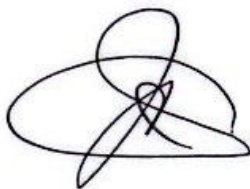


**PENGARUH INTENSITAS BERMAIN MOBILE GAME ONLINE
TERHADAP INTERAKSI SOSIAL SISWA KELAS VIII DI MTs N 7
SLEMAN**

SKRIPSI

Diajukan kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama
Islam Universitas Islam Indonesia Untuk memenuhi salah satu syarat guna
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan




M. HUSNAINI
ACC, 18 Sep 2025

Oleh:

Yulita Rahmawati

21422135

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

2025

**PENGARUH INTENSITAS BERMAIN MOBILE GAME ONLINE
TERHADAP INTERAKSI SOSIAL SISWA KELAS VIII DI MTs N 7
SLEMAN
SKRIPSI**

Diajukan kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama
Islam Universitas Islam Indonesia Untuk memenuhi salah satu syarat guna
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Yulita Rahmawati

21422135

Pembimbing:

M. Husnaini, S.Pd.I., M.Pd.I., Ph.D.

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

2025

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini

Nama : Yulita Rahmawati

NIM : 21422135

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Ilmu Agama Islam

Judul Penelitian : Pengaruh Intensitas Bermain Mobile Game Online Terhadap Interaksi Sosial Siswa Kelas VIII Di MTs N 7 Sleman

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya dan tidak ada hasil karya orang lain kecuali yang diacu dalam penulisan dan dicantumkan dalam daftar pustaka. Apabila ternyata kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka penulis bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib yang berlaku di Universitas Islam Indonesia.

Demikian, pernyataan ini penulis buat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Yogyakarta, 18 September 2025

Yang Menyatakan



Yulita Rahmawati

PENGESAHAN

Tugas Akhir ini telah diujikan dalam Sidang Tugas Akhir Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Program Studi Pendidikan Agama Islam yang dilaksanakan pada:

Hari : Selasa
Tanggal : 28 Oktober 2025
Judul Tugas Akhir : Pengaruh Intensitas Bermain Mobile Game Online terhadap Interaksi Sosial Siswa Kelas VIII di MTs N 7 Sleman

Nama : YULITA RAHMAWATI
Nomor Mahasiswa : 21422135

Sehingga dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana dari Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.

TIM PENGUJI

Ketua/Pembimbing

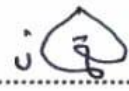
M. Husnaini, S.Pd.I, M.Pd.I, Ph.D

Penguji 1

Dr. Lukman, S.Ag, M.Pd.

Penguji 2

Dr. Drs. M. Hajar Dewantoro, M.Ag

()
()
()

Yogyakarta, 28 Oktober 2025

Fakultas Ilmu Agama Islam




Dr. Drs. Asmuni, MA

NOTA DINAS

Yogyakarta 8 Juli 2025 M

12 Muharram 1447 H

Hal : Skripsi

Kepada : Yth. Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam

Universitas Islam Indonesia di Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr. wb

Berdasarkan penunjukan Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia dengan surat nomor : 628/Dek/60/DAATI/FIAI/VII/2025 tanggal 8 Juli 2025 M/12 Muharram 1447 H. Atas tugas kami sebagai pembimbing skripsi saudara:

Nama : Yulita Rahmawati

Nomor Mahasiswa : 21422135

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Fakultas Ilmu Agama Islam

Tahun Akademik : 2024/2025

Judul Skripsi : Pengaruh Intensitas Bermain Mobile Game Online Terhadap Interaksi Sosial Siswa Kelas VIII Di MTs N 7 Sleman

Setelah kami teliti dan diadakan perbaikan seperlunya akhirnya kami anggap skripsinya memenuhi syarat untuk diajukan ke sidang munaqasyah Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia. Demikian, semoga dalam waktu dekat bisa dimunaqasyahkan.

