



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 3 Tahun 2024 Page 4823-4834

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Sosial Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Angkatan 2021 Di Universitas Negeri Gorontalo

Rifal Pasoo<sup>1✉</sup>, Radia Hafid<sup>2</sup>, Roy Hasiru<sup>3</sup>, Meyko Panigoro<sup>4</sup>, Sudirman<sup>5</sup>

Universitas Negeri Gorontalo

Email: [rifalpasoo@gmail.com](mailto:rifalpasoo@gmail.com)<sup>1✉</sup>

### Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh game online terhadap perilaku sosial mahasiswa Pendidikan Ekonomi Angkatan 2021 Di Universitas Negeri Gorontalo. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif kolerasional dengan jumlah sampel 45 orang mahasiswa Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, kuesioner, dokumentasi serta teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan regresi sederhana. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa terdapat terdapat pengaruh positif dan signifikan antara game online terhadap perilaku sosial mahasiswa Pendidikan Ekonomi Angkatan 2021 Di Universitas Negeri Gorontalo. Nilai koefisien determinasi dari model regresi yang telah diperoleh sebelumnya sebesar 0.475, nilai ini berarti bahwa sebesar 47,5% variasi perilaku sosial dijelaskan oleh game online. Dengan kata lain semakin baik nilai dari game online, maka akan meningkatkan perilaku sosial mahasiswa. Adapun nilai sisa yang dihasilkan atau dipengaruhi oleh variabel lainnya yang tidak diteliti dalam penelitian ini sebesar 52,5%.

Kata Kunci: *Game Online, Perilaku Sosial*

## Abstract

This study aimed to determine the influence of online games on the social behavior of economic education students in the class of 2021 at Universitas Negeri Gorontalo. This study used a quantitative approach and a correlational quantitative method with a sample of 45 students. The data collection techniques used in this study were interviews, questionnaires, and documentation. This study used simple regression as the data analysis technique. The results showed a positive and significant influence of online games on the social behavior of economic education students in the class of 2021 at Universitas Negeri Gorontalo. The value of determination coefficient of the prior regression model was 0.475. This means that online games explain 47.5% of the variation in social behavior. In other words, the better the value of online games, the more social behavior of students. The residual values (52.5%) obtained were influenced by unexamined variables.

Keywords: *Online Games, Social Behavior*

## PENDAHULUAN

Manusia diciptakan sebagai makhluk sosial yang tidak bisa hidup seorang diri. Dalam hidup, setiap orang perlu berinteraksi dan membutuhkan bantuan seseorang dalam kehidupan sehari-harinya. Misalnya, ketika kamu curhat kepada teman atau Ibumu mengenai kehidupanmu. Bagi sebagian orang, memiliki tempat nyaman untuk menceritakan masalahnya kepada orang lain merupakan sebuah keberuntungan. Kita sebagai manusia jadi memiliki ruang untuk mengekspresikan dan mengeluarkan segala unek-unek yang tersimpan. Hal ini menjelaskan bahwa manusia memerlukan bantuan orang lain dalam memenuhi segala kebutuhannya

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), sosial adalah hal-hal yang berkenaan dengan masyarakat atau sifat-sifat kemasyarakatan yang memperhatikan kepentingan umum. "menurut Ardianto Ristiawan (2017), mengatakan "Perilaku manusia tidak lepas dari keadaan individu itu sendiri dan lingkungan dimana individu itu berada". Tanggapan atau reaksi individu bisa menjadi pola-pola perilaku itu dapat dibentuk melalui proses pembiasaan dan penguatan (Reinforcemen) dengan mengkondisikan stimulus (Conditioning) dalam lingkungan (Environmentalistik). Perilaku tidak semuanya dapat diamati secara objektif atau secara indrawi oleh mata, akan tetapi perilaku juga bisa diamati dari perilaku yang tidak senyatannya atau bukan dari indrawi penglihatan saja (Covert Behaviour).

Pada dasarnya setiap individu akan menampilkan perilakunya masing-masing dan tentu akan berbeda jika kita melihat individu lain dalam berperilaku dimasyarakat. Perilaku yang dibawa oleh setiap individu akan saling mempengaruhi perilaku orang lain akibat dari

respon yang ia terima. Perilaku ini akan muncul saat salah satu individu berinteraksi dengan orang lain. Sarlito Wirawan Sarwono (2018) menyatakan bahwa Psikologi seperti yang telah diketahui, adalah ilmu tentang perilaku, sedangkan sosial disini berarti interaksi antar individu atau antar kelompok dalam masyarakat. Setiap individu ketika berinteraksi dengan orang lain atau masyarakat tentunya akan memunculkan suatu perilaku yang dapat dipahami, karena mempunyai makna dari perilaku tersebut secara sosial.

