

³ Dosen Program Studi Sosiologi FISPOL-Unsrat

Pendahuluan

Masalah perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi sampai saat ini cukup mempengaruhi pola kehidupan Manusia. Dimana dengan kondisi melalui kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin maju dan canggih, maka senantiasa akan berdampak pada sikap dan karakter setiap individu dalam semua aspek kehidupan. Salah satu aspek penting yang perlu kita telusuri adalah adanya perkembangan dalam Dunia Teknologi di Era Digital yang begitu cepat dan pesat, dimana kemajuan teknologi yang kita peroleh dengan sangat mudah dan cepat maka seiring dengan perkembangan zaman dan peradaban dunia melalui teknologi, informasi dan komunikasi antar manusia maka dapat dilakukan dengan tanpa batas, seakan-akan dua dunia telah melebur menjadi satu yakni yang dapat direfleksikan dengan kehidupan dunia nyata antara Individu dengan Dunia Maya.

Sebagaimana dikemukakan oleh Dakhi Et al, (2020) bahwa perkembangan teknologi informasi mampu menciptakan dan mengembangkan ruang gerak masyarakat secara global, sehingga tanpa kita disadari manusia telah hidup dalam dua dunia kehidupan, yaitu kehidupan masyarakat nyata dan kehidupan masyarakat maya.

Sejak adanya internet merupakan suatu media yang sangat nyata untuk mendapatkan informasi terkini, tentunya ada banyak hiburan yang ditawarkan kepada para pengguna internet seperti instagram, email, film, berita, dan game online.

Game online adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan melalui perangkat jaringan internet. Game online ini jika ditinjau dari banyak sedikitnya aktivitas yang dilakukan, maka ini termasuk jenis bermain pasif atau hiburan, sebab subjek mendapatkan kesenangan dari aktivitas yang dilakukan oleh orang lain yakni si pembuat permainan dan pemain hanya mengeluarkan sedikit

energi saja untuk bermain, yakni tinggal memencet tombol yang ada. Game online yang beredar luas dipasaran bukan hanya berfungsi sebagai hiburan saja tetapi juga dapat berperan merangsang daya imajinasi sesuai dengan sifat game online yaitu menampilkan masalah kemudian memikirkan masalah dengan hasil menang atau kalah. Selain itu game online hanya sedikit memiliki manfaat justru lebih banyak menyimpan mudharat, yaitu banyak kerugian yang didapat dari pada manfaat yang diperoleh. Game online sangat berkembang pesat dan semakin lama, permainannya semakin menyenangkan. Mulai dari tampilan, gaya bermain, grafis permainan, resolusi gambar dan lain sebagainya. Tak kalah juga variasinya tipe permainan seperti permainan perang, petualangan, perkelahian dan game online jenis lainnya yang membuat menariknya permainan. Semakin menarik suatu permainan maka semakin banyak orang yang memainkan game online tersebut yang mendominasi memainkan game online.

Menurut N.L.P Srinadi (2015) bahwa Game online adalah game komputer yang dapat dimainkan oleh multi pemain yang memanfaatkan jaringan internet sebagai medianya. Umumnya permainan yang dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan oleh penyedia jasa layanan online dan disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online atau yang lebih dikenal dengan warung internet.

Game online menjadi partisipasi dalam sebuah gaya hidup baru bagi beberapa orang disetiap kalangan umum. Apalagi bagi kalangan anak-anak Muda khususnya bagi para Mahasiswa.

Warung internet memfasilitasi game online dengan komputer (PC) yang mempunyai spesifikasi untuk game bukanlah komputer yang biasa dan sering kita pakai, komputer tersebut lebih mahal dari pada komputer biasa. Terlebih lagi koneksi internet untuk sebuah game online juga harus memadai. Jika kita lihat dari modal untuk

sebuah “game center” yaitu tempat bermain khusus game online cukup besar, realitas pada masyarakat kita di Kota maupun di Desa, yang memanfaatkan permainan Game Online sangat mudah kita jumpai dan keberadaannya menjadi candu bagi kalangan anak-anak muda khususnya yang menjadi titik perhatian adalah Mahasiswa.