Wassalamu'alaikum wr. wb

Dosen Pembimbing



M. Husnani, S.Pd.I., M.Pd.I., Ph.D.

REKOMENDASI PEMBIMBING

Yang bertandatangan dibawah ini, Dosen Pembimbing Skripsi

Nama Mahasiswa : Yulita Rahmawati

Nomor Mahasiswa : 21422135

Judul Skripsi : Pengaruh Intensitas Bermain Mobile Game Online
Terhadap Interaksi Sosial Siswa Kelas VIII Di MTs N 7 Sleman.

Menyatakan bahwa, berdasarkan proses dan hasil bimbingan selama ini, serta dilakukan perbaikan, maka yang bersangkutan dapat mendaftarkan diri untuk mengikuti munaqosah skripsi pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

Yogyakarta, 18 September 2025

Dosen Pembimbing



M. Husnaini, S.Pd.I., M.Pd.I., Ph.D.

MOTTO

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ
وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا ۚ
إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَاكُمْ ۚ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ

“Wahai manusia, sesungguhnya Kami telah menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan perempuan. Kemudian, Kami menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku agar kamu saling mengenal. Sesungguhnya yang paling mulia diantara kamu disisi Allah adalah orang yang paling bertakwa. Sesungguhnya

Allah Maha Mengetahui lagi Maha Teliti.”¹

¹ QS Al Hujurat ayat 13

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat, taufik dan hidayah –Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, suri teladan bagi seluruh umat manusia yang telah membawa cahaya ilmu dan kebenaran ke seluruh penjuru dunia.

Skripsi ini penulis persembahkan dengan penuh rasa cinta dan hormat kepada kedua orang tua tercinta yang dengan tulus memberikan doa, dukungan, kasih sayang, serta semangat yang tiada henti dalam setiap langkah kehidupan penulis. Kepada saudara-saudara penulis, terima kasih atas kebersamaan, dukungan, dan motivasi yang telah diberikan selama ini.

Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada dosen pembimbing dan seluruh dosen yang telah membagikan ilmu dan membimbing penulis selama masa studi. Tak lupa kepada teman-teman seperjuangan, terima kasih atas kebersamaan, canda tawa, dan dukungan yang tak ternilai. Akhirnya, persembahan ini juga penulis tujukan kepada diri sendiri, sebagai bentuk penghargaan atas usaha, doa, dan ketekunan dalam menempuh perjalanan panjang ini. Semoga karya sederhana ini dapat memberikan manfaat dan menjadi amal jariyah di kemudian hari.

ABSTRAK

PENGARUH INTENSITAS BERMAIN MOBILE GAME ONLINE TERHADAP INTERAKSI SOSIAL SISWA KELAS VIII DI MTS N 7 SLEMAN

Perkembangan teknologi digital membawa pengaruh besar pada aktivitas remaja, salah satunya melalui mobile game online yang kini menjadi hiburan populer. Fenomena ini tidak hanya untuk hiburan, tetapi juga berpotensi memengaruhi interaksi sosial siswa di sekolah maupun lingkungan sekitarnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat intensitas bermain mobile game online dan pengaruhnya terhadap interaksi sosial siswa kelas VIII di MTs N 7 Sleman.

Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif. Populasi penelitian yaitu seluruh siswa kelas VIII, dengan sampel sebanyak 44 siswa yang terdiri dari 11 siswa kelas VIII A, 11 siswa kelas VIII B, 11 siswa kelas VIII C dan 11 siswa kelas VIII D. Teknik pengumpulan data berupa kuisioner dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan berupa analisis regresi sederhana yang bertujuan untuk menganalisis pengaruh antara intensitas bermain mobile game online dengan interaksi sosial.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas bermain mobile game online berada pada kategori sedang. Sementara itu, tingkat interaksi sosial siswa berada pada kategori tinggi. Adapun hasil analisis regresi sederhana menunjukkan tidak terdapat pengaruh signifikan antara intensitas bermain mobile game online terhadap interaksi sosial siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tinggi rendahnya intensitas bermain mobile game online tidak memengaruhi kualitas interaksi sosial siswa kelas VIII di MTs N 7 Sleman.

