

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Gambaran Umum Penelitian**

##### **1. Sejarah Singkat UIN Antasari Banjarmasin**

Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin sebelum beralih status pada tahun 2017, dikenal oleh masyarakat dengan Institut Agama Islam Negeri Antasari Banjarmasin yang didirikan pada tanggal 20 November 1964. Sejak 1964, terdapat 8 pemimpin/rektor yang memimpin IAIN Antasari Banjarmasin. Rektor pertama IAIN Antasari Banjarmasin adalah K.H. Zafri Zamzam. Saat awal kepemimpinannya, terdapat 4 fakultas yang berdiri yaitu Fakultas Syariah di Banjarmasin, Fakultas Syariah di Kandangan, Fakultas Tarbiyah di Barabai, dan Fakultas Ushuluddin di Amuntai. Selanjutnya berdiri Fakultas Tarbiyah di Banjarmasin diikuti Fakultas Tarbiyah cabang Martapura, cabang Rantau, dan cabang Kandangan. Fakultas baru yang didirikan kemudian pada tahun 1970 adalah Fakultas Dakwah di Banjarmasin. Pada akhirnya, IAIN Antasari memiliki 9 fakultas di akhir kepemimpinan Zafri Zamzam.

Pada tahun 1973, di bawah kepemimpinan Rektor kedua, H. Mastur Jahri, MA., diputuskan bahwa semua Fakultas Tarbiyah disatukan menjadi Fakultas Tarbiyah di Banjarmasin. Beliau juga melanjutkan penyatuan fakultas lainnya menjadi satu fakultas seperti Fakultas Syariah Kandangan menjadi Fakultas Syariah bertempat di Banjarmasin dan Fakultas Ushuluddin Amuntai juga dipindah ke Banjarmasin tahun 1978. Hal ini menjadikan IAIN Antasari memiliki 4 fakultas di Banjarmasin yakni Fakultas Syariah, Fakultas Tarbiyah, Fakultas Dakwah, dan Fakultas Ushuluddin.

Rektor kelima yaitu Prof. Drs. K.H. M. Asywadie Syukur, Lc., menginisiasi pendirian Program Pascasarjana pada tahun 1999 dengan menyusun sebuah tim untuk merancang proposal pendirian yang dipresentasikan di Departemen Agama Pusat Jakarta. Akhirnya, Program Pascasarjana IAIN Antasari Banjarmasin resmi dibuka pada 2 Oktober 2000.

Berdasarkan Keputusan Presiden Nomor 30 Tahun 2017 Tentang Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin tanggal 3 April 2017, IAIN Antasari Banjarmasin beralih status menjadi UIN Antasari Banjarmasin dengan rektor pertama yakni Prof. Dr. H. Akh. Fauzi Aseri, M.A. seiring dengan perubahan alih status ini, didirikan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam. Hal tersebut menjadikan UIN Antasari Banjarmasin memiliki 5 Fakultas yakni Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Fakultas Syariah, Fakultas Ushuluddin dan Humaniora, Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi, dan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam serta Program Pascasarjana.<sup>1</sup>

## **2. Letak Geografis UIN Antasari Banjarmasin**

Kampus UIN Antasari Banjarmasin terletak di jalan Ahmad Yani Km. 4,5 Banjarmasin, Kalimantan Selatan, Indonesia. Kode pos 70235.

Adapun letak geografis UIN Antasari Banjarmasin:

- a) Sebelah Utara berbatasan dengan Jalan Kemiri dan sekitarnya.
- b) Sebelah Selatan berbatasan dengan Jalan Ahmad Yani Km. 4,5.
- c) Sebelah Barat berbatasan dengan Jalan Gatot Subroto.
- d) Sebelah Timur berbatasan dengan Komplek Bina Brata Manunggal II.

---

<sup>1</sup><https://www.uin-antasari.ac.id/sejarah-uin-antasari/> diakses pada hari Selasa, 10 November 2020, pukul 15.14 Wita

### 3. Visi dan Misi UIN Antasari Banjarmasin

Visi :

Menjadi Universitas yang Unggul dan Berakhlak

Misi :

- a. Menyelenggarakan pendidikan dan pengajaran yang unggul dalam berbagai disiplin ilmu yang terintegritasi dengan kebangsaan, berbasis karakter dan kearifan local, serta berwawasan global;
- b. Mengembangkan riset berbagai disiplin ilmu integrative yang relevan dengan kebutuhan masyarakat dan berdampak terhadap kelestarian alam;
- c. Mengembangkan pola pengabdian yang relevan dengan kebutuhan masyarakat;
- d. Membangun kepercayaan dan kerja sama yang saling menguntungkan dengan lembaga regional, nasional, dan internasional; dan
- e. Mengembangkan tata kelola berdasarkan manajemen modern dalam rangka mencapai kepuasan Sivitas Akademika dan stakeholders.

### 4. Struktur Pimpinan UIN Antasari Banjarmasin

Struktur pimpinan IAIN Antasari Banjarmasin sebelum menjadi UIN Antasari Banjarmasin dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.1. Nama-Nama Rektor IAIN Antasari Banjarmasin sebelum menjadi UIN Antasari Banjarmasin**

No.	Nama	Rektor ke-	Tahun Jabatan
1.	K.H. Zafri ZamZam (alm.)	I	1964-1972
2.	H. Mastur Jahri, MA. (alm.)	II	1972-1982
3.	Drs. H. Muhammad Asy'ari, MA.	III	1982-1989
4.	Dr. H. Alfani Daud	IV	1989-1995
5.	Prof. Drs. K.H. M. Asywadie Syukur, Lc	V	1995-2001
6.	Dr. H. Kamrani Buseri, MA.	VI	2001-2009

Sumber: SIAKAD UIN Antasari Banjarmasin Tahun 2020

Struktur pimpinan IAIN Antasari Banjarmasin setelah menjadi UIN Antasari Banjarmasin dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.2. Nama-Nama Rektor IAIN Antasari Banjarmasin setelah menjadi UIN Antasari Banjarmasin**

1.	Prof. Dr. H. Akh. Fauzi Aseri, M.A.	I	2009-2017
2.	Prof. Dr. H. Mujiburrahman, MA.	II	2017-sekarang

Sumber: SIAKAD UIN Antasari Banjarmasin Tahun 2020

Berikut susunan unsur pimpinan UIN Antasari Banjarmasin tahun 2020-2021:

- a. Prof. Dr. H. Mujiburrahman, MA. : Rektor
- b. Dr. Hamdan, M. Pd. : Wakil Rektor I
- c. Dr. H. Syukarni, M. Ag. : Wakil Rektor II
- d. Dr. Hj. Nida Mufidah, M. Pd. : Wakil Rektor III

## **5. Jumlah Fakultas, Jurusan dan Mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin**

### **Tahun Ajaran 2020-2021**

- a. Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi

Jurusan yang ada di Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi, sebagai berikut:

- 1) Bimbingan dan Penyuluhan Islam (BPI)
- 2) Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI)
- 3) Manajemen Dakwah (MD)

Jumlah mahasiswa dari Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi, dapat dilihat pada tabel berikut

**Tabel 4.3. Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi**

No.	Jurusan	Tahun Ajaran										Total
		2011/ 2012	2012/ 2013	2013/ 2014	2014/ 2015	2015/ 2016	2016/ 2017	2017/ 2018	2018/ 2019	2019/ 2020	2020/ 2021	
1.	BPI	-	-	1	-	2	19	27	51	64	66	229
2.	KPI	-	-	-	3	4	41	84	117	106	123	497
3.	MD	-	-	-	3	10	36	87	112	106	108	462
<b>Total</b>		<b>-</b>	<b>-</b>	<b>1</b>	<b>6</b>	<b>16</b>	<b>96</b>	<b>198</b>	<b>280</b>	<b>276</b>	<b>297</b>	<b>1.170</b>

Sumber: SIAKAD UIN Antasari Banjarmasin Tahun 2020

b. Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam

Jurusan yang ada di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, sebagai berikut:

- 1) Asuransi Syariah (AS)
- 2) Ekonomi Syariah (ES)
- 3) Perbankan Syariah (PS)
- 4) D3 Perbankan Syariah (D3 PS)

Jumlah mahasiswa dari Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.4. Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam**

No.	Jurusan	Tahun Ajaran										Total
		2011/ 2012	2012/ 2013	2013/ 2014	2014/ 2015	2015/ 2016	2016/ 2017	2017/ 2018	2018/ 2019	2019/ 2020	2020/ 2021	
1.	AS	-	-	-	3	2	4	27	33	46	39	154
2.	ES	-	-	3	12	37	174	286	257	229	84	1.082
3.	PS	-	4	7	27	67	208	290	272	238	76	1.189
4.	D3 PS	-	-	-	-	-	-	-	15	2	-	17
<b>Total</b>		<b>-</b>	<b>4</b>	<b>10</b>	<b>42</b>	<b>106</b>	<b>386</b>	<b>603</b>	<b>577</b>	<b>515</b>	<b>199</b>	<b>2.442</b>

