

**DAMPAK PENGGUNAAN GAME ONLINE TERHADAP INTERAKSI  
SOSIAL MAHASISWA UIN ANTASARI BANJARMASIN**

**SKRIPSI**

**OLEH**  
**AULIA RIZKY**  
**1601311086**



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI  
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI  
BANJARMASIN  
2021**

**DAMPAK PENGGUNAAN GAME ONLINE TERHADAP INTERAKSI  
SOSIAL MAHASISWA UIN ANTASARI BANJARMASIN**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi  
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan  
Menyelesaikan Program Strata Satu  
Sarjana Sosial

**Oleh**  
**Aulia Rizky**  
**1601311086**



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI  
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI  
JURUSAN KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM  
BANJARMASIN  
2021 M/1442 H**

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Aulia Rizky  
NIM : 1601311086  
Tempat/Tgl. Lahir : Banjarmasin, 30 Oktober 1998  
Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam  
Fakultas : Dakwah dan Ilmu Komunikasi

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi saya yang berjudul “Dampak Penggunaan *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin” adalah benar-benar karya saya, kecuali kutipan yang disebut sumbernya. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini bukan hasil karya saya atau merupakan hasil plagiasi, saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banjarmasin, 05 Syawal 1442 H

17 Mei 2021 M

Yang Membuat Pernyataan,



Aulia Rizky

## **PERSETUJUAN**

Skripsi yang berjudul : Dampak Penggunaan *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin  
Ditulis Oleh : Aulia Rizky  
NIM : 1601311086  
Jurusan/Prodi : Komunikasi dan Penyiaran Islam  
Fakultas : Dakwah dan Ilmu Komunikasi  
Tahun Akademik : 2020/2021  
Alamat : JL. Ratu Zaleha Gg. Fajar Sidik Rt. 21 No. 34  
Banjarmasin

Setelah diteliti dan diadakan perbaikan, kami dapat menyetujui untuk dipertahankan di depan Sidang Tim Penguji Skripsi Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Antasari Banjarmasin.

Banjarmasin, 05 Syawal 1442 H  
17 Mei 2021 M

Pembimbing I

Dr. Hj. Halimatus Sakdiah, S.Ag., M.Si  
NIP. 197604132000032002

Pembimbing II

Armiah, S.I.P., M.Si  
NIP. 197409132000032002

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam  
Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi

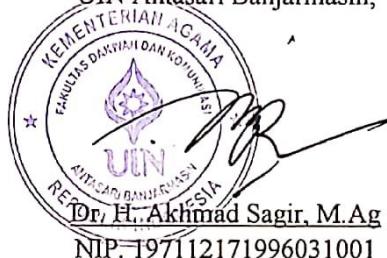


## PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul Dampak Penggunaan *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin, ditulis oleh Aulia Rizky telah diajukan dalam Sidang Tim Penguji Skripsi Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Antasari Banjarmasin Pada:

Hari : Senin  
Tanggal : 31 Mei 2021  
Dan dinyatakan LULUS dengan predikat : 92 (A+)

Dekan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi  
UIN=Antasari Banjarmasin,



Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Dr. Hj. Halimatus Sakdiah, S.Ag.,M.Si	1.
2. Armiah, S.IP, M.Si	2.
3. Surya Eka Priyatna, M.Cs	3.
4. Hj. Mariyatul NR., S.Ag., M.Si	4.

## ABSTRAK

Aulia Rizky. 2021. *Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin* Skripsi, Jurusan Komunikasi Penyiaran Islam, Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi, Pembimbing: Dr. Hj. Halimatus Sakdiah, S.Ag.,M.Si dan Armiah, S.IP,M.Si.