Akan tetapi dari tahun ke tahun game online tidak saja di mainkan di komputer (PC), tetapi game online sekarang bisa di mainkan di smartphone , yang seharusnya smartphone di gunakan buat alat komunikasi yang berguna untuk telpon yang jauh, dan smartphone sekarang mulai banyak game dimainkan oleh kalangan anak-anak muda khususnya para Mahasiswa. Mereka dalam bermain bukan saja terfokus pada bentuk permainan akan tetapi juga mereka dapat berinteraksi baik dalam jarak local maupun dalam jarak yang jauh seperti antar Negara. Perlu difahami bahwa Interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis antara individu dengan individu, kelompok dengan kelompok maupun individu dengan kelompok. Adapun beberapa faktor yang mendorong terjadinya suatu interaksi sosial, yakni tindakan sosial, kontak sosial dan juga komunikasi sosial. Adanya ketiga faktor tersebut maka suatu interaksi sosial dapat tercapai dengan baik. Sama halnya dengan Mahasiswa bermain Game online di lingkungan masyarakat. Dapat kita lihat sebuah interaksi sosial, terjadi sebuah tindakan sosial, kontak sosial dan juga komunikasi sosial melalui kegiatan kegiatan yang diadakan oleh perlombaan game online tersebut. Salah satu contoh mahasiswa di Universitas Sam Ratulangi yang mengikuti perlombaan E-Sport di seluruh indonesia dan tim yang membawa nama Universitas Sam Ratulangi kegiatan yang diadakan oleh E-Sport dan mahasiswa Unsrat mendapat juara dalam liga perlombaan E-Sport yang di lakukan di jakarta dan sebuah dampak yang ditimbulkan dari adanya E-Sport Mahasiswa Unsrat mendapat teman baru dari luar kota dan mereka tim yang membawa juara melakukan

interaksi sosial yang terjadi pada kelompok dan individu.

Dari hasil penelitian membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara permainan Game Online dengan Interaksi Sosial Mahasiswa khususnya dalam penelitian ini di Fokuskan di Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sam Ratulangi Manado.

Tinjauan Pustaka **Pengertian Game Online**

Game online atau sering disebut dengan Online Games adalah sebuah permainan (games) yang dimainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN maupun Internet), permainan ini biasanya di mainkan secara bersamaan dengan pemain yang tidak terbatas banyaknya baik dilakukan secara individu maupun dalam bentuk kelompok secara bersama.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (W.J.S. Poerwadarminta : 2001) game merupakan permainan. Permainan yaitu suatu kegiatan yang mempunyai sifat sebagai rekreasi atau hiburan dimana pemainnya berjumlah satu atau lebih.

Kim dalam Azis (2011) yang dikutip oleh Kustiawan & Utomo (2018) game online merupakan suatu permainan yang dimainkan oleh banyak orang dari berbagai penjuru dunia di waktu yang sama dan terhubung melalui jaringan internet.

Dalam Samuel (2010) dinyatakan bahwa game online adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual Game online, kata yang sering digunakan untuk merepresentasikan sebuah permainan digital yang sedang marak di zaman yang modern ini. Game online ini banyak dijumpai di kehidupan sehari-hari. Walaupun beberapa orang berpikir bahwa game online identik dengan Komputer, game tidak hanya beroperasi di komputer. Game dapat berupa konsol, handled, bahkan game juga ada di telepon genggam. Kerangka berfikir

Selanjutnya Akbar (2012) dalam Adiningtias (2017) mengungkapkan pengertian game online yaitu salah satu jenis permainan pada komputer yang menggunakan jaringan internet sebagai mediana. Terkadang, game online disuguhkan oleh layanan penyedia jasa internet sebagai fitur tambahan bahwa kita berlangganan menggunakan jasa mereka. Atau bahkan, game online tersebut dapat digunakan langsung disistem yang telah disediakan oleh developer game.

Firdaus et al (2018) game online merupakan suatu bentuk permainan elektronik yang terhubung dengan jaringan internet dan dimainkan melalui perangkat komputer, ponsel pintar, konsol game, laptop, dan perangkat game lainnya serta bersifat multiplayer atau dapat dimainkan oleh banyak pengguna diwaktu yang sama.

Dalam Ramadhani (2019) dinyatakan bahwa Game online dapat dikelompokkan berdasarkan genre yaitu MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game), MMORTS (Massively Multiplayer Online Real Time Strategy), MMOFPS (Massively Multiplayer Online First Person Shooter), dan lain sebagainya. Berikut penjelasan dari masing-masing jenis game online menurut (Ramadhani, 2019) :

Pengertian Interaksi Sosial

Perlu diketahui bahwa dalam melaksanakan interaksi sosial dapat difahami dari adanya proses social. Proses sosial adalah cara-cara berhubungan yang dilihat apabila orang-perorangan dan kelompok-kelompok sosial saling bertemu dan menentukan sistem serta bentuk-bentuk hubungan tersebut atau apa yang akan terjadi apabila ada perubahan-perubahan yang menyebabkan goyahnya pola-pola kehidupan yang terah ada. Proses sosial dapat diartikan sebagai pengaruh timbal balik antara pelbagai segi kehidupan bersama, misalnya pengaruh-mempengaruhi antara sosial dengan politik, politik dengan ekonomi, ekonomi dengan hukum, dan seterusnya. Interaksi sosial merupakan kunci dari semua kehidupan sosial, karena

tanpa interkasi sosial tak akan mungkin ada kehidupan bersama. Interaksi Sosial sebagai Faktor Utama dalam Kehidupan Sosial. (Soekanto, 2002).