Sumber: SIAKAD UIN Antasari Banjarmasin Tahun 2020

c. Fakultas Syariah

Jurusan yang ada di Fakultas Syariah, sebagai berikut:

- 1) Hukum Ekonomi Syariah (HES)
- 2) Hukum Keluarga (HK)
- 3) Hukum Tatanegara (HTN)

## 4) Perbandingan Mazhab (PM)

Jumlah mahasiswa dari Fakultas Syariah, dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.5. Fakultas Syariah**

No.	Jurusan	Tahun Ajaran										Total
		2011/ 2012	2012/ 2013	2013/ 2014	2014/ 2015	2015/ 2016	2016/ 2017	2017/ 2018	2018/ 2019	2019/ 2020	2020/ 2021	
1.	HES	-	-	-	4	7	25	45	65	97	79	322
2.	HK	-	1	6	7	18	111	156	184	207	127	817
3.	HTN	-	-	3	2	5	44	78	125	122	76	455
4.	PM	-	-	2	-	9	7	6	24	23	35	106
Total		-	1	11	13	39	187	285	398	449	317	1.700

Sumber: SIAKAD UIN Antasari Banjarmasin Tahun 2020

## d. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Jurusan yang ada di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, sebagai berikut:

- 1) Pendidikan Agama Islam (PAI)
- 2) Pendidikan Bahasa Arab (PBA)
- 3) Pendidikan Bahasa Inggris (PBI)
- 4) Pendidikan Matematika (PMTK)
- 5) Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam (BKPI)
- 6) Manajemen Pendidikan Islam (MPI)
- 7) Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
- 8) Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
- 9) Tadris Biologi (TBL)
- 10) Tadris Kimia (TKM)
- 11) Tadris Fisika (TFS)
- 12) Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam (IPII)

Jumlah mahasiswa dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.6. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**

No.	Jurusan	Tahun Ajaran										Total
		2011/ 2012	2012/ 2013	2013/ 2014	2014/ 2015	2015/ 2016	2016/ 2017	2017/ 2018	2018/ 2019	2019/ 2020	2020/ 2021	
1.	PAI	1	-	5	23	43	177	278	272	191	170	1.160
2.	PBA	-	-	3	9	19	45	72	99	97	105	449
3.	PBI	-	-	7	26	46	143	150	127	112	93	704
4.	PMTK	-	2	7	15	42	127	135	82	74	45	529
5.	BKPI	-	-	-	2	4	22	52	57	68	70	275
6.	MPI	-	-	-	2	6	29	74	71	76	70	328
7.	PGMI	-	-	20	13	71	216	217	150	135	119	941
8.	PIAUD	-	-	-	2	7	38	110	94	60	62	373
9.	TBL	-	-	-	-	-	-	31	32	33	27	123
10.	TKM	-	-	-	-	-	-	9	18	20	12	59
11.	TFS	-	-	-	-	-	-	16	15	18	13	62
12.	IPII	-	-	-	-	-	-	71	76	65	64	276
<b>Total</b>		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>42</b>	<b>92</b>	<b>238</b>	<b>797</b>	<b>1.215</b>	<b>1.093</b>	<b>949</b>	<b>850</b>	<b>5.279</b>

Sumber: SIAKAD UIN Antasari Banjarmasin Tahun 2020

e. Fakultas Ushuluddin dan Humaniora

Jurusan yang ada di Fakultas Ushuluddin dan Humaniora, sebagai berikut:

- 1) Aqidah dan Filsafat Islam (AFI)
- 2) Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir (IAT)
- 3) Psikologi Islam (PsI)
- 4) Studi Agama-Agama (SAA)

Jumlah mahasiswa dari Fakultas Ushuluddin dan Humaniora, dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.7. Fakultas Ushuluddin dan Humaniora**

No.	Jurusan	Tahun Ajaran										Total
		2011/ 2012	2012/ 2013	2013/ 2014	2014/ 2015	2015/ 2016	2016/ 2017	2017/ 2018	2018/ 2019	2019/ 2020	2020/ 2021	
1.	AFI	-	1	1	1	11	21	19	32	65	52	203
2.	IAT	-	2	7	14	10	48	82	120	172	117	572
3.	PsI	-	2	2	14	33	72	90	102	135	115	565
4.	SAA	-	-	-	1	3	11	12	17	26	31	101
<b>Total</b>		<b>-</b>	<b>5</b>	<b>10</b>	<b>30</b>	<b>57</b>	<b>152</b>	<b>203</b>	<b>271</b>	<b>398</b>	<b>315</b>	<b>1.441</b>

Sumber: SIAKAD UIN Antasari Banjarmasin Tahun 2020

Jumlah mahasiswa UIN Antasari berdasarkan Fakultas dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.8. Jumlah Mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin**

No.	Fakultas	Jumlah
1.	Dakwah dan Ilmu Komunikasi	1.170
2.	Ekonomi dan Bisnis Islam	2.442
3.	Tarbiyah dan Keguruan	5.279
4.	Syariah	1.700
5.	Ushuluddin dan Humaniora	1.441
<b>Total</b>		<b>12.032</b>

Sumber: SIAKAD UIN Antasari Banjarmasin Tahun 2020

## **B. Persentase Penggunaan *Game Online* Berdasarkan Indikator**

Penelitian ini menggunakan 26 item soal pernyataan valid tentang penggunaan *game online* yaitu dengan indikator intensitas bermain *game online*, durasi bermain *game online* dan perhatian responden terhadap *game online*. Uraian hasil penelitian mengenai penggunaan *game online* berdasarkan jawaban responden sebagai berikut.

### **1. Intensitas Bermain *Game Online***

Persentase rata-rata dari indikator intensitas bermain *game online* dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.9. Tabulasi Indikator Intensitas Bermain *Game Online***

Indikator	No Item	SS (%)	S (%)	TS (%)	STS (%)	Persentase per item (%)
Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	1	10	42	36	11	62,2
	10	9	16	56	19	71,2
	13	14	59	22	5	70,3
	16	11	21	35	33	52,2
	18	9	41	40	10	62,1
	23	19	46	27	7	55,6
<b>Persentase rata-rata keseluruhan</b>						62,3

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa, dari 263 responden memperoleh persentase rata-rata keseluruhan dari indikator intensitas bermain *game online* sebesar 62,3%, sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan *game online* berdasarkan indikator intensitas responden dalam bermain *game online* pada kategori tinggi.

## 2. Durasi Bermain *Game Online*

Persentase rata-rata dari indikator durasi bermain *game online* dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.10. Tabulasi Indikator Durasi Bermain *Game Online***

Indikator	No Item	SS (%)	S (%)	TS (%)	STS (%)	Persentase per item (%)
Durasi Bermain <i>Game Online</i>	2	21	58	16	5	51,1
	3	56	28	12	3	40,7
	15	12	56	24	7	68,3
	17	4	6	43	48	41,4
	19	6	11	37	47	43,9
	20	5	21	60	15	53,9
<b>Persentase rata-rata keseluruhan</b>						49,9

Tabel diatas menunjukkan bahwa, dari 263 responden memperoleh persentase rata-rata keseluruhan dari indikator durasi bermain *game online* sebesar 49,9%, sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan *game online*

berdasarkan indikator durasi responden dalam bermain *game online* pada kategori rendah.

### 3. Perhatian Terhadap *Game Online*

Persentase rata-rata dari indikator perhatian terhadap *game online* dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.11. Tabulasi Indikator Perhatian Terhadap *Game Online***

<b>Indikator</b>	<b>No Item</b>	<b>SS (%)</b>	<b>S (%)</b>	<b>TS (%)</b>	<b>STS (%)</b>	<b>Persentase per item (%)</b>
Perhatian Terhadap <i>Game Online</i>	4	22	51	23	3	52,0
	5	19	40	38	3	56,5
	6	28	57	14	1	47,1
	7	8	25	54	13	68,0
	8	28	54	14	3	48,1
	9	20	40	34	6	56,7
	11	19	50	24	6	54,4
	12	2	4	51	44	41,0
	14	4	5	48	43	82,5
	21	28	52	17	2	76,7
	22	7	35	50	8	64,8
	24	16	31	42	11	62,2
	25	29	52	14	4	48,2
	26	17	35	40	8	60,0
<b>Persentase rata-rata keseluruhan</b>						<b>58,4</b>

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa, dari 263 responden memperoleh persentase rata-rata keseluruhan dari indikator perhatian responden terhadap *game online* sebesar 58,4%, sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan *game online* berdasarkan indikator perhatian responden terhadap *game online* pada kategori tinggi.

Adapun nilai rata-rata interaksi sosial mahasiswa berdasarkan indikator diuraikan sebagai berikut.