*Keyword :* Penggunaan *Game Online*, Interaksi Sosial

Pada awalnya *game online* dimainkan hanya untuk mengisi waktu luang dan sebagai hiburan ketika merasa sedih ataupun bosan, karena *game online* bisa membuat para pengguna nya senang saat bermain. Namun penggunaan *game online* juga memiliki dampak negatif terhadap interaksi sosial sesama mahasiswa. Seorang *gamer* mengalami kurangnya interaksi terhadap teman yang *non-gamer*, sebagian dari mereka lebih banyak berinteraksi dengan teman sesama *gamer*, bahkan mereka juga lebih suka berkumpul dan berbincang mengenai *game online*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *game online* dan dampak penggunaan *game online* terhadap interaksi sosial mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan penelitian campuran (*Mixed Methode*) dengan strategi campuran eksplanatoris sekuensial (*Sequential Explanatory*) yang populasinya 7.710 mahasiswa tahun ajaran 2017-2019 yang dihitung menggunakan tabel random sampling pada tingkat kepercayaan 90% atau taraf kesalahan (*significance level*) 10%, maka diperoleh sampel sebanyak 263 mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu Angket, Observasi, Wawancara dan Dokumentasi. Instrumen penelitian dengan kuesioner yang dianalisis dengan regresi linier sederhana melalui program *SPSS 20 for Windows* dan diuraikan dalam bentuk deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Terdapat pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan *game online* terhadap interaksi sosial mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin. Dibuktikan dengan  $f$  hitung sebesar  $10,286 > f$  tabel 3,89 dan nilai sig.  $0,002 < 0,1$  sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  dalam penelitian ini diterima yaitu terdapat pengaruh positif dan signifikan dari penggunaan *game online* terhadap interaksi sosial mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin dengan tingkatan pengaruh yang rendah yaitu sebesar 3,4% dan 96,6% dipengaruhi oleh faktor lain. 2) Penggunaan *game online* terhadap interaksi sosial mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin dapat dikatakan berdampak positif dan juga negatif antar sesama *gamer* ataupun *non-gamer*.

## KATA PERSEMBAHAN

Alhamdulillah segala puji dan syukur ku panjatkan kepada-Mu Allah Swt. Atas segala nikmat, rahmat da hidayah-Mu telah memberikan kesehatan, kekuatan, kesempatan dan kemudahan dalam menyelesaikan tugas akhir ini dengan segala kekurangan. Shalawat serta salam selalu tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad saw, beserta keluarga dan sahabat beliau hingga hari akhir.

Ku persembahkan karya ini untuk orang-orang yang selama ini menasehati, membimbing, mendoakan serta memberi semangat untuk ku hingga mampu menyelesaikan tugas akhir sebagai mahasiswa.

1. Kepada kedua orang tua ku yang tercinta Masran dan Wahdah, terima kasih yang sebesar-besarnya karena telah mendidik, memberikan kasih sayang, motivasi, dukungan, doa yang tak berhenti untuk kami. Terima kasih juga untuk berusaha kerja keras untuk membahagiakan dan menyenangkan hati kami anak-anaknya.
2. Kepada adik ku tersayang Muhammad Abduh, terima kasih sudah menjadi pengingat dan penyemangat yang luar biasa.
3. Kepada dosen pembimbing Ibu Dr. Hj. Halimatus Sakdiah, S.Ag., M.Si dan Ibu Armiah, S.Ip, M.Si, terima kasih yang sebesar-besarnya karena sabar memberikan bimbingan, arahan, nasehat, motivasi, demi menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Kepada seluruh Dosen yang pernah mendidik, mengajarkan dan memberikan ilmu kepada saya. Semoga jasa kalian dibalas pahal yang berlipat ganda oleh Allah Swt.
5. Kepada kaka-kaka panutan ku Nor Ainah dan Rina Hartati, terima kasih yang sebesar-besarnya karena selalu membantu memberikan nasehat, semangat dan doa dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Kepada sahabat ku Nur Mahmuda, terima kasih karena telah memberikan bantuan, dukungan, semangat dan doa dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Kepada sahabat-sahabat saya dari 4 sekawan (Aa, Eneng dan Putri), terima kasih karena kalian sudah menghibur dan memberikan semangat kepada saya. Kalian luar biasa.
8. Kepada teman-teman pejuang sarjana ku (Imus, Annis, Ziddah), terima kasih telah memberikan semangat, dan doa kepada ku.
9. Kepada teman-teman seperjuangan di lokal KPI 2016, terima kasih karena sudah menemanai dari awal perkuliahan sampai sekarang.
10. Kepada organisasi ku UKM Bela Diri Taekwondo UIN Antasari Banjarmasin, terima kasih telah menjadi tempat saya belajar dan bersenang-senang.

11. Kepada keluarga besar UKM Bela Diri Taekwondo UIN Antasari Banjarmasin, terima kasih telah menjadi teman, sahabat sekaligus keluarga saya yang tidak sedarah, terima kasih sudah membimbing saya selama ini.
12. Terakhir, kepada orang-orang yang saya sayang dan menyayangi saya, orang yang saya kenal dan mengenal saya, terima kasih kepada kalian yang sudah terlibat dan berjasa dalam skripsi ini yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu.