Perilaku tersebut ditunjukkan dengan perasaan, tindakan, sikap, keyakinan, kenangan, atau rasa hormat terhadap orang lain. Perilaku sosial adalah aktifitas fisik dan psikis seseorang terhadap orang lain atau sebaliknya dalam rangka memenuhi diri atau orang lain yang sesuai dengan tuntutan sosial. Secara sosial berarti segala sesuatu mengenai masyarakat atau kemasyarakatan. Sedangkan secara istilah diartikan sebagai berikut ini: Perilaku sosial adalah aktifitas fisik dan psikis seseorang terhadap orang lain atau sebaliknya dalam rangka memenuhi kebutuhan diri atau orang lain yang sesuai dengan tuntutan sosial

Berdasarkan data AppAnnie, unduhan game online mobile di Asia Tenggara pada tahun 2020, Indonesia menduduki peringkat pertama sekitar 30% (Agung Yuswandi, 2022). Game online mobile terdiri dari berbagai macam genre dan yang paling populer pada remaja yaitu bergenre MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) merupakan game pertarungan yang saling terhubung dengan player lain yang menggunakan tokoh berkarakter, dan jumlah pemain dalam jenis ini terdiri dari 10 orang masing-masing tim terdiri dari 5 orang. contohnya seperti Mobile legends dan Arena Of Valor. Sedangkan, Massively Multiplayer Online First Person Shooter (MMOFPS) merupakan jenis game yang bergenre perang yang saling terhubung dengan player lain dengan konsep Last Man Standing. Contohnya seperti PUBG dan Free Fire.

Game online merupakan sebuah permainan daring menggunakan jaringan internet sehingga dapat saling terhubung dengan pengguna lain dalam waktu bersamaan menggunakan perangkat keras seperti smartphone (Mobile), komputer (PC) dan konsol game (alat khusus bermain game) (Agung Yuswandi, 2022). Menurut Davinna (2016), kecanduan bisa didefinisikan sebagai sebuah kondisi primer, penyakit kronis terhadap penghargaan otak, motivasi, memori dan terkait sirkuit. Disfungsi di sirkuit ini mengarah ke karakteristik biologis, psikologis, manifestasi-manifestasi sosial dan spiritual. Ini tercermin dalam individu secara patologis ingin mendapatkan kebahagiaan berlebih dan / atau bantuan oleh penggunaan zat dan perilaku lainnya

Dalam Penelitian yang dilakukan oleh Indah Dhamayanthie (2020) bahwa hasil regresi menunjukkan bahwa nilai signifikansi regression  $0,016 < 0,05$  oleh karena itu  $H_0$  diterima

dan Ho ditolak, sehingga ada pengaruh game online pada perilaku mahasiswa. Diharapkan dari penelitian ini, mahasiswa mendapatkan informasi mengenai dampak buruk dari game online terhadap proses pembelajaran di kampus. Game online mengalihkan perhatian mahasiswa dari tugas-tugasnya, sehingga menyebabkan kelalaian dalam pekerjaan dan tugas, sehingga mengakibatkan kegagalan dalam menjaga disiplin waktu. Sementara Dampak dari permainan game online dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Ardhianto, Ristiawan (2017) menunjukkan bahwa relasi sosial yang dilakukan secara online seperti yang dilakukan dalam game online memiliki dampak yang negatif dengan relasi sosial secara nyata.

Sebuah studi Aisyah Farah Mu'minah, Anita Puji Astutik, dan Budi Haryanto (2023), mengungkapkan bahwa bermain game online membawa risiko "trash-talking", yaitu penggunaan bahasa kasar atau intimidasi terhadap orang lain ketika terjadi gangguan di dalam atau di luar game. Menurut penelitian, kendala-kendala yang ditemui dalam bermain game online antara lain bermain dengan orang asing, tidak bisa bekerja sama, bahasa yang menyinggung dari pemain lain, kurangnya pengetahuan tentang cara bermain, kurangnya pemahaman tentang cara bermain yang benar, terbatasnya komunikasi, permainan yang kurang memuaskan. hasil, dan gangguan eksternal seperti gangguan internet, spesifikasi peralatan yang tidak memadai, dan faktor lingkungan.

## METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan Metode Deskriptif dapat diartikan sebagai prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan keadaan subjek atau objek dalam penelitian dapat berupa orang, lembaga masyarakat, dan yang lainnya yang pada sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak adanya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

#### Uji Instrumen Penelitian

##### 1. Uji Validitas

Teknik yang digunakan untuk uji validitas dilakukan dengan korelasi Product-Moment dengan bantuan komputer SPSS for Windows 20.0. Pelaksanaan uji coba dilakukan kepada 15 responden. Untuk uji validitas ini digunakan bantuan software Statistical Product and Service Solution (SPSS) versi 20.0. Valid atau tidaknya pernyataan yang diuji dapat dilihat

dari Corrected Item–Total Correlation, jika nilai r-hitung lebih besar dari r-tabel dan bernilai positif maka butir pertanyaan atau instrumen tersebut dinyatakan valid, sedangkan apabila nilai r-hitung lebih kecil dari r-tabel maka instrumen dikatakan tidak valid. Untuk interpretasi terhadap koefisien, apabila diperoleh r-hitung > r-tabel dapat disimpulkan bahwa butir angket termasuk dalam kategori valid. Untuk n = 15, r tabel sebesar 0,412, dan hasil output komputer program SPSS secara lengkap ada pada lampiran. Hasil uji validitas instrumen secara ringkas disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Instrumen

No	Hasil Uji Validitas		r-tabel	Keterangan
	X	Y		
1	0,488	0,448	0,412	Valid
2	0,551	0,721		Valid
3	0,690	0,647		Valid
4	0,449	0,475		Valid
5	0,610	0,714		Valid
6	0,504	0,461		Valid
7	0,723	0,668		Valid
8	0,561	0,691		Valid
9	0,480	0,453		Valid
10	0,635	0,471		Valid
11	0,601	0,470		Valid
12	0,497	0,514		Valid
13	0,513	0,603		Valid
14	0,434	0,493		Valid
15	0,613	0,513		Valid
16	0,449	0,595		Valid
17	0,662	0,647		Valid
18	0,463	0,806		Valid
19	0,532	0,501		Valid
20	0,521	0,558		Valid

Sumber: Data Primer yang Diolah, 2023.

Hasil pengujian Pearson Correlation menunjukkan bahwa masing-masing item pernyataan yang terdapat dalam kuisisioner baik variabel menunjukkan nilai lebih besar dari 0,360 sehingga peneliti menyimpulkan bahwa kuisisioner yang digunakan adalah valid.

## 2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan apakah suatu alat ukur dapat dipercaya atau diandalkan, apabila suatu alat dipakai dua kali untuk mengukur gejala yang sama dan hasil pengukuran yang diperoleh relatif konsisten maka alat ukur tersebut realibel. Koefisien realibilitas diperoleh dengan menggunakan rumus Alpha Cronbach dengan bantuan komputer SPSS 20.0. Apabila nilai Alpha Cronbach  $> 0,6$  maka dinyatakan tidak realibel dan sebaliknya dikatakan realibel. Hasil reliabilitas instrumen secara rinci ada pada lampiran dan hasil uji reliabilitas instrumen secara ringkas disajikan pada table berikut ini.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Variabel	<i>Cronbach Alpha</i>	r tabel	Kriteria
Game Online	0,870	0,6	Reliabel
Perilaku Sosial	0,881		

Sumber: Data Primer yang Diolah, 2023.

Hasil pengujian Cronbach's Alpha menunjukkan bahwa keseluruhan item pernyataan yang terdapat dalam kuisisioner variabel menunjukkan nilai lebih dari 0,6 sehingga peneliti menyimpulkan bahwa kuisisioner yang digunakan adalah reliabel.

## 3. Uji Normalitas

Persyaratan yang harus dipenuhi sebelum melakukan analisis regresi adalah normalitas data atau sebaran yang normal untuk variabel dependen. Dalam uji asumsi yang pertama harus dilakukan adalah uji normalitas, jika sebaran data tidak normal, analisis tidak dapat dilanjutkan karena tidak memenuhi persyaratan normalitas data. Pada penelitian ini, perilaku sosial merupakan variabel endogen sehingga residu harus berdistribusi normal untuk memenuhi syarat pengujian regresi, uji normalitas data menggunakan bantuan komputer software SPSS relase 20.0.