**Tabel 4.12. Kategorisasi Tingkat Penggunaan *Game Online* Berdasarkan Indikator**

<b>Indikator</b>	<b>Rata-rata (%)</b>	<b>Keterangan</b>
Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	62,3	Tinggi
Durasi Bermain <i>Game Online</i>	49,9	Rendah
Perhatian Terhadap <i>Game Online</i>	58,4	Tinggi

Berdasarkan tabel diatas, penggunaan *game online* pada mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin dalam indikator intensitas bermain *game online* pada kategori tinggi dengan persentase sebesar 62,3%, indikator durasi bermain *game online* pada kategori rendah dengan persentase sebesar 49,9%, dan indikator perhatian terhadap *game online* pada kategori tinggi dengan persentase sebesar 58,4%.

### C. Persentase Interaksi Sosial Berdasarkan Indikator

Penelitian ini menggunakan 20 item soal pernyataan valid tentang interaksi sosial yaitu dengan indikator aspek kontak sosial dan aspek komunikasi. Uraian hasil penelitian mengenai interaksi sosial berdasarkan jawaban responden sebagai berikut.

#### 1. Aspek Kontak Sosial

Persentase rata-rata dari indikator aspek kontak sosial dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.13. Tabulasi Indikator Aspek Kontak Sosial**

<b>Indikator</b>	<b>No Item</b>	<b>SS (%)</b>	<b>S (%)</b>	<b>TS (%)</b>	<b>STS (%)</b>	<b>Persentase per item (%)</b>
Aspek Kontak Sosial	1	1	5	46	48	39,7
	3	2	23	53	22	51,3
	8	5	28	49	17	69,7
	11	3	32	49	16	55,4
	20	1	5	57	38	42,1
<b>Persentase rata-rata keseluruhan</b>						<b>51,6</b>

Tabel diatas menunjukkan bahwa, dari 263 responden memperoleh persentase rata-rata keseluruhan dari aspek kontak sosial sebesar 51,6%, sehingga dapat dikatakan bahwa interaksi sosial berdasarkan aspek kontak sosial pada kategori tinggi atau baik.

## 2. Aspek Komunikasi

Persentase rata-rata dari indikator aspek komunikasi dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.14. Tabulasi Indikator Aspek Komunikasi**

<b>Indikator</b>	<b>No Item</b>	<b>SS (%)</b>	<b>S (%)</b>	<b>TS (%)</b>	<b>STS (%)</b>	<b>Persentase per item (%)</b>
Aspek Komunikasi	4	1	6	47	46	40,2
	6	2	25	53	21	51,8
	7	0	4	60	37	41,8
	9	1	4	58	37	42,2
	10	0	10	55	34	44,2
	12	0	16	67	17	49,6
	13	4	22	48	26	74,0
	15	1	15	53	31	46,5
	16	1	10	53	37	43,8
	18	8	34	46	12	65,5
	19	32	54	11	3	46,1
	21	0	2	66	32	42,8
	22	0	4	49	47	39,4
	23	5	52	35	9	62,0
24	3	4	45	48	40,5	
<b>Persentase rata-rata keseluruhan</b>						<b>48,7</b>

Tabel diatas menunjukkan bahwa, dari 263 responden memperoleh persentase rata-rata keseluruhan dari aspek komunikasi sebesar 48,7%, sehingga dapat dikatakan bahwa interaksi sosial berdasarkan aspek komunikasi pada kategori rendah atau kurang.

Adapun nilai rata-rata interaksi sosial mahasiswa berdasarkan indikator diuraikan sebagai berikut.

**Tabel 4.15. Kategorisasi Tingkat Interaksi Sosial Berdasarkan Indikator**

<b>Indikator</b>	<b>Rata-rata (%)</b>	<b>Keterangan</b>
Aspek Kontak Sosial	51,6	Tinggi
Aspek Komunikasi	48,7	Rendah

Berdasarkan tabel diatas, interaksi sosial mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin dalam aspek kontak sosial pada kategori tinggi dengan persentase sebesar 51,6% dan aspek komunikasi pada kategori rendah dengan persentase sebesar 48,7%.

#### **D. Penyajian Data**

##### **1. Deskripsi Data Responden Penelitian**

Berdasarkan hasil pengolahan data di atas, maka diperoleh data sebagai berikut:

##### **a. Fakultas Responden**

Fakultas responden dalam penelitian ini dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.16. Fakultas Responden**

<b>No.</b>	<b>Fakultas</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Persentase</b>
1.	Dakwah dan Ilmu Komunikasi	44	16,7%
2.	Ekonomi dan Bisnis Islam	40	15,2%
3.	Syariah	36	13,7%
4.	Tarbiyah dan Keguruan	102	38,8%
5.	Ushuluddin dan Humaniora	41	15,6%
Total		263	100%

Sumber: Hasil data Penelitian Tahun 2021

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa tingkat fakultas terbanyak yaitu pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan dengan jumlah 102 orang atau 38,8%, sedangkan tingkat yang lain diantaranya Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi dengan jumlah 44 orang atau 16,7%, Fakultas Ekonomi dan

Bisnis Islam dengan jumlah 40 orang atau 15,2%, Fakultas Syariah dengan jumlah 36 orang atau 13,7%, Fakultas Ushuluddin dan Humaniora dengan jumlah 41 orang atau 15,6%. Hal ini menyatakan bahwa mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin yang lebih banyak bermain *game online* didominasi oleh Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, dibuktikan dengan adanya persentase mahasiswa paling tinggi dibandingkan dengan mahasiswa di fakultas yang lain.

b. Tahun Ajaran Kuliah Responden

Tahun ajaran kuliah responden dalam penelitian ini dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.17. Tahun Ajaran Kuliah Responden**

No.	Tahun Ajaran Kuliah	Jumlah	Persentase
1.	2017/2018	102	38,8%
2.	2018/2019	103	39,2%
3.	2019/2020	58	22%
Total		263	100%

Sumber: Hasil data Penelitian Tahun 2021

Berdasarkan tabel di atas, tahun ajaran mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin yang bermain *game online* berjumlah 263 orang dengan komposisi, terdiri dari 102 orang di tahun ajaran 2017/2018 atau 38,8%, 103 orang di tahun ajaran 2018/2019 atau 39,2%, dan 58 orang di tahun ajaran 2019/2020. Hal ini menyatakan bahwa mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin yang bermain *game online* didominasi oleh mahasiswa yang berada di tahun ajaran 2018/2019, dibuktikan dengan persentase yang lebih besar daripada mahasiswa di tahun ajaran lainnya.

c. Jenis Kelamin Responden

Jenis kelamin responden dalam penelitian ini dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.18. Jenis Kelamin Responden**

No.	Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase
1.	Laki-Laki	162	61,6%
2.	Perempuan	101	38,4%
Total		263	100%

Sumber: Hasil data Penelitian Tahun 2021

Melalui tabel di atas, jumlah mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin dalam penelitian ini berjumlah 263 dengan komposisi, terdiri dari 101 orang perempuan atau sebesar 38,4% dan laki-laki sebanyak 162 orang atau sebesar 61,6%. Hal ini menyatakan bahwa mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin yang bermain *game online* didominasi oleh laki-laki, dibuktikan dengan persentase jumlah mahasiswa laki-laki lebih besar daripada persentase mahasiswa perempuan.

d. Tempat Tinggal Responden

Tempat tinggal responden dalam penelitian ini dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.19. Tempat Tinggal Responden**

No.	Tempat Tinggal	Jumlah	Persentase
1.	Kos	95	36,1%
2.	Asrama	29	11%
3.	Rumah Orang Tua	117	44,5%
4.	Rumah Sendiri	22	8,4%
Total		263	100%

Sumber: Hasil data Penelitian Tahun 2021

Berdasarkan tabel di atas, tempat tinggal mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin yang bermain *game online* terbanyak berada pada rumah orang tua yaitu 117 orang atau sebesar 44,5%, sedangkan tempat tinggal yang lain

diantaranya; kos dengan jumlah 95 orang atau sebesar 36,1%, asrama dengan jumlah 29 orang atau sebesar 11%, dan rumah sendiri dengan jumlah 22 orang atau sebesar 8,4%. Hal ini menyatakan bahwa mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin yang bermain *game online* terbanyak bertempat di rumah orang tua, dibuktikan dengan persentase yang paling tinggi dibandingkan dengan persentase tempat tinggal yang lain.

e. Jenis *Game* yang di Mainkan

Jenis *game* yang di mainkan responden dalam penelitian ini dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.20. Jenis *Game Online* yang di Mainkan**

No.	Jenis <i>Game Online</i>	Jumlah	Persentase
1.	Mobile Legend (ML)	153	58
2.	PUBG Mobile	46	17
3.	Garena AOV	2	1
4.	Rules Of Survival	0	0
5.	Modern Combat 5 Blackout	0	0
6.	Garena Free Fire	14	5
7.	Clash Of Clans	11	4
8.	Lineage 2 Revolution	0	0
9.	World of Thanks Blitz	2	1
10.	Space Commander	1	0
11.	Among Us	34	13
Total		263	100%

Berdasarkan tabel di atas menjelaskan bahwa frekuensi penggunaan *game online* yang dimainkan oleh responden berbagai macam jenis *game online*, *game online* yang banyak dimainkan oleh responden adalah mobile legend (ML) sebesar 58% dengan 153 responden, PUBG Mobile sebesar 18% dengan 46 responden, Garena (AOV) sebesar 1% dengan 2 responden, Rules Of Survival sebesar 0% dengan 0 responden, Modern Combat 5 Blackout sebesar 0% dengan 0 responden, Garena Free Fire sebesar 5% dengan 14

responden, Clash Of Clans sebesar 4% dengan 11 responden, Lineage 2 Revolution sebesar 0% dengan 0 responden, World of Thanks Blitz sebesar 1% dengan 2 responden, Space Commander sebesar 0% dengan 1 responden, Among Us sebesar 13% dengan 34 responden,

Hal ini menyatakan bahwa jenis *game online* yang dimainkan oleh responden didominasi oleh jenis mobile legend (ML), dibuktikan dengan persentase yang lebih besar daripada jenis *game online* lainnya.