Bentuk umum proses sosial adalah interaksi social (yang juga dapat dinamakan sebagai proses sosial) karena interaksi sosial merupakan syarat utama terjadinya aktivitas-aktivitas sosial. Interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara orang-orang perorangan, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara orang perorangan dengan kelompok manusia. Interaksi sosial antara kelompok-kelompok manusia terjadi antara kelompok tersebut sebagai suatu kesatuan dan biasanya tidak menyangkut pribadi anggota-anggotanya. Interaksi sosial antara kelompok-kelompok manusia terjadi pula di dalam masyarakat. Interaksi tersebut lebih dominan dilihat apabila terjadi benturan antara kepentingan perorangan dengan kepentingan kelompok. Interaksi sosial hanya berlangsung antara pihak-pihak apabila terjadi reaksi terhadap dua belah pihak. Interaksi sosial tak akan mungkin terjadi apabila manusia mengadakan hubungan yang langsung dengan sesuatu yang sama sekali tidak berpengaruh terhadap sistem sosial sebagai akibat hubungan termaksud.

Santoso (2012) menyatakan bahwa setiap individu dalam kehidupannya harus menjalin interaksi sosial antar individu lain, yang sama-sama hidup dalam satu kelompok. Sargent (1974) (Dalam Santoso 2012) menyatakan bahwa interaksi sosial pada pokoknya memandang tingkahlaku sosial yang selalu dalam kerangka kelompok seperti struktur dan fungsi dalam kelompok. Jadi tingkahlaku sosial individu dipandang sebagai akibat adanya struktur kelompok seperti tingkahlaku pimpinan atau juga tingkahlaku individu yang berfungsi sebagai anggota kelompok.

H. Bonner (Dalam Santoso, 2012) memberi rumusan interaksi sosial adalah suatu hubungan antara dua atau lebih individu manusia dimana kelakuan individu

yang satu mempengaruhi, mengubah atau memperbaiki kelakuan individu yang lain atau sebaliknya.

Homans (Soerjono Soekanto, 2002: 15) mendefinisikan interaksi sebagai suatu kejadian ketika suatu aktivitas yang dilakukan oleh seseorang terhadap individu lain diberi ganjaran atau hukuman dengan menggunakan suatu tindakan oleh individu lain yang menjadi pasangannya. Konsep yang dikemukakan oleh Homans ini mengandung pengertian bahwa interaksi adalah suatu tindakan yang dilakukan oleh seseorang dalam interaksi merupakan suatu stimulus atau perangsang bagi tindakan individu lain yang menjadi pasangannya. Selanjutnya Bonner (dalam Ali : 2008) dikatakan bahwa interaksi social adalah merupakan suatu hubungan antara dua orang atau lebih individu, dimana kelakuan individu mempengaruhi, mengubah atau mempengaruhi individu lain atau sebaliknya. Pendapat lain dikemukakan oleh Shaw (2010) dimana interaksi sosial adalah suatu pertukaran antarpribadi yang masing-masing orang menunjukkan prilakunya satu sama lain dalam kehadiran mereka, dan masing- masing prilaku mempengaruhi satu sama lain. Hal senada juga dikemukakan oleh Thibaut dan Kelley (2008) bahwa interaksi sosial sebagai peristiwa saling mempengaruhi satu sama lain ketika dua orang atau lebih hadir bersama, mereka menciptakan suatu hasil satu sama lain atau berkomunikasi satu sama lain. Jadi dalam kasus interaksi, tindakan setiap orang bertujuan untuk mempengaruhi individu yang lainnya.

Metode Penelitian

Metode penelitian adalah cara dan prosedur yang sistematis serta terorganisasi untuk menyelidiki suatu masalah tertentu dengan maksud mendapatkan informasi sebagai solusi atas masalah tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif yang bersifat sensus, yang bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis pengaruh Game Online

terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa di Fisip Unsrat Manado. Penelitian sensus dilakukan dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan pada beberapa anggota populasi sebagai sampel, dan menggunakan kuisioner sebagai alat pengumpulan data yang pokok.

Dalam Penelitian ilmiah populasi dan sampel adalah pokok atau landasan dalam mencari dan mengumpulkan data baik itu penelitian kuantitatif maupun kualitatif, hanya saja teknik yang digunakan antara keduanya berbeda.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Menurut Nawawi (2005:141), populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang dapat terdiri dari manusia, benda, hewan dan tumbuh-tumbuhan, gejala-gejala atau peristiwa sebagai sumber data yang memiliki karakteristik tertentu dalam suatu penelitian. Dalam penelitian ini, yang menjadi populasi adalah Para Mahasiswa yang ada di Fisip yang dapat didistribusikan kedalam 8 Program Studi. Sedangkan Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Oleh karena itu penentuan sampel dalam penelitian ini ditetapkan sebesar 50 Responden.