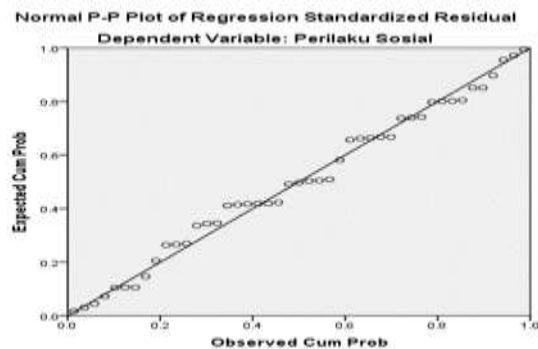
Tabel 3. Uji Normalitas Variabel Dependen

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test	
Kolmogorov-Smirnov Z	0,733
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,656
a. Test distribution is Normal.	
b. Calculated from data.	

Sumber : Data Primer yang Diolah, 2023.

Berdasarkan tabel di atas hasil uji normalitas dengan perhitungan Kolmogorov-Smirnov Asymp. Sig. Persamaan regresi perilaku sosial Asymp. Sig.(2-tailed) 0,656 signifikansi di atas 0,05. Hal ini berarti bahwa residual persamaan perilaku sosial yang diteliti berdistribusi normal, karena uji asumsi normalitas telah terpenuhi maka dapat digunakan teknik statistik persamaan dengan regresi.

Selanjutnya uji normalitas residual juga digambarkan dengan normal P-P Plot seperti terlihat pada Gambar berikut ini:



Gambar 1. Hasil Uji Normalitas dengan P-P Plot

Diketahui bahwa residual dalam model regresi menyebar sekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal, sehingga model regresi memenuhi asumsi normalitas. Residual berdistribusi normal, sehingga analisis data kuantitatif dengan analisis regresi dapat dilanjutkan karena sudah memenuhi uji persyaratan ini.

#### Hasil Analisis Regresi

Setelah persyaratan normalitas data dipenuhi maka selanjutnya dilakukan analisis regresi antara game online terhadap perilaku sosial. Teknik analisis yang dilakukan adalah analisis regresi linear sederhana. Model regresi yang akan dibangun dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$\hat{Y} = a + bx \quad (\text{Sugiyono, 2018})$$

Keterangan:

$\hat{Y}$ : Perilaku Sosial

X: Game Online

Hasil analisis regresi dengan menggunakan bantuan SPSS adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Analisis Regresi

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	35.059	5.868		5.975	.000
	Game Online	.506	.081	.689	6.242	.000

a. Dependent Variable: Perilaku Sosial

Sumber: Data Primer yang diolah SPSS,2023.

Berdasarkan hasil analisis di atas maka ,model regresi pengaruh game online terhadap perilaku sosial adalah  $\hat{Y} = 35,059 + 0,506X$ . Hal ini berarti setiap penambahan variabel game online, maka nilai partisipan variabel perilaku sosial meningkat sebesar 0,506, koefisien regresi tersebut bernilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variabel game online terhadap perilaku sosial adalah positif.

#### Pengujian Hipotesis

Setelah pengujian model dilakukan selanjutnya akan dilaksanakan pengujian signifikansi game online terhadap perilaku sosial, adapun tahapan pengujian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Penentuan Hipotesis

Ho : tidak terdapat pengaruh positif dari variabel game online terhadap perilaku sosial.

H1 : terdapat pengaruh positif dari variabel game online terhadap perilaku sosial.

2. Penentuan Tingkat kepercayaan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebesar 95% atau dengan kata lain tingkat signifikansinya (alpha) sebesar 5%.
3. Penentuan Statistik Uji Dalam melakukan uji signifikansi pengaruh dalam model regresiakan digunakan uji t.
4. Penentuan kriteria uji didasarkan pada perbandingan antara nilai t-hitung yang diperoleh dengan t-tabel. Jika nilai t-hitung lebih besar dari t-tabel maka Ho ditolak. Pengujian juga dapat didasarkan pada perbandingan nilai signifikansi yang diperoleh dengan nilai alpha yang digunakan. Jika nilai signifikansi yang diperoleh lebih besar dari nilai alpha maka Ho diterima Hasil pengujian dengan menggunakan SPSS adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Penentuan Kriteria Uji Regresi Secara Parsial

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	35.059	5.868		5.975	.000
	Game Online	.506	.081	.689	6.242	.000

a. Dependent Variable: Perilaku Sosial

Sumber: Data Primer Yang diolah SPSS, 2023.