## **2. Data Mengenai Penggunaan *Game Online***

Data variabel penggunaan *game online* dengan jumlah responden 263 mahasiswa. Ada 4 alternatif jawaban dengan skor tertinggi 4 dan skor terendah 1. Berdasarkan data variabel penggunaan *game online*, maka diperoleh skor tertinggi sebesar 104 dan skor terendah sebesar 26 dengan mean 66.15, median 65.00, mode 67 dan standar deviasi sebesar 8.59.

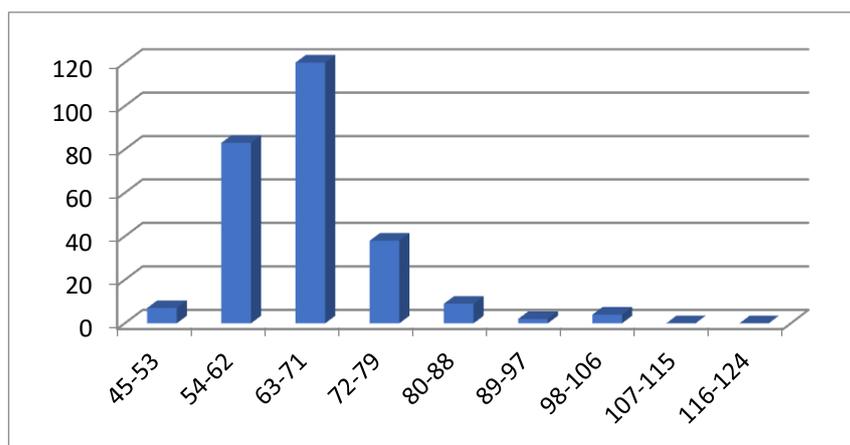
Untuk menentukan jumlah kelas interval digunakan rumus yaitu jumlah kelas =  $1 + 3,3 \log n$ , dimana  $n$  adalah jumlah responden. Dari perhitungan diketahui bahwa  $n = 263$ , sehingga diperoleh banyak kelas  $1 + 3,3 \log 263 = 8,98$  dibulatkan menjadi 9 kelas interval. Rentang data dengan rumus nilai maksimal – nilai minimal, sehingga diperoleh rentang data  $104 - 26 = 78$ . Sedangkan panjang kelas diperoleh dari  $K = 78/9 = 8,6$  dibulatkan menjadi 9.

**Tabel 4.21. Distribusi Frekuensi Penggunaan Game Online**

No.	Interval	F	(%)	Persentase Kumulatif
1.	45-53	7	2,66	2,66
2.	54-62	83	31,56	34,22
3.	63-71	120	45,63	79,85
4.	72-79	38	14,45	94,29
5.	80-88	9	3,42	97,72
6.	89-97	2	0,76	98,48
7.	98-106	4	1,52	100,00
8.	107-115	0	0,00	100,00
9.	116-124	0	0,00	100,00
<b>Jumlah</b>		<b>263</b>	<b>100,00</b>	

Hasil distribusi frekuensi data variabel Penggunaan *Game Online* yang

disajikan pada tabel di atas digambarkan dalam Diagram berikut.

**Gambar 1. Diagram Distribusi Frekuensi Penggunaan Game Online**

Kategorisasi kecenderungan atau tinggi rendahnya Penggunaan *Game*

*Online* dalam penelitian ini didasarkan tiga kategori sebagai berikut.

Tinggi  $X \geq M + 1SD$

Sedang  $M - 1SD \leq X < M + 1SD$

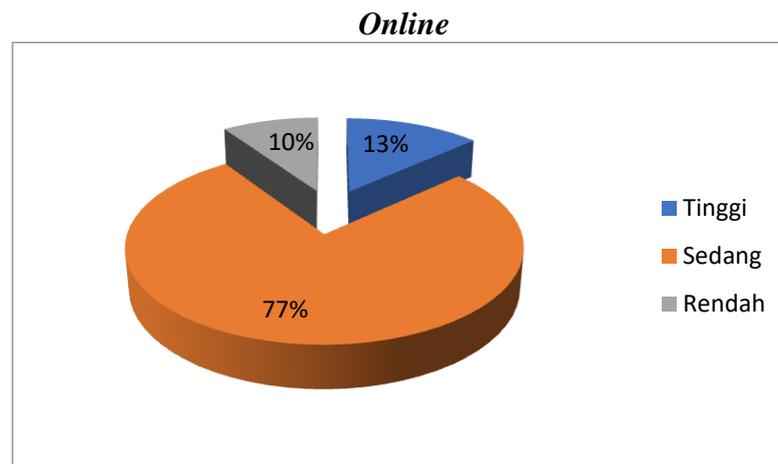
Rendah  $X < M - 1SD$

(Azwar, 2012)

Berdasarkan data tersebut, maka dapat dibuat tabel distribusi frekuensi kecenderungan sebagai berikut.

**Tabel 4.22. Distribusi Kecenderungan Penggunaan *Game Online***

Kategori	Interval Kelas	F	Persentase
Tinggi	$X \geq 74,74$	35	13,31
Sedang	$57,56 \leq X < 74,74$	203	77,19
Rendah	$X < 57,56$	25	9,51
<b>Jumlah</b>		<b>263</b>	<b>100,00</b>

**Gambar 2. Diagram Pie Distribusi Kecenderungan Penggunaan *Game Online***

Hasil di atas menunjukkan bahwa mahasiswa yang Menggunakan *Game Online* dengan tingkat tinggi sebanyak 13,31%, mahasiswa yang Menggunakan *Game Online* dengan tingkat sedang sebanyak 77,19%, dan mahasiswa yang Menggunakan *Game Online* dengan tingkat rendah sebanyak 9,51%.

Berdasarkan tabel distribusi kecenderungan di atas dapat disimpulkan bahwa Penggunaan *Game Online* Mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin tahun ajaran 2017-2019 tergolong sedang.

### 3. Data Mengenai Interaksi Sosial

Data variabel interaksi sosial dengan jumlah responden 263 mahasiswa. Ada 4 alternatif jawaban dengan skor tertinggi 4 dan skor terendah 1. Berdasarkan data variabel interaksi sosial, maka diperoleh skor tertinggi sebesar 80 dan skor terendah sebesar 20 dengan mean 50.95, median 52.00, mode 52, dan standar deviasi sebesar 5.55.

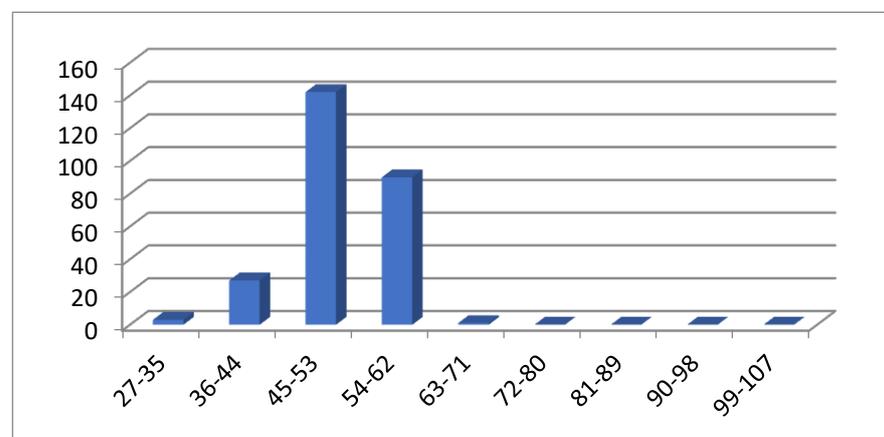
Untuk menentukan jumlah kelas interval digunakan rumus yaitu jumlah kelas =  $1 + 3,3 \log n$ , dimana  $n$  adalah jumlah responden. Dari perhitungan diketahui bahwa  $n = 263$ , sehingga diperoleh banyak kelas  $1 + 3,3 \log 263 = 8,98$  dibulatkan menjadi 9 kelas interval. Rentang data dengan rumus nilai maksimal – nilai minimal, sehingga diperoleh rentang data  $80 - 20 = 60$ . Sedangkan panjang kelas diperoleh dari  $K = 60/9 = 6,6$  dibulatkan menjadi 7.