## MOTTO

**“WAHAI ORANG-ORANG BERIMAN, BERSABARLAH ENGKAU  
DAN KUATKANLAH KESABARANMU”**  
(Q.S. Al Imran: 200)

**“Waktu bagaikan pedang. Jika engkau tidak memanfaatkannya dengan baik (untuk memotong), maka ia akan memanfaatkanmu (dipotong).”**  
(HR. Muslim)

**“Sesungguhnya Allah tidak akan merubah keadaan suatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri”**  
(Q.S. Ar Ra’d: 11)

**Nikmati prosesnya, jalani dan ikuti arusnya.  
Terkait hasil, kita serahkan pada yang Maha Kuasa.**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT, karena berkat nikmat dan hidayah-Nya, skripsi ini dapat selesai dengan waktu yang sedikit lama. Shalawat serta salam tak lupa saya haturkan kepada junjungan kita, Nabi besar Muhammad saw. beserta keluarga, sahabat, tabi'in, tabi'at hingga hari akhir.

Skripsi yang berjudul “Penggunaan *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin” akhirnya bisa diselesaikan. Dalam penyusunannya, penulis mendapat dari berbagai pihak, karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada yang telah memberikan dukungan dan kepercayaan dengan penelitian ini. Ucapan terima kasih ini penulis haturkan kepada:

1. Bapa Dr. Akhmad Sagir, M.Ag Dekan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Antasari Banjarmasin.
2. Ibu Hj. Mariyatul Norhidayati Rahmah, M.Si selaku Ketua Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi.
3. Ibu Dr. Hj. Halimatus Sakdiah, S.Ag., M.Si selaku Pembimbing I dan Ibu Armiah, S.Ip, M.Si sebagai Pembimbing II yang telah memberikan arahan, bimbingan dan koreksi terhadap penyusunan skripsi ini.
4. Seluruh Dosen dan Staf Karyawan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Antasari Banjarmasin.
5. Kepala dan Staf Perpustakaan UIN Antasari, Perpustakaan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Antasari, dan Perpustakaan Daerah

yang telah memberikan layanan yang baik kepada penulis agar mendapat buku-buku yang diperlukan dalam penulisan skripsi ini.

6. Kepala dan Staf SIAKAD UIN Antasari yang telah memberikan layanan yang baik dan membantu penulis untuk mengetahui data-data mahasiswa dan gambaran umum mengenai kampus UIN Antasari Banjarmasin.
7. Mahasiswa(i) UIN Antasari Banjarmasin yang telah memberikan data dan informasi dalam penelitian penulisan skripsi ini.
8. Serta semua pihak yang memberikan bantuan dan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

Akhir kata penulis berharap bahwa isi penelitian skripsi ini bermanfaat untuk kita semua. Semoga Allah Swt akan membalasnya dengan pahala yang berlipat ganda. Aamiin Ya Rabbal Alamin.

Banjarmasin, 17 April 2021

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN. ....	ii
PERSETUJUAN. ....	iii
PENGESAHAN. ....	iv
ABSTRAK. ....	v
KATA PERSEMBAHAN. ....	vi
MOTTO. ....	viii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL .....	xv
DAFTAR GAMBAR. ....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I      PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah. ....	6
C. Tujuan Penelitian. ....	6
D. Signifikansi Penelitian . .....	6
E. Hipotesis Penelitian .....	7
F. Definisi Operasional .....	7
G. Penelitian Terdahulu .....	8
H. Sistematika Penulisan . .....	11
BAB II     KAJIAN TEORI.....	12
A. Tinjauan Tentang Interaksi Sosial.....	12
1. Pengertian Interaksi Sosial.....	12
2. Aspek-Aspek Interaksi Sosial. ....	14
3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Terjadinya Interaksi Sosial.....	15
4. Bentuk-Bentuk Interaksi Sosial. ....	17
5. Komunikasi Sebagai Proses Sosial .....	17
6. Komunikasi dan Interaksi Sosial.....	19
7. Interaksi dan Komunikasi yang Efektif. ....	20

B.	Tinjauan Tentang Penggunaan <i>Game Online</i> .....	21
1.	Pengertian <i>Game Online</i> .....	21
2.	Aspek Intensitas Penggunaan <i>Game Onlline</i> .....	24
3.	Macam-Macam Aplikasi <i>Game Online</i> .....	24
4.	Gejala Pengaruh Penggunaan <i>Game Online</i> .....	29
C.	Tinjauan Tentang Mahasiswa .....	31
1.	Pengertian Mahasiswa.....	31
2.	Dampak Penggunaan <i>Game Online</i> Pada Mahasiswa.....	32
3.	Mengatasi Pengaruh <i>Game Online</i> Secara Berlebihan.....	37
<b>BAB III</b>	<b>METODE PENELITIAN</b> .....	40
A.	Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	40
B.	Data dan Sumber Data. ....	44
C.	Populasi dan Sampel Penelitian .....	45
D.	Variabel Penelitian.....	46
E.	Teknik Pengumpulan Data .....	46
F.	Instrumen Penelitian.....	49
G.	Uji Coba Alat Ukur.....	51
H.	Teknik Pengolahan Data. ....	54
I.	Teknik Analisis Data .....	55
J.	Prosedur Penelitian.....	57
<b>BAB IV</b>	<b>HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	59
A.	Gambaran Umum Penelitian.....	59
1.	Sejarah Singkat UIN Antasari Banjarmasin.....	59
2.	Letak Geografis UIN Antasari Banjarmasin.....	60
3.	Visi dan Misi UIN Antasari Banjarmasin.....	61
4.	Struktur Pimpinan UIN Antasari Banjarmasin. ....	61