Dalam pengumpulan sumber data, peneliti melakukan pengumpulan sumber data dalam wujud data primer dan data sekunder.

Teknik pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini penulis menggunakan Skala Likert dengan menggunakan metode observasi dan metode kuesioner atau angket. Skala pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan dua skala, yaitu skala pengaruh Game Online dan skala

Interaksi Sosial Mahasiswa. Kedua skala tersebut menggunakan modifikasi dari skala *likert*, dengan menyediakan 5 alternatif jawaban, yaitu Sangat Setuju, Setuju, Ragu-ragu, Tidak Setuju dan Sangat Tidak Setuju.

Dalam penelitian kuantitatif, analisis penyederhanaan data ke dalam bentuk yang lebih mudah di jelaskan dan di mengerti. Analisis data yang digunakan adalah bertujuan untuk menjawab pertanyaan yang tercantum dalam identifikasi masalah.

Dalam penelitian ini analisis data dilakukan dengan menggunakan SPSS (*Statistical Product and Service Solutions*) 26 tahun 2021. SPSS merupakan program komputer yang dipakai untuk analisis statistika. SPSS merupakan bagian integral dari rentang proses analisa, menyediakan akses data. SPSS dapat membaca berbagai jenis data atau memasukkan data secara langsung ke dalam SPSS Data Editor. Data mentah sebelum dianalisa maka dibuat dalam bentuk table kedalam program EXCEL lalu kemudian dimasukan dalam table analisa SPSS.

Hasil Dan Pembahasan

Perkembangan teknologi informasi mampu menciptakan dan mengembangkan ruang gerak masyarakat secara global, sehingga tanpa disadari manusia telah hidup dalam dua dunia kehidupan, yaitu kehidupan masyarakat nyata dan kehidupan masyarakat maya.

Sejak adanya internet merupakan suatu media yang sangat nyata untuk mendapatkan informasi terkini, tentunya ada banyak hiburan yang ditawarkan kepada para pengguna internet seperti instagram, email, film, berita, dan game online.

Game online menjadi partisipasi dalam sebuah gaya hidup baru bagi beberapa orang disetiap kalangan umum. Apalagi bagi kalangan anak-anak Muda khususnya bagi para Mahasiswa.

Warung internet memfasilitasi game online dengan komputer (PC) yang mempunyai spesifikasi untuk game bukanlah komputer yang biasa dan sering kita pakai,

komputer tersebut lebih mahal dari pada komputer biasa. Terlebih lagi koneksi internet untuk sebuah game online juga harus memadai. Jika kita lihat dari modal untuk sebuah “game center” yaitu tempat bermain khusus game online cukup besar, realitas pada masyarakat kita di Kota maupun di Desa, yang memanfaatkan permainan Game Online sangat mudah kita jumpai dan keberadannya menjadi candu bagi kalangan anak-anak muda khususnya yang menjadi titik perhatian adalah Mahasiswa.

Akan tetapi dari tahun ke tahun game online tidak saja di mainkan di komputer (PC), tetapi game online sekarang bisa di mainkan di smartphone , yang seharusnya smartphone di gunakan buat alat komunikasi yang berguna untuk telpon yang jauh, dan smartphone sekarang mulai banyak game dimainkan oleh kalangan anak-anak muda khususnya para Mahasiswa. Mereka dalam bermain bukan saja terfokus pada bentuk permainan akan tetapi juga mereka dapat berinteraksi baik dalam jarak local maupun dalam jarak yang jauh seperti antar Negara. Perlu difahami bahwa Interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis antara individu dengan individu, kelompok dengan kelompok maupun individu dengan kelompok. Adapun beberapa faktor yang mendorong terjadinya suatu interaksi sosial, yakni tindakan sosial, kontak sosial dan juga komunikasi sosial. Adanya ketiga faktor tersebut maka suatu interaksi sosial dapat tercapai dengan baik. Sama halnya dengan Mahasiswa bermain Game online di lingkungan masyarakat. Dapat kita lihat sebuah interaksi sosial, terjadi sebuah tindakan sosial, kontak sosial dan juga komunikasi sosial melalui kegiatan kegiatan yang diadakan oleh perlombaan game online tersebut. Salah satu contoh mahasiswa di Universitas Sam Ratulangi yang mengikuti perlombaan E-Sport di seluruh indonesia dan tim yang membawa nama Universitas Sam Ratulangi kegiatan yang diadakan oleh E-Sport dan mahasiswa Unsrat mendapat juara dalam liga perlombaan E-Sport yang di lakukan di

jakarta dan sebuah dampak yang ditimbulkan dari adanya E-Sport Mahasiswa Unsrat mendapat teman baru dari luar kota dan mereka tim yang membawa juara melalukan interaksi sosial yang terjadi pada kelompok dan individu.