Dari hasil analisis di atas dapat dilihat nilai t-tabel yang diperoleh untuk variabel game online belajar adalah sebesar 6,242, untuk mendapatkan kesimpulan apakah menerima atau menolak Ho, terlebih dahulu harus ditentukan nilai t-tabel yang akan digunakan. Dengan menggunakan tingkat signifikansi sebesar 5% dan nilai df sebesar  $n-k = 45 - 2 = 43$  diperoleh nilai t-tabel sebesar 1,682. Jika dibandingkan dengan nilai t-hitung yang diperoleh sebesar 6,242, maka nilai t-hitung yang diperoleh masih lebih besar dari nilai t-tabel sehingga Ho ditolak. Dengan demikian pada tingkat kepercayaan 95% dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan game online terhadap perilaku sosial.

Setelah diketahui bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari game online terhadap perilaku sosial, maka langkah selanjutnya adalah menganalisis besar pengaruh yang ditimbulkan oleh game online terhadap perilaku sosial. Untuk keperluan tersebut digunakan analisis koefisien determinasi. Nilai koefisien determinasi merupakan suatu yang besarnya berkisar 0%-100%. Adapun Hasil perhitungan koefisien determinasi untuk model regresi antara game online terhadap perilaku sosial adalah sebagai berikut :

Tabel 6. Hasil Koefisien Determinasi

**Model Summary<sup>b</sup>**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.689 <sup>a</sup>	.475	.463	2.381

a. Predictors: (Constant), Game Online

b. Dependent Variable: Perilaku Sosial

Sumber: Data Primer di atas yang diolah SPSS, 2023.

Dari analisis di atas terlihat nilai koefisien determinasi dari model regresi yang telah diperoleh sebelumnya sebesar 0.475, nilai ini berarti bahwa sebesar 47,5% variasi perilaku sosial dijelaskan oleh game online. Dengan kata lain semakin baik nilai dari game online, maka akan meningkatkan perilaku sosial mahasiswa. Adapun nilai sisa yang dihasilkan atau dipengaruhi oleh variabel lainnya yang tidak diteliti dalam penelitian ini sebesar 52,5%.

## Pembahasan

Pembahasan hasil penelitian ini disesuaikan dengan permasalahan dan tujuan penelitian ini, hasil penelitian dengan model analisis pengaruh langsung (direct effect), hipotesis tersebut merupakan hipotesis alternatif, sedangkan hipotesis nol atau nihil menyatakan tidak ada pengaruh, melalui perbandingan antara nilai uji-t yang dihasilkan dalam analisis komputer dengan nilai t tabel pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ , maka diperoleh nilai tabel t sebesar 1,682. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang menyatakan ada pengaruh antara variabel bebas terhadap variabel terikat dinyatakan diterima. Secara ringkas untuk pembahasan variabel bebas terhadap variabel terikat diuraikan sesuai dengan urutan hipotesis penelitian yang diajukan. Dengan demikian pengujian hipotesis dari model analisis regresi yang telah dibangun sesuai dengan teori yang dikehendaki, untuk lebih jelasnya secara rinci dalam pembahasan diuraikan sebagai berikut.

Berdasarkan hasil analisis dengan regresi sederhana dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh positif antara game online terhadap perilaku sosial mahasiswa Pendidikan Ekonomi angkatan 2021 di Universitas Negeri Gorontalo, juga signifikan dengan hasil uji t sebesar 6,242 lebih besar jika dibandingkan dengan t tabel alpha 0,05 (df = 45) sebesar 1,682. Hasil pengujian koefisien determinasi juga menunjukkan nilai sebesar 0.475, nilai ini berarti bahwa sebesar 47,5% variasi perilaku sosial dijelaskan oleh game online. Dengan kata lain semakin baik nilai dari game online, maka akan meningkatkan perilaku sosial mahasiswa. Adapun nilai sisa yang dihasilkan atau dipengaruhi oleh variabel lainnya yang tidak diteliti dalam penelitian ini sebesar 52,5%. Dengan demikian hipotesis penelitian yang berbunyi "terdapat pengaruh positif antara game online terhadap perilaku sosial mahasiswa Pendidikan Ekonomi angkatan 2021 di Universitas Negeri Gorontalo", dinyatakan diterima.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Nandang Rusmana, Yenti Arsini, dan Ahman Ahman (2023) yang berpendapat bahwa game online membantu bersosialisasi, bermain game online merupakan salah satu kegiatan interaksi sosial baik itu secara verbal maupun nonverbal, secara langsung dan tidak langsung, interaksi tersebut tidak memiliki batas dan memiliki cakupan yang luas karena game online dapat diakses semua kalangan. Karena mereka saling berkomunikasi maka akan membina hubungan social yang baik antar sesama, misalnya seperti sedang ada turnamen, bazar, penampilan dan masih banyak yang lainnya. Dalam penelitiannya oleh Amalia (2023) juga menemui hasil analisis tentang besarnya Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku sosial tergolong Sedang/Cukupan yaitu sebesar 0,614 atau 61,4% hal ini menunjukkan bahwa