5. Jumlah Fakultas, Jurusan dan Mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin Tahun Ajaran 2020-2021 .....	62
B. Persentase Penggunaan <i>Game Online</i>	
Berdasarkan Indikator.....	66
1. Intensitas Bermain <i>Game Online</i> .....	66
2. Durasi Bermain <i>Game Online</i> .....	67
3. Perhatian Terhadap <i>Game Online</i> .....	68
C. Persentase Interaksi Sosial Berdasarkan Indikator .....	69
1. Aspek Kontak Sosial.....	69
2. Aspek Komunikasi.....	70
D. Pemajuan Data. ....	71
1. Deskripsi Data Responden Penelitian. ....	71
2. Data Mengenai Penggunaan <i>Game Online</i> . ....	75
3. Data Mengenai Interaksi Sosial .....	77
E. Hasil Pengujian Hipotesis. ....	80
1. Uji Validitas Data.....	80
2. Uji Reliabilitas Data.....	82
3. Uji Normalitas Data. ....	82
4. Uji Linieritas. ....	83
5. Uji Heteroskedastisitas.....	83
6. Uji Hipotesis. ....	83
7. Dampak Penggunaan <i>Game Online</i> Terhadap Interaksi Sosial.....	86
F. Pembahasan Hasil Penelitian. ....	91
1. Pengaruh Penggunaan <i>Game</i> <i>Online</i> Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa.....	92
2. Dampak Penggunaan <i>Game Online</i> .....	96
BAB V PENUTUP.....	99

A. Kesimpulan .....	99
B. Saran.....	99
DAFTAR PUSTAKA .....	101
LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Skala Likert.....	49
Tabel 3.2. <i>Blue Print</i> Skala Penggunaan <i>Game Online</i> .....	50
Tabel 3.3. <i>Blue Print</i> Skala Interaksi Sosial. ....	51
Tabel 3.4. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Validitas Alat Ukur.....	53
Tabel 3.5. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Reliabilitas Alat Ukur. ....	54
Tabel 4.1. Nama-Nama Rektor IAIN Antasari Banjarmasin sebelum menjadi UIN Antasari Banjarmasin .....	61
Tabel 4.2. Nama-Nama Rektor IAIN Antasari Banjarmasin setelah menjadi UIN Antasari Banjarmasin .....	62
Tabel 4.3. Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi.....	63
Tabel 4.4. Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam.....	63
Tabel 4.5. Fakultas Syariah.....	64
Tabel 4.6. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. ....	65
Tabel 4.7. Fakultas Ushuluddin dan Humaniora. ....	66
Tabel 4.8. Jumlah Mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin. ....	66
Tabel 4.9. Tabulasi Indikator Intensitas Bermain <i>Game Online</i> . ....	67
Tabel 4.10. Tabulasi Indikator Durasi Bermain <i>Game Online</i> . ....	67
Tabel 4.11. Tabulasi Indikator Perhatian Terhadap <i>Game Online</i> .....	68
Tabel 4.12. Kategorisasi Tingkat Penggunaan <i>Game Online</i> Berdasarkan Indikator. ....	69
Tabel 4.13. Tabulasi Indikator Aspek Kontak Sosial. ....	69
Tabel 4.14. Tabulasi Indikator Aspek Komunikasi. ....	70
Tabel 4.15. Kategorisasi Tingkat Interaksi Sosial Berdasarkan Indikator.....	71
Tabel 4.16. Fakultas Responden. ....	71
Tabel 4.17. Tahun Ajaran Kuliah Responden.....	72
Tabel 4.18. Jenis Kelamin Responden.....	73
Tabel 4.19. Tempat Tinggal Responden. ....	73
Tabel 4.20. Jenis <i>Game Online</i> yang di Mainkan.....	74
Tabel 4.21. Distribusi Frekuensi Penggunaan <i>Game Online</i> .....	76
Tabel 4.22. Distribusi Kecenderungan Penggunaan <i>Game Online</i> .....	77
Tabel 4.23. Distribusi Frekuensi Interaksi Sosial . .....	78