**Tabel 4.23. Distribusi Frekuensi Interaksi Sosial**

No.	Interval	F	(%)	Persentase Kumulatif
1.	27-35	3	1,14	1,14
2.	36-44	27	10,27	11,41
3.	45-53	142	53,99	65,40
4.	54-62	90	34,22	99,62
5.	63-71	1	0,38	100,00
6.	72-80	0	0,00	100,00
7.	81-89	0	0,00	100,00
8.	90-98	0	0,00	100,00
9.	99-107	0	0,00	100,00
<b>Jumlah</b>		<b>263</b>	<b>100,00</b>	

Hasil distribusi frekuensi data variabel Interaksi Sosial yang disajikan pada tabel di atas digambarkan dalam Diagram berikut.

**Gambar 3. Diagram Distribusi Frekuensi Interaksi Sosial**



Kategorisasi kecenderungan atau tinggi rendahnya Penggunaan *Game Online* dalam penelitian ini didasarkan tiga kategori sebagai berikut.

Tinggi	$X \geq M + 1SD$
Sedang	$M - 1SD \leq X < M + 1SD$
Rendah	$X < M - 1SD$

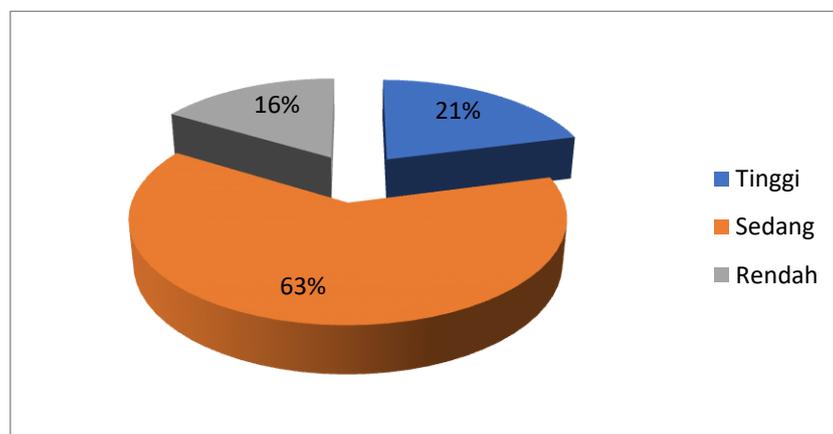
(Azwar, 1012)

Berdasarkan data tersebut, maka dapat dibuat tabel distribusi frekuensi kecenderungan sebagai berikut.

**Tabel 4.24. Distribusi Kecenderungan Interaksi Sosial**

Kategori	Interval Kelas	F	Persentase
Tinggi	$X \geq 56,5$	55	20,91
Sedang	$45,4 \leq X < 56,5$	165	62,74
Rendah	$X < 45,4$	43	16,35
<b>Jumlah</b>		<b>263</b>	<b>100,00</b>

**Gambar 4. Diagram Pie Distribusi Kecenderungan Interaksi Sosial**



Hasil di atas menunjukkan bahwa mahasiswa yang memiliki Interaksi Sosial yang tinggi sebanyak 20,91%, mahasiswa yang memiliki Interaksi Sosial yang sedang sebanyak 62,74%, dan mahasiswa yang memiliki Interaksi Sosial yang rendah sebanyak 16,35%.

Berdasarkan tabel distribusi kecenderungan di atas dapat disimpulkan bahwa Interaksi Sosial Mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin tahun ajaran 2017-2019 tergolong sedang.

### E. Hasil Pengujian Hipotesis

Sebelum melakukan pengujian hipotesis, peneliti melakukan uji prasyarat sebagai berikut.

#### 1. Uji Validitas Data

Uji validitas dilakukan kepada mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin sebanyak 263 orang. Hasil uji validitas menggunakan bantuan Microsoft Excel. Berdasarkan hasil olahan data excel, maka butir item memiliki nilai  $r_{hitung}$  yang  $> 0,138$  dinyatakan valid, dan nilai  $r_{hitung}$  yang  $< 0,138$  dinyatakan tidak valid.

**Tabel 4.25. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas**

Variabel	Item	r tabel	r hitung	Keterangan
Penggunaan <i>Game</i> <i>Online</i> (X)	1	0,138	0,454	Valid
	2	0,138	0,432	Valid
	3	0,138	0,356	Valid
	4	0,138	0,584	Valid
	5	0,138	0,605	Valid
	6	0,138	0,486	Valid
	7	0,138	0,512	Valid
	8	0,138	0,539	Valid
	9	0,138	0,520	Valid
	10	0,138	0,546	Valid
	11	0,138	0,527	Valid
	12	0,138	0,342	Valid
	13	0,138	0,159	Valid
	14	0,138	0,358	Valid
	15	0,138	0,169	Valid
	16	0,138	0,145	Valid
	17	0,138	0,283	Valid
	18	0,138	0,212	Valid
	19	0,138	0,144	Valid
	20	0,138	0,258	Valid
	21	0,138	0,386	Valid

	22	0,138	0,640	Valid
	23	0,138	0,537	Valid
	24	0,138	0,608	Valid
	25	0,138	0,534	Valid
	26	0,138	0,575	Valid
Interaksi Sosial (Y)	1	0,138	0,497	Valid
	2	0,138	0,069	Tidak Valid
	3	0,138	0,465	Valid
	4	0,138	0,455	Valid
	5	0,138	-0,047	Tidak Valid
	6	0,138	0,467	Valid
	7	0,138	0,530	Valid
	8	0,138	0,340	Valid
	9	0,138	0,503	Valid
	10	0,138	0,525	Valid
	11	0,138	0,541	Valid
	12	0,138	0,455	Valid
	13	0,138	0,223	Valid
	14	0,138	-0,061	Tidak Valid
	15	0,138	0,388	Valid
	16	0,138	0,462	Valid
	17	0,138	0,059	Tidak Valid
	18	0,138	0,217	Valid
	19	0,138	0,191	Valid
	20	0,138	0,456	Valid
	21	0,138	0,518	Valid
	22	0,138	0,477	Valid
	23	0,138	0,423	Valid
	24	0,138	0,333	Valid

Berdasarkan pengolahan data diatas menunjukkan bahwa semua butir item pada variabel penggunaan *game online* dinyatakan valid karena  $r_{hitung} > 0,138$ . Untuk variabel interaksi sosial ada 4 butir item yang dinyatakan tidak valid yaitu,  $r_{hitung}$  0,069 pada item nomor 2,  $r_{hitung}$  -0,047 pada item nomor 5,  $r_{hitung}$  -0,061 pada item nomor 14, dan  $r_{hitung}$  0,059 pada item nomor 17. Peneliti memilih untuk menggunakan butir item yang valid, dengan semua variabel penggunaan *game online* berjumlah 26 butir item dan 20 butir item valid dan 4 butir item digururkan pada variabel interaksi sosial.

## 2. Uji Reliabilitas Data

Uji reliabilitas dinyatakan reliabel apabila memiliki *Cronbach Alpha* ( $\alpha$ ) > 0,60.

**Tabel 4.26. Rekapitulasi Hasil Uji Reliabilitas**

No.	Kuesioner Variabel	Koefisien Reliabilitas
1.	Penggunaan <i>Game Online</i>	0,811
2.	Interaksi Sosial	0,670

Sumber: Hasil Penelitian 2021

Hasil uji pada tabel tersebut menggambarkan bahwa nilai alpha untuk variabel penggunaan *game online* (X) dengan koefisien reliabilitas 0,811 dan variabel interaksi sosial (Y) dengan koefisien reliabilitas 0,670, maka instrument tersebut dinyatakan reliabel karena memiliki *Cronbach Alpha* ( $\alpha$ ) > 0,60.

## 3. Uji Normalitas Data

Uji normalitas pada model regresi digunakan untuk menguji apakah nilai residual yang dihasilkan regresi terdistribusi secara normal. Dalam uji normalitas ini penulis menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov*, yang dalam uji ini mengatakan bahwa data terdistribusi normal jika nilai signifikansinya lebih dari 0,1.

**Tabel 4.27. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas Data**

Variabel	Normality	Kesimpulan
Penggunaan <i>Game Online</i>	0,312	Normal
Interaksi Sosial	0,262	Normal

Berdasarkan hasil pengolahan data uji normalitas, dapat diketahui nilai uji normalitas variabel penggunaan *game online* sebesar 0,312 dan variabel interaksi sosial sebesar 0,262 menyatakan lebih besar dari  $\alpha = 0,1$  pada taraf signifikansi 10% sehingga dapat kesimpulan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

#### 4. Uji Linieritas

Uji linieritas bertujuan untuk menguji apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linier atau tidak.