Dari hasil penelitian melalui hasil Uji Validitas Data berdasarkan pengambilan keputusan yang didasarkan pada nilai rhitung > rtabel sebesar 0.2732, untuk $df = 50 - 2 = 48$ dengan tingkat signifikansinya sebesar 0,05 atau 5%.

Sehingga hasil Pengujian Validitas Data dalam penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut :

Bahwa dalam Variabel X diuraikan sebagai berikut :

- 1). Hasil X1.1. telah didapati $R_{Hitung} = 0,378$ Sedangkan hasil $R_{Tabel} = 0,2732$ Hasil ini menunjukkan bahwa dalam Uji Validitas adalah Valid.
- 2). Hasil X1.2. telah didapati $R_{Hitung} = 0,597$ Sedangkan hasil $R_{Tabel} = 0,2732$ Hasil ini menunjukkan bahwa dalam Uji Validitas adalah Valid.
- 3). Hasil X1.3. telah didapati $R_{Hitung} = 0,622$ Sedangkan hasil $R_{Tabel} = 0,2732$ Hasil ini menunjukkan bahwa dalam Uji Validitas adalah Valid.
- 4). Hasil X1.4. telah didapati $R_{Hitung} = 0,696$ Sedangkan hasil $R_{Tabel} = 0,2732$ Hasil ini menunjukkan bahwa dalam Uji Validitas adalah Valid.
- 5). Hasil X1.5. telah didapati $R_{Hitung} = 0,823$ Sedangkan hasil $R_{Tabel} = 0,2732$ Hasil ini menunjukkan bahwa dalam Uji Validitas adalah Valid.

Bahwa dalam Variabel Y diuraikan sebagai berikut :

- 1). Hasil Y.1. telah didapati $R_{Hitung} = 0,630$ Sedangkan hasil $R_{Tabel} = 0,2732$ Hasil ini menunjukkan bahwa dalam Uji Validitas adalah Valid.

2). Hasil Y.2. telah didapati $R_{Hitung} = 0,575$ Sedangkan hasil $R_{Tabel} = 0,2732$ Hasil ini menunjukkan bahwa dalam Uji Validitas adalah Valid.

3). Hasil Y.3. telah didapati $R_{Hitung} = 0,523$ Sedangkan hasil $R_{Tabel} = 0,2732$ Hasil ini menunjukkan bahwa dalam Uji Validitas adalah Valid.

4). Hasil Y.4. telah didapati $R_{Hitung} = 0,383$ Sedangkan hasil $R_{Tabel} = 0,2732$ Hasil ini menunjukkan bahwa dalam Uji Validitas adalah Valid.

5). Hasil Y.5. telah didapati $R_{Hitung} = 0,276$ Sedangkan hasil $R_{Tabel} = 0,2732$ Hasil ini menunjukkan bahwa dalam Uji Validitas adalah Valid.

Sehingga berdasarkan data diatas maka dapat dijelaskan bahwa, instrument pada penelitian ini dapat dikatakan valid, jika r hitung lebih besar dari R.Tabel untuk tingkat signifikan 5% ($p=0,05$) dapat dicari menggunakan jumlah responden (N). Karena $N=50$, maka dapat di cari derajat kebebasannya adalah $N-2= 50-2= 48$. Nilai adalah sebesar 0.2732. Berdasarkan hasil di atas dapat disimpulkan bahwa semua item pertanyaan kuesioner baik variabel X dan Variabel Y dapat dinyatakan Valid karena sudah memenuhi kriteria.

Selanjutnya dalam Pengujian reliabilitas digunakan untuk melihat sejauh mana masing-masing variabel dapat dipercaya. Uji ini menggunakan teknik *Cronbach's Alpha* >0,60. Dimana difahami jika alpha mendekati angka satu maka nilai reliabilitasnya semakin akurat atau tinggi. Adapun tingkat reliabilitas variabel Pengaruh Game Online (*corporate culture*) (X) dan variabel Interaksi Sosial Mahasiswa (Y) berdasarkan hasil olahan SPSS (*Statistical Product for Service Solution*) versi 26,0 sehingga dari hasilnya maka dapat diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,845. Dengan demikian, nilai *cronbach's alpha* 0,845 > 0,60. Sehingga dapat

disimpulkan bahwa kuesioner dapat dianggap reliabel karena nilai *cronbach's alpha* variabel ini berada di atas 0,60.