Kata Kunci : Mobile Game Online, Intensitas Bermain, Interaksi Sosial, Remaja, MTs N 7 Sleman

ABSTRACT

THE EFFECT OF ONLINE MOBILE GAME PLAYING INTENSITY ON SOCIAL INTERACTIVE OF GRADE VIII STUDENTS AT MTS N 7 SLEMAN

The development of digital technology has had a significant impact on adolescent activities, one of which is online mobile games, which have become a popular form of entertainment. This phenomenon is not only for entertainment but also has the potential to influence students' social interactions at school and in their surroundings. This study aims to determine the intensity of online mobile game play and its impact on the social interactions of eight grade students at MTs N 7 Sleman.

The research method used was quantitative. The research population was all eighth grade students, with a sample of 44 students consisting of 11 students from class VIII A, 11 students from class VIII B, 11 students from class VIII C, and 11 students from class VIII D. Data collection techniques were questionnaires and documentation. The data analysis technique used was simple regression analysis which aims intensity of playing online mobile games and social interaction.

The result of the study indicate that the intensity of online mobile game play is in the moderate category. Meanwhile, students social interaction levels were in the high category. Simple regression analysis also showed no significant effect between the intensity of online mobile game play and students social interactions. Therefore, it can be concluded that the intensity of online mobile play does not affect the quality of social interactions of eighth grade students at MTs N 7 Sleman.

Keywords : Online Mobile Games, Playing Intensity, Social Interaction, Teenager, MTs N 7 Sleman

KATA PENGANTAR

الحمد لله رب العالمين والصلاة والسلام على أشرف الأنبياء ومرسلين

سيدنا محمد وعلى آله وصحبه أجمعين

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan Rahmat serta Hidayah-Nya. Sholawat serta salam senantiasa tercurah kepada junjungan kita Nabi Agung Muhammad SAW yang pada kesempatan kali ini penulis dapat melakukan sebuah penelitian dengan diberikan kelancaran serta kemudahan dalam menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Intensitas Bermain Mobile Game Online Terhadap Interaksi Sosial Siswa Kelas VIII Di MTs N 7 Sleman“. Skripsi ini ditujukan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan S1 Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Agama Islam, Universitas Islam Indonesia.

Terselesaikan penyusunan skripsi ini tidak lepas dari peran banyak pihak. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati, peneliti mengucapkan terimakasih kepada :

1. Prof. Fathul Wahid, S.T., M.Sc., Ph.D. selaku Rektor Universitas Islam Indonesia.
2. Dr. Drs. Asmuni, MA. selaku Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.
3. Dr. Anton Priyo Nugroho, S.E., M.M. selaku Kepala Jurusan Studi Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.
4. Ibu Mir’atun Nur Arifah, S.Pd.I., M.Pd.I. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Agama Islam, Universitas Islam Indonesia.
5. Ibu Siti Afifah Adawiyah, S.Pd.I., M.Pd.I. selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Agama Islam, Universitas Islam Indonesia.
6. Bapak M. Husnaini, S.Pd.I., M.Pd.I., Ph.D. selaku Dosen Pembimbing yang senantiasa meluangkan waktunya untuk membimbing sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
7. Ibu Dr. Dra. Junanah, MIS dan Ibu Siti Afifah Adawiyah, S.Pd.I., M.Pd.I. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis.