**Tabel 4.28. Hasil Uji Linieritas**

Variabel	Linearity	Kesimpulan
Penggunaan <i>Game Online</i> terhadap Interaksi Sosial	0,001	Linier

Berdasarkan hasil uji linieritas tersebut menunjukkan bahwa hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat memiliki signifikansi kurang dari 0,1. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hubungan antara variabel penggunaan *game online* dan interaksi sosial mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin adalah linier.

#### 5. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas bertujuan untuk mengetahui apakah ada ketidaksamaan varian dari residual untuk semua pengamatan pada model regresi. Ada tidaknya gejala heteroskedastisitas apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,1. Pengujian ini dibantu dengan program *IBM SPSS Statistics 20*.

**Tabel 4.29. Hasil Uji Heteroskedastisitas**

Variabel	Sig.	Keterangan
Penggunaan <i>Game Online</i> Terhadap Interaksi Sosial	0,652	Tidak Terjadi Heteroskedastisitas

Berdasarkan tabel diatas bahwa nilai signifikansi lebih besar dari 0,1, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada ketidaksamaan varian dari residual dalam model regresi

#### 6. Uji Hipotesis

Hipotesis alternatif dalam penelitian ini adalah “Terdapat pengaruh penggunaan *game online* terhadap interaksi sosial mahasiswa”. Pengujian hipotesis dilakukan dengan analisis regresi linier sederhana. Penggunaan analisis

ini bertujuan untuk menguji ada tidaknya pengaruh antara variabel X (*independent*) dan variabel Y (*dependent*). Model pengaruh antara variabel X dan Y dalam penelitian ini didefinisikan dengan model persamaan sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

$Y$  = Variabel dependen (variabel terikat)

$a$  = Konstanta

$b$  = Koefisien regresi

$X$  = Variabel independen (variabel bebas)

**Tabel 4.30. Hasil Koefisien Determinasi**

<b>R</b>	<b>R Square</b>	<b>Adjust R Square</b>
0,184	0,034	0,030

Berdasarkan hasil tabel terlihat besarnya nilai korelasi/hubungan (R) menerangkan tingkat hubungan antara variabel independen (X) dengan variabel dependen (Y). Dari hasil analisis didapat nilai (R) yaitu sebesar 0,184. Nilai 0,184 adalah positif. Koefisien bertanda positif artinya terdapat pengaruh yang positif antara variabel penggunaan *game online* terhadap interaksi sosial.

R Square disebut koefisien determinasi. Koefisien determinasi menerangkan seberapa besar variabel Y yang disebabkan oleh variabel X. Dari tabel diatas diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,034, yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel bebas (Penggunaan *Game Online*) terhadap variabel terikat (Interaksi Sosial) adalah sebesar 3,4% dan sisanya 96,6% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini.

**Tabel 4.31. Hasil Uji F**

<b>F Hitung</b>	<b>F Tabel</b>	<b>Sig.</b>
10,286	3,89	0,002

Berdasarkan tabel di atas diperoleh  $F_{hitung}$  sebesar 10,286 lebih besar dari  $F_{tabel}$  3,89 maka dapat dinyatakan bahwa  $F_{hitung} > F_{tabel}$  dengan tingkat signifikansi sebesar 10% atau 0,1, maka  $0,002 < 0,1$  sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis dalam penelitian ini dapat diterima yaitu terdapat pengaruh penggunaan *game online* terhadap interaksi sosial mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin, dengan demikian  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

**Tabel 4.32. Hasil Uji T**

<b>Variabel</b>	<b>Koefisien Regresi</b>	<b>T Hitung</b>	<b>T Tabel</b>	<b>Sig.</b>
Konstanta	39,495			
Penggunaan <i>Game Online</i>	0,139	3,024	1,645	0,003
<b>R atau (r) : 0,184</b>				
<b>R Square : 0,034</b>				

Tabel di atas menunjukkan bahwa  $t_{hitung}$  3,024 lebih besar dari  $t_{tabel}$  1,645 sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan *game online* terhadap interaksi sosial mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin.

**Tabel 4.33. Hasil Pengujian Hipotesis**

<b>Variabel</b>	<b>R</b>	<b>R Square</b>	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	<b>Sig.</b>	<b>Hipotesis Penelitian</b>	<b>Ket.</b>
$X \rightarrow Y$	0,184	0,034	3,024	1,645	0,003	Diterima	Signifikan

Sumber: Hasil analisis data dengan taraf signifikansi sebesar  $\alpha = 0,1$  sig(1-tailed)

Keterangan:

X = Penggunaan *Game Online*

Y = Interaksi Sosial

Berdasarkan *output Coefficients SPSS 20 for Windows*, sehingga diperoleh persamaan regresi linier sederhana dalam penelitian ini sebagai berikut:

$$Y = 39,495 + 0,139X$$

Dari persamaan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Koefisien (*a*) adalah 39,495 menunjukkan jika variabel independen dianggap nol, maka perubahan penggunaan *game online* mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin adalah sebesar 39,495 satuan.
- b. Koefisien regresi sebesar 0,139 menyatakan bahwa setiap kenaikan penggunaan *game online* sebesar 1 satuan maka akan meningkatkan interaksi sosial mahasiswa sebesar 0,139 satuan, sebaliknya jika penggunaan *game online* dikurangi 1 satuan maka interaksi sosial mahasiswa akan mengalami penurunan sebesar 0,139.

## **7. Dampak Penggunaan *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial**

Berdasarkan pengamatan, penggunaan *game online* sangat marak dikalangan mahasiswa, baik laki-laki ataupun perempuan. Penggunaan *game online* tersebut dapat berdampak kepada interaksi sosial mahasiswa sesama *gamer* atau bahkan interaksi sosial mahasiswa dengan yang bukan *gamer*. Meskipun demikian dapat terlihat dari kontak sosial dan komunikasi yang berbeda antara keduanya yaitu, mahasiswa sesama *gamer* memiliki topik pembahasan yang sama antara satu sama lain, karena itu komunikasi mereka lancar dan interaksinya sangat baik, bahkan mereka bisa menjadi teman yang akrab. Sedangkan interaksi sosial mahasiswa dengan yang bukan *gamer* malah sebaliknya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin tentang penggunaan *game online*, secara umum mereka memberikan tanggapan sebagai berikut.

- a. Hasil wawancara dengan salah satu mahasiswa *gamer* yang beinisialkan AH bahwa, dia biasanya bertemu dengan teman-teman untuk berbincang, tapi karena teknologi sudah canggih dan tidak bisa dihindari, maka dia bersama teman-temannya sekarang biasanya bertemu untuk bermain *game online*, karena rata-rata temannya juga seorang *gamer*. Walaupun dia *gamer*, tapi itu tidak menutup kemungkinan kalau dia tidak bisa berbaur dengan teman yang bukan *gamer*. Dia masih bisa menyesuaikan tempat dan bersama siapa dia bertemu, dia tidak selalu bermain *game* atau membahas mengenai *game online* jika dia sedang bersama teman yang bukan *gamer*. *Game online* sendiri bukan suatu prioritas untuk kesehariannya, karena dia memainkan *game online* hanya untuk mengisi kesepian dan menghilangkan rasa bosan. Namun, dari penggunaan *game online* juga bisa berdampak negatif untuknya, matanya sering berair ketika memainkannya sambil berbaring, dan itu bisa merusak mata.<sup>2</sup>
- b. Hasil wawancara dengan inisial AMJ, bahwa dia masih bisa membatasi penggunaan *game online*, karena *game online* hanya untuk menghilangkan rasa bosan. Karena sekarang lagi masa pandemi, dia lebih sering berteman dengan sesama *gamer* dengan via *online*, karena tidak harus bertatap muka secara langsung. Jika hobinya sama dengan teman, maka dia lebih sering bermain *game online*, akan tetapi jika hobinya berbeda dengan temannya

---

<sup>2</sup> Wawancara dilaksanakan pada tanggal 1 Mei 2021 via *whatsapp (online)*

maka perbincangannya akan jadi biasa saja, dan saya lebih suka jika berbincang dengan teman membahas tentang *game online*.<sup>3</sup>