Dari hasil pengujian melalui Uji Asumsi Klasik yaitu melalui Uji Normalitas Data dapat dilakukan dengan menggunakan uji One Sample Kolmogorov Smirnov yaitu dengan ketentuan apabila nilai signifikansi diatas 5 % atau 0,05 maka data memiliki distribusi normal. Sedangkan jika hasil uji One Sample Kolmogorov Smirnov menghasilkan nilai signifikan dibawah 5% atau 0,05 maka data tidak memiliki distribusi normal. Dari data menunjukkan dalam Grafik sebagaimana dikemukakan sebelumnya bahwa Grafik dalam Plot Regresi P – P Normal, dari sebaran Residual dapat dikatakan terstandarisasi yang dilihat bahwa dari garis diagonal dan telah mengikuti arah garis digital dimana telah menunjukkan bahwa variabel telah terdistribusi normal. Jadi dalam hal ini bahwa kurva telah menunjukkan suatu distribusi data Normal.

Dalam hasil pengujian melalui Uji Heteroskedastisitas dimana tujuannya untuk mencari tahu bilamana dalam Model Regresi memiliki persamaan varian dari satu pengamatan kepengamatan selanjutnya. Uji ini dilakukan dengan menggunakan grafik Scatterplot. Apabila didapati tidak ada pola yang jelas pada grafik, dan titik menyebar diatas dan dibawah 0 pada Sumbu Y, maka dapat dikatakan bahwa Heteroskedastisitas tidak terjadi. Dari hasil pengujian melalui Scatterplot didapatkan bahwa titik-titik pada *Scatterplot* menyebar secara merata atau tidak membentuk pola tertentu. Namun, dengan jelas terlihat bahwa titik-titik tersebar dengan baik di bawah angka nol (0) atau tersebar secara acak di atas sumbu X dan sumbu Y, maka bisa disimpulkan bahwa tidak terjadi heteroskedastisitas pada model regresi yang digunakan.

Pengujian koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel Game Online (X) terhadap variabel Interaksi Sosial Mahasiswa (Y), maka melalui hasil output SPSS 26,0

dari tabel koefisien determinasi (R^2) telah dapat diperoleh hasil yaitu sebesar 0,064. Dengan hasil ini menunjukkan bahwa hubungan indenpenden dengan variabel Dependen adalah cukup kuat. Dimana Nilai R-Square diperoleh sebesar 0,252 hal ini menunjukkan bahwa variasi antara variabel Pengaruh Game Online terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa sebesar 25,2 %, sedangkan sisanya sebesar 74,8 % yang dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini.

Selanjutnya dalam Pengujian regresi linear sederhana digunakan untuk menguji besarnya pengaruh antara satu variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). Sehingga dapat dilihat dalam hasil perhitungan SPSS 26 bahwa terdapat nilai koefisien regresi yakni pada kolom *unstandardized coefficients* dimana nilai *constants* sebesar 16,055 dan nilai koefisien arah regresi sebesar 0,214. Sehingga didapati hasil persamaan rumus adalah sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

$$Y = 16.055 + 0,214X$$

Inti dari hasil persamaan Regresi diatas dapat diartikan sebagai berikut:

- Bahwa dalam hasil Konstanta sebesar 16.055 diartikan bahwa, jika variabel Pengaruh Game On Line (X) nilainya adalah konstan, maka nilai variabel Interaksi Sosial Mahasiswa (Y) nilainya dianggap positif yaitu sebesar 16.055.
- Bahwa dalam hasil Koefisien regresi maka variabel Pengaruh Game On Line (X) nilainya sebesar 0.214. Hal ini memberi arti bahwa, jika Realisasi Game Online mengalami kenaikan 1 satuan maka Interaksi Sosial Mahasiswa akan meningkat sebesar 0,214 satu satuan.

Kesimpulan Dan Saran

Kesimpulan

Bahwa Game online adalah bentuk permainan yang dapat diakses melalui jaringan Internet oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan melalui perangkat jaringan internet. Dimana Game online menjadi bentuk partisipasi dalam sebuah gaya hidup

baru bagi kalangan anak-anak Muda khususnya bagi para Mahasiswa dalam melakukan Interaksi Sosial.

Dari hasil penelitian melalui hasil Uji Validitas Data berdasarkan pengambilan keputusan yang didasarkan pada nilai r hitung $>$ r tabel sebesar 0.2732, untuk $df = 50 - 2 = 48$ dengan tingkat signifikansinya sebesar 0,05 atau 5%. Sehingga kesimpulannya bahwa, instrument pada penelitian ini dapat dikatakan valid, jika r hitung lebih besar dari R .Tabel untuk tingkat signifikan 5% ($p=0,05$) dapat dicari menggunakan jumlah responden (N). Karena $N=50$, maka dapat di cari derajat kebebasannya adalah $N-2= 50-2= 48$. Nilai adalah sebesar 0.2732. Berdasarkan hasil di atas dapat disimpulkan bahwa semua item pertanyaan kuesioner baik variabel X dan Variabel Y dapat dinyatakan Valid karena sudah memenuhi kriteria.