8. Seluruh Dosen dan Staf Program Studi Pendidikan Agama Islam, terimakasih atas ilmu dan bantuan yang telah diberikan.
9. Kepala Sekolah MTs N 7 Sleman, Bapak Samsul Arifin, S.Ag. yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian di MTs N 7 Sleman.
10. Guru Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis, Ibu Siti Romlah, S.Ag yang telah meluangkan waktunya membantu proses penelitian, semoga selalu dimudahkan dalam membimbing para siswanya.
11. Seluruh siswa kelas 8 MTs N 7 Sleman yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk menjadi responden pada penelitian kali ini, semoga selalu diberikan kemudahan dalam menuntut ilmu.
12. Kedua orangtua dan saudara saudariku, terimakasih atas dukungan, do'a dan motivasinya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
13. Teruntuk teman teman kuliahku, terimakasih atas waktu, motivasi, dukungan dan pengalaman yang sangat berharga selama masa kuliah berlangsung.
14. Terakhir, untuk diri saya sendiri, terimakasih atas segala kerja keras dan semangatnya sehingga tidak pernah menyerah dalam mengerjakan tugas akhir skripsi ini. Terimakasih sudah berusaha dan tidak lelah dalam kondisi apapun. Terimakasih sudah kuat melewati segala lika-liku yang terjadi.

Semoga Allah senantiasa memberikan imbalan yang lebih baik dan selalumerikan keberkahan kepada kita. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, maka dari itu penulis berharap akan kritik dan saran yang membangun untuk penelitian ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti serta semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 18 September 2025



Yulita Rahmawati

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
NOTA DINAS.....	iii
REKOMENDASI PEMBIMBING	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Sistematika Pembahasan	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	11
A. Kajian Pustaka	11
B. Landasan Teori	19
1. Mobile Game Online	19
2. Intensitas Bermain	25
3. Interaksi Sosial	30
C. Kerangka Berpikir	37
D. Hipotesis Penelitian	38
BAB III METODE PENELITIAN	40
A. Jenis Penelitian dan Pendekatan	40
B. Subjek dan Objek Penelitian	41
C. Lokasi Penelitian	41
D. Penelitian dan Devinisi Operasional	41
E. Populasi dan Sampel Penelitian	43

F. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data.....	45
G. Teknik Analisi Data	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	54
A. Lokasi Penelitian	54
B. Tahapan Pelaksanaan Penelitian	57
C. Analisis Statistik Deskriptif.....	62
D. Tingkat Intensitas Bermain Mobile Game Online	64
E. Tingkat Interaksi Sosial Siswa.....	65
F. Uji Asumsi.....	66
G. Analisis Regresi Linier Sederhana	70
H. Uji Hipotesis	71
I. Pembahasan Hasil Penelitian	74
BAB V KESIMPULAN	79
A. Kesimpulan.....	79
B. Saran	80
DAFTAR PUSTAKA.....	81
LAMPIRAN.....	86

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Jumlah Populasi Siswa Kelas VIII.....	43
Tabel 3. 2 Sampel Penelitian Kelas VIII MTs N 7 Sleman	44
Tabel 3. 3 Pembagian Skor	45
Tabel 3. 4 Kisi Kisi Instrumen Intensitas Bermain	46
Tabel 3. 5 Kisi Kisi Instrumen Interaksi Sosial	46
Tabel 4. 1 Hasil Uji Validitas.....	58
Tabel 4. 2 Hasil Uji Reliabilitas	60
Tabel 4. 3 Hasil Analisis Statistik Variabel X	62
Tabel 4. 4 Hasil Analisis Statistik Variabel Y	63
Tabel 4. 5 Hasil Uji Normalitas	66
Tabel 4. 6 Hasil Uji Heteroskedastisitas	68
Tabel 4. 7 Hasil Uji Linieritas.....	69
Tabel 4. 8 Hasil Analisis Regresi Sederhana	70
Tabel 4. 9 Hasil Uji T.....	72
Tabel 4. 10 Hasil Koefisien Determinasi	73

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah pola kehidupan manusia secara signifikan terutama pada kalangan remaja. Salah satu bentuk perkembangan yang paling terlihat adalah hadirnya perangkat telepon pintar dan maraknya penggunaan *mobile game online* di kalangan pelajar. Game seperti *Mobile Legends*, *Free Fire*, *PUBG Mobile* dan game lain bukan hanya menjadi hiburan tapi juga membentuk ruang sosial tersendiri bagi penggunanya. Berdasarkan data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, lebih dari 60% pengguna internet di Indonesia adalah remaja usia sekolah dan sebagian besar menggunakan internet untuk bermain game. Fenomena ini menjadi tren yang melekat dalam keseharian siswa, bahkan telah membentuk kebiasaan baru yang sulit dipisahkan dari kehidupan mereka di luar lingkungan sekolah².