- c. Hasil wawancara dengan responden berinisial SR, bahwa pengaruh interaksi kepada teman sesama *gamer* dengan teman yang *non-gamer* itu sama saja, tidak ada perbandingan antara satu sama lain. Namun lebih banyak teman yang *non-gamer* karena nyaman dan teman nya yang itu saja. Dampak dari *game online* ada positif dan negatifnya, segi positifnya yaitu teman bertambah dan *game online* bertujuan untuk hiburan, dari segi negatifnya yaitu jadi lupa waktu. Namun dampak *game online* menurut SR lebih dominan segi positifnya.<sup>4</sup>
- d. Hasil wawancara dengan responden berinisial MS, bahwa interaksi dengan teman *non-gamer* lebih nyaman karena topik pembicaraan lebih banyak dan lebih luas dibanding dengan teman sesama *gamer* yang topiknya tidak jauh dengan *game online*. Pengaruh dari *game online* yaitu terlalu *toxic*. Dampak positif dari *game online* yaitu meningkatkan dan merubah *mood* menjadi lebih baik, untuk dampak negatif dari *game online* yaitu tugas tidak dikerjakan dan bahkan tidak masuk kuliah pagi karena malam memainkan *game online* sehingga pagi mengantuk dan tidak bersemangat untuk masuk kelas perkuliahan.<sup>5</sup>
- e. Hasil wawancara dengan responden berinisial F, bahwa dia lebih banyak memiliki teman sesama *gamer* dibandingkan *non-gamer*, jadi lebih nyaman

---

<sup>3</sup> Wawancara dilaksanakan pada tanggal 18 November 2020 via *whatsapp (online)*

<sup>4</sup> Wawancara dilaksanakan pada tanggal 7 mei 2021 via *whatsapp (online)*

<sup>5</sup> Wawancara dilaksanakan pada tanggal 7 mei 2021 via *whatsapp (online)*

berbincang atau berkumpul dengan sesama *gamer* karena topik pembicaraan yang lebih seru. Untuk dampak dari penggunaan *game online* lebih ke negatif karena mata menjadi sakit, suka menunda pekerjaan jika keseruan bermain, lupa waktu dan bahkan berkata kasar. Tapi untuk dampak positif penggunaan *game online* juga ada yaitu bertambahnya teman baru dan *game online* bertujuan untuk menghilangkan rasa bosan.<sup>6</sup>

- f. Hasil wawancara dengan responden berinisial MSF, bahwa memainkan *game online* masih sesuai porsinya jadi dampaknya lebih ke positif yaitu menghilangkan rasa jenuh ketika banyak nya tugas, namun ada juga dampak negatif dari main *game online* yaitu banyak pekerjaan yang tertunda akibat permainan yang belum selesai. Penggunaan *game online* juga memiliki pengaruh yang bahkan sampai sekarang masih ada, jika lagi berkumpul dengan teman-teman walaupun dalam keadaan tidak memainkan *game online* pasti topik pembicaraan ada sangkut pautnya dengan *game online*, sekalipun topik pembicaraan yang lain pun juga ada. Pengaruh pada interaksi dengan teman *gamer* ataupun *non-gamer* itu tidak ada, karena teman nya itu-itu saja, jadi topik pembicaraan tentang *game online* ataupun hal lain itu tidak ada perbedaan.<sup>7</sup>
- g. Hasil wawancara dengan responden berinisial ZA, bahwa interaksi dengan teman sesama *gamer* dan teman yang *non-gamer* itu bisa dikatakan seimbang karena dia bisa membuat kondisi yang nyaman bergaul diantara teman *gamer* atau *non-gamer*. Bermain *game online* tergantung *mood* karena bermain

---

<sup>6</sup> Wawancara dilaksanakan pada tanggal 7 mei 2021 via *whatsapp (online)*

<sup>7</sup> Wawancara dilaksanakan pada tanggal 7 Mei 2021 via *whatsapp (online)*

*game online* hanya diwaktu luang. Dampak dari bermain *game online* ada positif dan negatif, dampak positifnya yaitu menghilangkan rasa bosan dan *game online* juga bisa mengasah otak karena permainan nya menggunakan strategi dan membutuhkan kekompakan dengan teman lain, dampak negatif dari *game online* ini yaitu kurangnya jam tidur dimalam hari karena sering memainkan pada malam hari, kurangnya membaca buku, mata menjadi sakit, dan ketika bermain *game online* terlalu lama bisa membuat sakit kepala karena selalu melihat cahaya terus bahkan membuat baterai *handphone* menjadi kurang baik karena terlalu sering dimainkan.<sup>8</sup>

- h. Hasil wawancara dengan responden berinisial AW, bahwa interaksi dan komunikasi dengan teman *gamer* dan teman *non-gamer* lancar saja tidak ada perbedaan antara keduanya, namun lebih banyak memiliki teman sesama *gamer*. Pengaruh dari penggunaan *game online* tidak ada, namun dampak positif dan negatif dari *game online* ada. Dampak positif penggunaan *game online* adalah menghilangkan rasa bosan, mengisi waktu luang menambah banyak teman, lebih mengasah otak, dan membuat *mood* menjadi jauh lebih baik. Dampak negatifnya adalah membuat lupa waktu, membuat emosi meningkat, dan bahkan bisa mengeluarkan uang yang tidak sedikit untuk mengikuti suatu *event game online*, namun itu jika ada uang lebih dan membeli keinginan tersebut untuk kepuasan.<sup>9</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa responden mahasiswa diatas, maka diperoleh bahwa dampak dari penggunaan *game online* terhadap interaksi

---

<sup>8</sup> Wawancara dilaksanakan pada tanggal 7 Mei 2021 via *whatsapp (online)*

<sup>9</sup> Wawancara dilaksanakan pada tanggal 7 Mei 2021 via *whatsapp (online)*

sosial mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin beragam, dampak *game online* responden kepada sesama teman *gamer* hasilnya positif, karena mereka bisa berinteraksi tanpa bertatap muka, melainkan via *online* dari perbincangan saat bermain *game online*, dan perbincangan mereka menarik karena satu hobi dan satu topik pembicaraan. Dampak *game online* responden kepada teman yang bukan *gamer* bisa dikatakan negatif, karena dilihat dari masa pandemi saat ini mereka tidak bisa berkomunikasi dengan teman yang *non-gamer*. Selain itu, mereka yang bisa berinteraksi dengan yang bukan *gamer*, perbincangan mereka akan kurang menarik.

Namun, beberapa responden juga menyatakan bahwa menjadi seorang *gamer* tidak menjadi tolak ukur bahwa hanya bisa berteman sesama *gamer* saja, namun dengan teman *non-gamer* pun juga bisa berteman jika bisa menyesuaikan keadaan dan bersama siapa dia berinteraksi sekarang. Karena itu hasil wawancara dengan beberapa responden dalam penelitian ini interaksi sosial mahasiswa antara sesama *gamer* dan *non-gamer* bisa dikatakan positif. Bisa disimpulkan bahwa hasil wawancara dengan beberapa responden dalam penelitian ini yaitu penggunaan *game online* terhadap interaksi sosial mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin berdampak positif.

## **F. Pembahasan Hasil Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dan dampak dari penggunaan *game online* terhadap interaksi sosial mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin.

## 1. Pengaruh Penggunaan *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa

Berdasarkan tabel 4.13. jenis *game online* yang di mainkan oleh responden didominasi oleh jenis mobile legend (ML) dibuktikan dengan persentase sebesar 58%. Kecenderungan penggunaan *game online* dalam penelitian ini menunjukkan pada kategori sedang dengan persentase sebesar 77%, dapat dilihat dari tabel 4.15. dan gambar 2.

Berdasarkan hasil analisis regresi sederhana diperoleh nilai koefisien regresi sebesar 0,139 dengan nilai signifikan  $0,003 < 0,1$  dan nilai koefisien determinasi ( $R^2$ ) sebesar 0,034. Nilai koefisien determinasi tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan *game online* terhadap interaksi sosial mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin yaitu sebesar 3,4%. Selebihnya, sebesar 96,6% ditentukan oleh faktor lain diluar penelitian ini.

Faktor pendorong bermain *game online* dari beberapa sumber adalah sebagai berikut.

### a. Nilai Pengalaman

Pengalaman diartikan sebagai sesuatu yang pernah dialami (dijalani, dirasakan, ditanggung) (KBBI, 2005). Menurut Sri (2011:74) nilai pengalaman menyangkut penerimaan dari dunia. Bentuknya pasif (misalnya menikmati dunia, menikmati konser music, pemandangan dll). Ada kemungkinan memenuhi arti kehidupan dengan mengalami beberapa segi kehidupan secara intensif, walaupun individu tidak melakukan sesuatu yang positif.

### b. Interaksi Sosial

Interaksi sosial didalam *game* itu sendiri yang tidak dibatasi dan pemain *game online* bisa mencari atau mengembangkan potensi diri. Fungsi

sosial bisa berjalan dengan lancar bila semua pemain *game online* mau mengembangkan diri dengan cara berinteraksi dengan sesama pemain *game online* tanpa membedakan tempat asal maupun berbau agama. Menciptakan suatu komunitas didalam *game online* bisa mewujudkan fungsi sosial menjadi berhasil sehingga terciptalah interaksi sesama pemain *game online* tanpa membeda-bedakan asal muasal masing-masing (Anhar, 2010:61).

c. Rasa Keterlibatan

Menurut Maslow dalam hirarki kebutuhan menyatakan manusia termotivasi untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan hidupnya. Hirarki kebutuhan dari Maslow menyatakan bahwa manusia memiliki lima macam kebutuhan, salah satunya *love and belonging needs* (kebutuhan akan rasa kasih sayang dan rasa memiliki) (Anhar, 2010:81).