Selanjutnya dalam Pengujian reliabilitas digunakan untuk melihat sejauh mana masing-masing variabel dapat dipercaya. Uji ini menggunakan teknik *Cronbach's Alpha* $>0,60$. Dimana difahami jika α mendekati angka satu maka nilai reliabilitasnya semakin akurat atau tinggi. Adapun tingkat reliabilitas variabel Pengaruh Game Online (*corporate culture*) (X) dan variabel Interaksi Sosial Mahasiswa (Y) bedasarkan hasil olahan SPSS (*Statistical Product for Service Solution*) versi 26,0 sehingga dari hasilnya maka dapat diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,845. Dengan demikian, nilai *cronbach's alpha* 0,845 $>$ 0,60. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kuesioner dapat dianggap reliabel karena nilai *cronbach's alpha* variabel ini berada di atas 0,60.

Dari hasil pengujian melalui Uji Asumsi Klasik yaitu melalui Uji Normalitas Data dapat dilakukan dengan menggunakan uji One Sample Kolmogorov Smirnov yaitu dengan ketentuan apabila nilai signifikansi diatas 5 % atau 0,05 maka data memiliki distribusi normal. Sedangkan jika hasil uji One Sample Kolmogorov Smirnov menghasilkan nilai signifikan dibawah 5%

atau 0,05 maka data tidak memiliki distribusi normal. Dari data menunjukkan dalam Grafik sebagaimana dikemukakan sebelumnya bahwa Grafik dalam Plot Regresi $P - P$ Normal, dari sebaran Residual dapat dikatakan terstandarisasi yang dilihat bahwa dari garis diagonal dan telah mengikuti arah garis digital dimana telah menunjukkan bahwa variabel telah terdistribusi normal. Jadi dalam hal ini bahwa kurva telah menunjukkan suatu distribusi data Normal.

Dalam hasil pengujian melalui Uji Heteroskedastisitas dimana tujuannya untuk mencari tahu bilamana dalam Model Regresi memiliki persamaan varian dari satu pengamatan kepengamatan selanjutnya. Uji ini dilakukan dengan menggunakan grafik Scatterplot. Apabila didapati tidak ada pola yang jelas pada grafik, dan titik menyebar diatas dan dibawah 0 pada Sumbu Y , maka dapat dikatakan bahwa Heteroskedastisitas tidak terjadi. Dari hasil pengujian melalui Scatterplot didapatkan bahwa titik-titik pada *Scatterplot* menyebar secara merata atau tidak membentuk pola tertentu. Namun, dengan jelas terlihat bahwa titik-titik tersebar dengan baik di bawah angka nol (0) atau tersebar secara acak di atas sumbu X dan sumbu Y , maka bisa disimpulkan bahwa tidak terjadi heteroskedastisitas pada model regresi yang digunakan.

Pengujian koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel Game Online (X) terhadap variabel Interaksi Sosial Mahasiswa (Y), maka melalui hasil output SPSS 26,0 dari tabel koefisien determinasi (R^2) telah dapat diperoleh hasil yaitu sebesar 0,064. Dengan hasil ini menunjukkan bahwa hubungan indenpenden dengan variabel Dependen adalah cukup kuat. Dimana Nilai R -Square diperoleh sebesar 0,252 hal ini menunjukkan bahwa variasi antara variabel Pengaruh Game Online terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa sebesar 25,2 %, sedangkan sisanya sebesar 74,8 % yang dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dimasukan dalam penelitian ini.

Selanjutnya dalam Pengujian regresi linear sederhana digunakan untuk menguji besarnya pengaruh antara satu variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). Sehingga dapat dilihat dalam hasil perhitungan SPSS 26 bahwa terdapat nilai koefisien regresi yakni pada kolom *unstandardized coefficients* dimana nilai *constants* sebesar 16,055 dan nilai koefisien arah regresi sebesar 0,214. Sehingga didapati hasil persamaan rumus adalah sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

$$Y = 16.055 + 0,214X$$

Inti dari hasil persamaan Regresi diatas dapat diartikan sebagai berikut:

- a). Bahwa dalam hasil Konstanta sebesar 16.055 diartikan bahwa, jika variabel Pengaruh Game On Line (X) nilainya adalah konstan, maka nilai variabel Interaksi Sosial Mahasiswa (Y) nilainya dianggap positif yaitu sebesar 16.055.
- b). Bahwa dalam hasil Koefisien regresi maka variabel Pengaruh Game On Line (X) nilainya sebesar 0.214. Hal ini memberi arti bahwa, jika Realisasi Game Online mengalami kenaikan 1 satuan maka Interaksi Sosial Mahasiswa akan meningkat sebesar 0,214 satu satuan.