Tabel 4.24. Distribusi Kecenderungan Interaksi Sosial.....	79
Tabel 4.25. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas. ....	80
Tabel 4.26. Rekapitulasi Hasil Uji Reliabilitas.....	82
Tabel 4.27. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas Data.....	82
Tabel 4.28. Hasil Uji Linieritas.....	83
Tabel 4.29. Hasil Uji Heteroskedastisitas. ....	83
Tabel 4.30. Hasil Koefisien Determinasi. ....	84
Tabel 4.31. Hasil Uji F.....	85
Tabel 4.32. Hasil Uji T. ....	85
Tabel 4.33. Hasil Pengujian Hipotesis. ....	85

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1. Diagram Distribusi Frekuensi Penggunaan <i>Game Online</i> .....	76
Gambar 2. Diagram Pie Distribusi Kecenderungan Penggunaan <i>Game Online</i> .....	77
Gambar 3. Diagram Distribusi Frekuensi Interaksi Sosial. ....	78
Gambar 4. Diagram Pie Distribusi Kecenderungan Interaksi Sosial.....	79

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Angket Penggunaan <i>Game Online</i> Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa (Tryout) .....	105
Lampiran II Skor Hasil Nilai Uji Coba Intrumen Angket Penggunaan <i>Game Online</i> .....	113
Lampiran III Skor hasil Nilai Uji Coba Instrumen Angket Interaksi Sosial.....	117
Lampiran IV Perhitungan Uji Coba Validitas Instrumen Angket Penggunaan <i>Game Online</i> dengan SPSS. ....	121
Lampiran V Perhitungan Uji Coba Validitas Instrumen Angket Interaksi Sosial dengan SPSS. ....	123
Lampiran VI Perhitungan Uji Coba Validitas Instrumen Angket Penggunaan <i>Game Online</i> dengan Manual. ....	124
Lampiran VII Perhitungan Uji Coba Validitas Instrumen Angket Interaksi Sosial dengan Manual. ....	130
Lampiran VIII Perhitungan Uji Coba Reliabilitas Instrumen Angket dengan SPSS. ....	134
Lampiran IX Perhitungan Uji Coba Reliabilitas Instrumen Angket Penggunaan <i>Game Online</i> .....	135
Lampiran X Perhitungan Uji Coba Reliabilitas Instrumen Angket Interaksi Sosial.....	141
Lampiran XI Uji Validitas Butir Angket Penggunaan <i>Game Online</i> dengan SPSS. ....	145
Lampiran XII Uji Validitas Butir Angket Interakasi Sosial dengan SPSS.....	146
Lampiran XIII Uji Reliabilitas Butir Angket dengan SPSS. ....	147
Lampiran XIV Uji Normalitas Butir Angket dengan SPSS.....	148
Lampiran XV Uji Linieritas Butir Angket dengan SPSS. ....	149
Lampiran XVI Uji Heteroskedastisitas dengan SPSS. ....	150
Lampiran XVIIAnalisis Regresi Linier Sederhana dengan SPSS. ....	151
Lampiran XVIII Statistik Deskriptif dengan SPSS. ....	152
Lampiran XIX Angket Penggunaan <i>Game Online</i> Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Setelah Uji Coba. ....	153

Lampiran XX Perhitungan Distribusi Frekuensi dan Distribusi Kecenderungan Variabel.....	159
Lampiran XXI Langkah Uji Validitas. ....	161
Lampiran XXII Langkah Uji Reliabilitas. ....	162
Lampiran XXIII Langkah Uji Normalitas. ....	163
Lampiran XXIV Langkah Uji Linieritas.....	164
Lampiran XXV Langkah Uji Heteroskedastisitas. ....	165
Lampiran XXVI Langkah Analisis Regresi Linier Sederhana. ....	166
Lampiran XXVII Surat Keputusan Pembimbing Skripsi. ....	167
Lampiran XXVIII Persetujuan Desain Proposal Skripsi. ....	168
Lampiran XXIX Panggilan Maju Seminar. ....	169
Lampiran XXX Berita Acara. ....	170
Lampiran XXXI Surat Keterangan Seminar. ....	171
Lampiran XXXII Mohon Izin Riset.....	172
Lampiran XXXIII Pemberian Izin Riset.....	173
Lampiran XXXIV Surat Keterangan Selesai Riset.....	174