Ketika kedua jenis kebutuhan dari teori hirarki kebutuhan terpenuhi, maka akan mulai timbul kebutuhan akan rasa kasih sayang dan rasa memiliki. Hal ini dapat dilihat dari usaha seorang pemain *game online* untuk mencari dan mendapatkan teman, pacar atau bahkan keinginan untuk menjadi bagian dari suatu komunitas tertentu.

d. Empati dan *Escapism* (lari dari kenyataan)

Menurut Anhar (2010:36), empati adalah suatu proses ketika seseorang merasakan perasaan orang lain dan menangkap arti perasaan itu, kemudian mengkomunikasikannya dengan kepekaan sedemikian rupa hingga menunjukkan bahwa ia sungguh-sungguh mengerti perasaan orang lain itu. *Escapism* dapat didefinisikan sebagai tindakan seseorang untuk berusaha menghilangkan beban atau depresi akan kesedihannya. Biasanya, mereka

akan mengalihkan permasalahan mereka dengan melakukan kegiatan yang kurang bermanfaat, misalnya bermain *game*, alcohol atau bahkan obat-obatan (*drugs*) (Anhar, 2010:73).

e. Nilai Ekonomis

Nilai ekonomi yang bisa didapat dari *provider game online* bisa dari penjualan barang-barangn *game online* yang disediakan untuk pemain *game online* untuk menunjang permainan yang menarik dan menantang. Pemain *game online* yang royal terhadap satu *game online* bisa menghabiskan uang berjuta-juta bahkan puluhan juta hanya untuk suatu *game online* yang dimainkannya. Oleh karena itu, *provider game online* sangat dibutuhkan untuk memperhatikan kepuasan pemain *game online* dalam memainkan *game online* dengan terhindar dari suatu yang merugikan seperti *cyber crime* (Alfa,2010:92).

f. Mengejar Kecepatan dan Pemakaian Berlebihan

Apabila seorang pemain *game online* sudah menemukan satu *game* yang bagus dan seru, pasti pemain *game online* tersebut akan lupa diri dan terlalu fokus pada *game* tersebut sehingga kelebihan konsumsi dan mengejar kecepatan untuk *game* tersebut lebih besar dibandingkan untuk kebutuhan pribadi (Alfa, 2010:82).

g. Gaya Hidup

Menurut pendapat Amstrong dikutip dalam Alfa (2010:77) gaya hidup seseorang dapat dilihat dari perilaku yang dilakukan oleh individu seperti kegiatan-kegiatan untuk mendapatkan atau mempergunakan barang-barang

dan jasa, termasuk didalamnya proses pengambilan keputusan pada penentuan kegiatan-kegiatan tersebut.

Pemain *game online* dengan gaya hidup yang bisa dibilang tidak teratur pada saat bermain *game online* dengan waktu yang lama untuk bermain sehingga lupa untuk keperluan pribadi seperti makan, tidur, maupun mandi.

#### h. Mengejar Rekreasi dan Merasakan Kehidupan

Bagi para pemain *game online*, bermain *game* dapat membuat mereka merasa mendapatkan hiburan tersendiri. Dengan bermain *game online* mereka dapat melupakan hal-hal yang terjadi disekitarnya dan menikmati permainan yang ada di depan mereka sehingga mempunyai ruang khusus sendiri dan kesenangan tersendiri saat bermain *game online*.

Kategori interaksi sosial mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin dapat dilihat pada tabel 4.17. dan gambar 4. menunjukkan bahwa interaksi sosial tergolong sedang dengan persentase sebesar 62,74%

Nilai koefisien regresi yang positif, memberikan kesimpulan bahwa penggunaan *game online* terhadap interaksi sosial mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin sebesar 0,139, artinya setiap penambahan 1 satuan pada penggunaan *game online* maka akan meningkatkan interaksi sosial mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin sebesar 0,139, sehingga semakin tinggi nilai penggunaan *game online* maka semakin tinggi nilai interaksi sosial mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin.

Jadi dari analisis diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan dari penggunaan *game online* terhadap interaksi sosial

mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin dengan besar pengaruh 0,139, artinya hipotesis yang peneliti ajukan terbukti dan dapat diterima.

## 2. Dampak Penggunaan *Game Online*

Setiap perilaku pasti ada dampak yang terjadi, dari segi positif ataupun negatifnya. Dampak-dampak yang terjadi pada penggunaan *game online*, yaitu:<sup>10</sup>

### a. Dampak Positif

Ada beberapa dampak positif yang dapat timbul karena bermain *game online*, di antaranya:

- 1) Meningkatkan konsentrasi
- 2) Meningkatkan koordinasi mata dan tangan
- 3) Mengembangkan daya berpikir/penalaran
- 4) Meningkatkan kemampuan bahasa Inggris
- 5) Meningkatkan kemampuan mengetik
- 6) Menghibur, mengalihkan perhatian, dan mengurangi stress
- 7) Mendapat teman baru

### b. Dampak Negatif

Adapun beberapa dampak negatif yang dapat timbul karena bermain *game online*, di antaranya:

- 1) Membuat kecanduan berlebihan dan lupa segala hal
- 2) Menurunkan kebugaran tubuh
- 3) Membuat malas
- 4) Sulit berkonsentrasi dalam pelajaran/pekerjaan

---

<sup>10</sup><https://fitrianggunxoxo.wordpress.com/2018/05/30/dampak-positif-dan-negatif-dari-game-online/>, diakses pada tanggal 27 Januari 2020 pukul 01.25

- 5) Merusak mata dan juga saraf
- 6) Berkurangnya sosialisasi
- 7) Sulit berekspresi dan berinteraksi
- 8) Berpotensi menimbulkan stress jika mengalami kekalahan terus-menerus

Berdasarkan hasil analisis wawancara terhadap beberapa responden, penggunaan *game online* yang sering dimainkan oleh kebanyakan mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin berdasarkan hasil penelitian yaitu permainan yang bernama *Mobile Legend (ML)* dengan persentase paling tinggi sebesar 58%, jenis permainan pertenggaran suatu kelompok dengan kelompok lain.

Mengenai tentang dampak positif atau negatif, mana yang lebih besar bagi interaksi sosial mahasiswa yaitu dampak positif karena untuk menghilangkan rasa bosan, mendapat teman baru melalui permainan *game online*. Selain itu komunikasi mereka lancar karena memiliki hobi yang sama yaitu bermain *game online* dan bisa berkomunikasi via *online* (tanpa bertatap muka langsung) ketika bermain *game online* tersebut. Berbeda dengan interaksi sosial mahasiswa dengan yang bukan *gamer*, perbincangan diantara mereka menjadi kurang menarik karena hobi yang berbeda dan mereka tidak sering bertemu unuk berinteraksi satu sama lain dikarenakan masa pandemi ini.

Bukan hanya berdampak pada interaksi sosial mahasiswa sesama *gamer* dan *non-gamer*, namun dampak yang terjadi akibat penggunaan *game online* juga bisa menimbulkan dampak negatif terhadap fisik seorang *gamer* dan bisa memunculkan komunikasi yang negatif (istilah kata tidak baik) pada kehidupan sehari-hari.

Jadi untuk mahasiswa yang menjadi responden penelitian ini untuk memperhatikan apa saja dampak penggunaan *game online* secara berlebihan, agar bisa membedakan mana yang baik atau tidak baik dari permainan *game online* dan tidak menyalah gunakan fungsi dari *game online* tersebut.

Pengaruh *game online* secara berlebihan bisa diatasi dengan beberapa cara yaitu sebagai berikut.<sup>11</sup>

- a) Melakukan lebih banyak hobi lain yang bermanfaat selain *game online*
- b) Membatasi penggunaan *smartphone* ataupun *game online*, terutama saat istirahat
- c) Mengurangi durasi waktu bermain *game online* per harinya

Mengenai masalah dampak *game online* terhadap mahasiswa sangat besar pengaruhnya karena akan mengurangi mereka dalam sosialisasi dan berinteraksi dengan mahasiswa yang bukan seorang *gamer*. Dan dari penggunaan *game online* secara berlebihan juga tidak baik karena akan merubah dirinya lebih cenderung pendiam, cuek, dan egois serta kurangnya interaksi sosial kepada teman yang bukan *gamer*.

---

<sup>11</sup> <https://www.cermati.com/artikel/alasan-kecanduan-main-game-dan-cara-berhenti-dari-kecanduan> diakses pada tanggal 27 Januari 2020 pukul 00.45