terdapat pengaruh game online yang cukup besar terhadap perilaku sosial (Avida Suprpto Amalia, 2023) . Adapun hasil penelitian yang dilakukan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Endrik (2022) yang mengemukakan bahwa baik perangkat game online sendiri dapat mempengaruhi perilaku sosial, berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan Dalam hal ini game online berdampak pada perilaku sosial pemuda desa Air Dingin, dampak positif dari game online menambah relasi pertemanan, mengurangi stres, membuat pola pikir semakin cepat, meningkatkan kemampuan bahasa asing, melatih kesabaran, serta melatih ketangkasan, dampak negatif dari game online mengalami kerugian finansial, kurang tidur, membuat malas, serta radiasi terhadap mata . Hasil penelitian Eleuwarin (2022) juga berpendapat bahwa game online berdampak pada perilaku sosial setiap mahasiswa Program Studi Sosiologi Agama Fakultas Ushuluddin dan Dakwah IAIN Ambon.

#### SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis, peneliti menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara game online terhadap perilaku sosial mahasiswa Pendidikan Ekonomi angkatan 2021 di Universitas Negeri Gorontalo. Perbandingan nilai t-hitung yang diperoleh masih lebih besar dari nilai t-tabel sehingga  $H_0$  ditolak. Dengan demikian pada tingkat kepercayaan 95% dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari game online terhadap perilaku sosial mahasiswa Pendidikan Ekonomi angkatan 2021 di Universitas Negeri Gorontalo. Hasil pengujian koefisien determinasi juga menunjukkan nilai sebesar 0,475, nilai ini berarti bahwa sebesar 47,5% variasi perilaku sosial dijelaskan oleh game online. Dengan kata lain semakin baik nilai dari game online, maka akan meningkatkan perilaku sosial mahasiswa. Adapun nilai sisa yang dihasilkan atau dipengaruhi oleh variabel lainnya yang tidak diteliti dalam penelitian ini sebesar 52,5%.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ardhianto, Ristiawan, 'Pengaruh Penggunaan Game Online Dota 2 Terhadap Prilaku Sosial Mahasiswa UMS Fakultas Komunikasi', 2017
- Davina, 'Definisi Kecanduan Game Online', *GANGGUAN SISTEM LIMBIK PADA COMPULSIVE GAMER DALAM PEMBELAJARAN KEAGAMAAN ISLAM*, 2016, 118
- Dhamayanthie, Indah, 'DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU MAHASISWA AKAMIGAS BALONGAN', 2020

- Eleuwarin, DwiSeptiani, 'Dampak Game Online Terhadap Perilaku Sosial Mahasiswa Program Studi Sosiologi Agama Fakultas Ushuluddin Dan Dakwah IAIN Ambon', 2022
- Endrik Endrik, 'Dampak Game Online Terhadap Perilaku Sosial Pemuda Desa Air Dingin Kabupaten Rejang Lebong', 2022
- Mu'minah, Aisyah Farah, and Anita Puji Astutik ,Budi Haryanto, 'The Influence of Online Games on The Social Behavior of High School Students', 2023
- Sarwono, Sarlito Wirawan, 'Psikologi Remaja: Edisi Revisi', 2018  
<<https://api.semanticscholar.org/CorpusID:229640920>>
- Suprpto , Amalia, Avida, (2023) 'Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja Di Kayu Tinggi RT 04/ RW 03 Jakarta Timur', *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*
- Sugiyono, 'Metodologi Penelitian', 2018
- Yenti Arsini, Ahman Ahman, Nandang Rusmana, 'The Role of Locus of Control and Resilience in Student Academic Achievement', 22 (2023)
- Yuswandi, Agung, 'PERBEDAAN TINGKAT KECERDASAN EMOSIONAL AKIBAT GAME ONLINE MOBILE DITINJAU DARI JENIS KELAMIN Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.Upi.Edu | Perpustakaan.Upi.Edu', 2022.