Mobile game online menawarkan berbagai fitur menarik seperti permainan real time, percakapan suara, hingga pembentukan tim atau klan dalam permainan. Meski begitu, dibalik fitur interaktifnya, game online juga membawa tantangan baru dalam aspek sosial dan psikologis remaja.

²”Laporan Survei Internet Indonesia 2023, APJII, Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet”. Diakses dari: <https://apjii.or.id>

Salah satu kekhawatiran utama adalah pengaruh intensitas bermain game terhadap kemampuan berinteraksi sosial secara langsung. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas bermain game online, maka semakin rendah kemampuan seseorang dalam berinteraksi secara nyata³.

Penelitian yang dilakukan oleh Armin Hamada di Salatiga menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara intensitas bermain game online dengan interaksi sosial mahasiswa⁴. Hasil ini diperkuat oleh penelitian Mary Dayani yang menemukan korelasi pada tingkat sedang karena berada pada rentang 0,40-0,599. Variabel kecanduan dengan interaksi sosial memiliki korelasi negatif. Artinya semakin tinggi tingkat kecanduan game online maka semakin rendah tingkat interaksi sosial pada remaja, sebaliknya semakin rendah tingkat kecanduan game online terhadap remaja maka semakin tinggi tingkat interaksi sosial pada remaja SMP 4 Takengon⁵.

Di sisi lain, game online juga memiliki sisi positif. Beberapa studi mengungkapkan bahwa bermain game dapat melatih keterampilan kerjasama tim, strategi, bahkan kemampuan memecahkan masalah. Misalnya permainan seperti *Mobile Legends* mengharuskan pemain untuk

³ Dewi, Nita Puspita and , Taufik, “Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Interaksi Sosial Pada Remaja” (*Skripsi*, Surakarta, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2014), hal. 3.

⁴ Armin Hamada, “Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Pada Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Angkatan 2018-2019” (*Skripsi*, Salatiga, IAIN Salatiga, 2022), hal. 37-38.

⁵ Mery Dayani, “Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Remaja di SMP Negeri 4 Takengon” (*Skripsi*, Medan, Universitas Medan Area, 2023), hal. 3.

bekerja sama dalam tim, memahami peran masing-masing, dan melakukan komunikasi taktis untuk meraih kemenangan. Akan tetapi, manfaat ini hanya bisa dirasakan jika durasi bermain dalam batas wajar dan tidak mengganggu aktifitas sosial serta akademik pemain. Ketika permainan dilakukan secara berlebihan, maka akan menurunkan kemampuan komunikasi, membuat remaja menjadi lebih pasif, dan cenderung menarik diri dari lingkungan sosial. Ini sesuai dengan temuan Allwasy dan Saputro yang meneliti siswa Madrasah Ibtidaiyah di Jawa Barat. Mereka menemukan bahwa penggunaan game *Mobile Legends* secara intensif berpengaruh signifikan terhadap perilaku sosial, dengan koefisien determinasi sebesar 83,1% ($p < 0,001$). Artinya, meskipun lingkungan madrasah menanamkan nilai sosial dan keagamaan, pengaruh media digital tetap kuat dalam membentuk perilaku sehari-hari siswa⁶.