Saran

- 1). Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa Game Online sangat memberi dampak baik dari segi dampak positif maupun Dampak Negatif. Melalui hasil penelitian ini disarankan agar setiap Mahasiswa dalam melakukan Interaksi Sosial melalui permainan Game OnLine kiranya dapat membagi waktu dalam melakukan permainan, karena dampak negatifnya bisa menurunkan hasil Prestasi Belajar Mahasiswa maupun dapat mempengaruhi bidang kesehatan, serta adanya pemborosan.
- 2). Diharapkan setiap Mahasiswa yang Gemar melakukan permainan Game Online perlu lebih menyadari dan lebih Fokus pada perkuliahan karena Game

Online hanya menjadi salah satu Sarana Hiburan.

Daftar Pustaka

Ali Syamsudin, 2008, *Analisis Perubahan Sosial*, Penerbit Pradnya Paramita Jakarta.

Cernea Michael. M. , 1988, *Mengutamakan Manusia didalam Pembangunan, variable-variabel Sosiologi didalam Pembangunan Pedesaan*, Penerbit Usaha Nasional Jakarta.

Manullang.M. 2011, *Prilaku Organisasi*, Penerbit Usaha Nasional Jakarta.

Maryati dan Suryawati 2009, *Psikologi Kepribadian*, Penerbit Andi Ofset Yogyakarta

New Comb, 2008, *Teori-teori Sosiologi* Penerbit Gunung Mulia Jakarta.

Soerjono Soekanto, 2002, *Sosiologi suatu pengantar Ringkas*, Penerbit CV Rajawali Jakarta.

Soedjatmoko 1978, *Mengutamakan manusia didalam pembangunan*, Penerbit PT Gramedia Jakarta.

Shaw 2010, *Psikologi Sosial*, Penerbit Rosdakarya Bandung

Thibaut dan Kelley 2008, *Teori Sosiologi Edisi Keenam*, Penerbit Rineka cipta Jakarta

Suharto edi, 2002, *Globalisasi, Kapitalisme dan Negara Kesejahteraan; mengkaji peran Negara dalam pembangunan kesejahteraan social di Indonesia*, dalam jurnal Penelitian dan Pengembangan Usaha Kesejahteraan Sosial Vol. 7 No. 4.

Van Peursen 1985, *Strategi kebudayaan*, Penerbit Usaha Nasional.

D. E. Kurniawan, “Pengaruh Intensitas Bermain Game Online terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta,” J. Konseling GUSJIGANG, vol. 3, no. 1, 2017.

Kautsar, “Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik di MAN, Peserta

- Didik Besar, Aceh,” Univ. Islam Negeri Ar-Raniry, 2019.
- A. M. Athoillah, “Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa Di SMA Negeri Ambulu Tahun Pelajaran 2015/2016.” IAIN JEMBER, 2016.
- G. R. Fernando, “Hubungan antar bermain game online dengan perilaku sosial dan prestasi belajar,” Skripsi. Bandar Lampung Fak. Sos. dan Polit. Univ. Lampung, 2018.
- T. R. Ariantoro, “Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar,” JUTIM (Jurnal Tek. Inform. Musirawas), vol. 1, no. 1, 2016.
- D. W. Triatmojo, “Kontribusi Perilaku Game Online Terhadap Motivasi Belajar siswa SMA,” *Cognicia*, vol. 7, no. 4, pp. 527–538, 2019.
- S. Suryabrata, “Psikologi Kepribadian Edisi Ke-1,” Jakarta Rajawali Pers, 2015.
- H. B. Uno, “Teori motivasi & pengukurannya,” Jakarta Bumi Aksara, 2008.
- M. Dimiyati, “Belajar dan pembelajaran,” Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- K. Ahmad and S. Nurma, “Penerapan Metode Small Group Discussion Terhadap Motivasi Belajar Siswa,” *Civ. Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidik. Pancasila dan Kewarganegaraan*, vol. 8, no. 1, pp. 30–35, 2020.
- K. Surbakti, “Pengaruh Game Online terhadap Remaja,” *J. Curere*, vol. 1, no. 1, 2017.
- Angela, “Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sildomulyo Kecamatan Samarinda Ilir,” *E-Journal Ilmu Komun.*, vol. 1, no. 2, 2013.
- A. M. Sardiman, “Interaksi dan motivasi belajar mengajar. Jakarta,” Raja Graf. Persada, 2011.
- M. Zulfadrial & Lahir, “Penelitian kualitatif,” Surakarta Yuma Pustaka, 2012.
- K. Hijrat and A. Bin Sainudin, “Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII MTs Negeri Kota Kupang,” *Al Manar J. Pendidik. Islam*, vol. 1, no. 2, pp. 37–48, 2019.
- N. Nisrinafatin, “Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa,” *J. Edukasi Nonform.*, vol. 1, no. 2, pp. 135–142, 2020.
- N. L. P. Srinadi, “Analisis pengaruh penggunaan teknologi informasi sebagai media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa,” *Proc. Konf. Nas. Sist. dan Inform.*, 2015