Dalam konteks madrasah, interaksi sosial merupakan salah satu aspek penting yang dibina melalui kegiatan belajar, praktik keagamaan dan organisasi siswa. MTs sebagai lembaga pendidikan berciri khas Islam tidak hanya fokus pada pembelajaran kognitif, tetapi juga pembentukan karakter dan sikap sosial melalui interaksi yang sehat dan penuh nilai-nilai adab. Di MTs N 7 Sleman, interaksi sosial antarsiswa berlangsung dalam berbagai bentuk, seperti kerja kelompok, diskusi, kegiatan ekstrakurikuler, hingga kegiatan keagamaan seperti sholat berjamaah. Namun, adanya perubahan perilaku sosial di kalangan siswa seperti menarik diri dari

⁶ Allways, S., & Saputro, H. "Pengaruh Game Mobile Legends terhadap Perilaku Sosial Siswa MI" : *Jurnal Pendes*, 14(1), 2024, hal. 33-41.

pergaulan, enggan berbicara dengan teman, dan kurang responsif terhadap lingkungan mulai menjadi perhatian bagi guru dan wali kelas. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti, diketahui bahwa banyak siswa kelas VIII menghabiskan waktu di luar sekolah untuk bermain game online, terutama pada malam hari atau akhir pekan. Walaupun sekolah melarang penggunaan ponsel di lingkungan madrasah, aktivitas ini tetap berlangsung di luar jam belajar dan mempengaruhi perilaku sosial mereka saat berada di sekolah.

Fakta ini menunjukkan bahwa intensitas bermain *mobile game online* meskipun dilakukan di luar lingkungan sekolah, tetap dapat berdampak pada kualitas interaksi sosial siswa di sekolah. Misalnya siswa menjadi kurang antusias dalam diskusi kelompok, enggan bertanya pada guru, atau hanya bergaul pada teman-teman yang memiliki minat game yang sama. Fenomena ini mengindikasikan adanya pengaruh yang mungkin tidak disadari oleh siswa maupun orang tua. Oleh karena itu, penting untuk mengetahui sejauh mana pengaruh intensitas bermain *mobile game online* terhadap interaksi sosial siswa di madrasah. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih objektif tentang bagaimana teknologi digital membentuk perilaku sosial remaja di tengah kehidupan sekolah yang seharusnya menanamkan nilai-nilai kebersamaan dan komunikasi interpersonal yang sehat⁷.

⁷ Astuti, R. "Pengaruh Game Online terhadap Kecerdasan Emosional Remaja di Sleman", *Journal Of Social Science Research*, Vol 4, No 2, (2024), hal. 6937-6944.

Hingga saat ini, belum banyak penelitian yang spesifik mengkaji pengaruh intensitas bermain *mobile game online* terhadap interaksi sosial di lingkungan madrasah tingkat pertama. Beberapa studi yang ada lebih banyak dilakukan di sekolah umum atau pada jenjang SMA dan Mahasiswa. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki urgensi tinggi untuk mengisi kekosongan tersebut, khususnya dalam konteks siswa MTs kelas VIII yang berada pada usia transisi dari anak-anak ke remaja awal. Usia ini adalah masa krusial dalam pembentukan identitas sosial, dan kebiasaan digital seperti bermain game bisa menjadi faktor yang memperkuat atau menghambat proses tersebut. Hasil penelitian ini nantinya dapat menjadi rujukan bagi pihak sekolah, guru bimbingan konseling, serta orang tua dalam merumuskan strategi pembinaan dan pendampingan digital yang lebih efektif bagi siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti ingin mengetahui tingkat intensitas bermain *mobile game online* dan pengaruh antara intensitas bermain *mobile game online* terhadap interaksi sosial siswa. Adapun judul penelitiannya adalah “Pengaruh Intensitas Bermain Mobile Game Online Terhadap Interaksi Sosial Siswa Kelas VIII di MTs N 7 Sleman. Diharapkan temuan dari penelitian ini dapat menjadi kontribusi ilmiah dalam bidang pendidikan dan psikologi sosial, serta mendukung terwujudnya madrasah yang adaptif terhadap tantangan digital tanpa meninggalkan nilai-nilai sosial yang luhur.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang penulis angkat, maka rumusan masalah dari penelitian ini yaitu :

1. Seberapa tinggi tingkat intensitas bermain mobile game online pada siswa kelas VIII di MTs N 7 Sleman ?
2. Seberapa tinggi tingkat interaksi sosial pada siswa kelas VIII di MTs N 7 Sleman ?
3. Adakah pengaruh intensitas bermain mobile game online terhadap interaksi sosial siswa kelas VIII di MTs N 7 Sleman ?

C. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas, maka dalam penelitian ini terdapat tujuan penelitian yaitu sebagai berikut :

1. Menganalisis seberapa tinggi tingkat intensitas bermain mobile game online pada siswa kelas VIII di MTs N 7 Sleman
2. Menganalisis seberapa tinggi tingkat interaksi sosial pada siswa kelas VIII di MTs N 7 Sleman
3. Mengetahui adakah pengaruh intensitas bermain mobile game online terhadap interaksi sosial siswa kelas VIII di MTs N 7 Sleman.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah kajian ilmiah di bidang pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan perilaku remaja dan perkembangan teknologi digital, serta memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan mengenai pengaruh bermain mobile game online terhadap interaksi sosial siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa : memberikan kesadaran pada siswa mengenai dampak intensitas bermain *mobile game online* terhadap kemampuan mereka dalam berinteraksi sosial di lingkungan sekolah maupun luar sekolah.
- b. Bagi Guru dan Wali Kelas : sebagai bahan pertimbangan dalam membimbing dan memantau perilaku siswa yang berhubungan dengan penggunaan *gadget* dan interaksi sosial di sekolah.
- c. Bagi Orang Tua : memberikan informasi yang berguna untuk mengawasi dan mengatur waktu bermain anak agar tetap seimbang dengan kegiatan sosial dan akademik.
- d. Bagi Sekolah : dapat menjadi dasar untuk merancang program pembinaan yang mendorong siswa membentuk interaksi sosial yang sehat di tengah perkembangan teknologi digital.

E. Sistematika Pembahasan

Dalam membuat skripsi ini, penulis melakukan sebuah penelitian terlebih dahulu yang mana dibagi menjadi lima bab yang rinciannya sebagai berikut:

Bab 1 pendahuluan, bab ini merupakan bagian yang menjelaskan dasar dan arah penelitian. Pada bab ini dijelaskan mengenai latar belakang masalah, yaitu alasan dan fenomena yang mendorong dilaksanakannya penelitian. Selanjutnya diuraikan identifikasi dan perumusan masalah yang akan menjadi fokus utama kajian penelitian. Bab ini juga memuat tujuan penelitian, baik tujuan umum maupun khusus yang menggambarkan hasil yang ingin dicapai dari kegiatan penelitian. Selain itu, disertakan pula manfaat penelitian yang menjelaskan kontribusi hasil penelitian. Di akhir bab ini, penulis memaparkan sistematika penulisan yang memberikan gambaran umum mengenai susunan isi laporan penelitian dari bab pertama hingga bab terakhir.

Bab II kajian pustaka dan landasan teori, kajian pustaka berisi pengkajian dan penelitian terdahulu yang membahas tentang penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu yang berkaitan dengan masalah pada penelitian. Landasan teori berisi tentang teori-teori yang berhubungan dengan topik penelitian yang dapat digunakan untuk menjelaskan tentang variabel yang akan diteliti yaitu intensitas bermain mobile game online dan interaksi sosial. Terakhir, hipotesis penelitian

mengenai pengaruh intensitas bermain mobile game online terhadap interaksi sosial pada siswa di MTs N 7 Sleman.

Bab III metode penelitian, membahas mengenai tentang metode penelitian yang meliputi: jenis penelitian dan pendekatan penelitian, subjek dan objek penelitian, variabel dan definisi operasional, populasi dan sampel, instrumen dan teknik pengumpulan data, uji validitas dan reliabilitas dan teknik analisis data.

BAB IV hasil penelitian dan pembahasan, dalam bab ini membahas secara lebih mendalam mengenai uraian peneliti yang berisi kondisi obyektif lokasi penelitian, paparan hasil penelitian dan analisis penelitian. Hasil penelitian dan pembahasan yang terdiri dari persiapan penelitian, hasil uji validitas, hasil uji reliabilitas, analisis statistik deskriptif, tingkat intensitas bermain mobile game online, tingkat interaksi sosial siswa, hasil uji asumsi, hasil analisis regresi sederhana, hasil uji hipotesis dan pembahasan penelitian.

BAB V penutup, bab terakhir ini berisi kesimpulan dan saran yang diperoleh berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya. Kesimpulan disusun secara ringkas namun padat, mencerminkan hasil analisis dan menjawab pertanyaan penelitian yang telah diajukan. Sementara itu, saran diberikan sebagai rekomendasi bagi pihak-pihak terkait, baik pengembangan teori, kebijakan praktis, maupun penelitian selanjutnya yang ingin mengkaji topik serupa. Bab ini menjadi penutup

dari keseluruhan laporan penelitian, sekaligus memberikan arah bagi penelitian di masa mendatang agar dapat dikembangkan lebih lanjut.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

A. Kajian Pustaka

Berdasarkan pada penelusuran yang telah penulis lakukan, ada 10 penelitian yang sejenis dan penulis anggap relevan dengan penelitian yang akan dilakukan, diantaranya :

1. Skripsi yang ditulis oleh Neo Ordikla Priawibawa, mahasiswa Universitas Negeri Malang tahun 2023 dengan judul, Pengaruh Intensitas Bermain Game Mobile Online Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika. Rancangan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian survei. Sumber data penelitian menggunakan metode primer dengan mengisi kuisioner dan dokumentansi. Hasil penelitian ini adalah (1) Intensitas bermain *game mobile online* siswa kelas X SMK Negeri 1 Trenggalek memiliki tingkat klasifikasi yang cukup tinggi (2) Minat belajar siswa pada mata pelajaran informatika kelas X SMK Negeri 1 Trenggalek memiliki tingkat klasifikasi yang cukup tinggi (3) intensitas bermain *game mobile online* berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran informatika sehingga hal ini dapat dikatakan bahwa semakin tinggi intensitas bermain *game mobile online* maka

semakin tinggi pula minat belajar siswa pada mata pelajaran informatika dan adanya minat belajar siswa pada mata pelajaran informatika dipengaruhi karena adanya faktor intensitas bermain *game mobile online*⁸.

2. Skripsi yang ditulis oleh Asep Apandi Noval, mahasiswa UIN Syarif Hidayatullah dengan judul, Pengaruh Game Online Terhadap Ketaatan Beribadah Siswa Kelas XI Di MAN 1 Tangerang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh game online terhadap ketaatan beribadah. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa/i MAN 1 Tangerang Pada bulan September-Oktober 2022. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh negatif antara game online terhadap ketaatan beribadah siswa. Hal ini menunjukkan bahwa semakin sering siswa bermain game online maka siswa tersebut semakin tidak taat beribadah. Kemudian besar pengaruh game online terhadap ketaatan beribadah siswa MAN 1 Tangerang secara keseluruhan tergolong dalam kategori sangat kuat yaitu 86,6%⁹.
3. Skripsi yang ditulis oleh Wulanda Arif, mahasiswa UIN Raden Intan Lampung dengan judul, Pengaruh Tingkat Kedisiplinan Sholat Fardhu Terhadap Kecerdasan Spiritual Santri Di Pondok Pesantren Al-Munawwirussholeh Teluk Betung Bandar Lampung Tahun 2019. Penelitian ini berjenis kuantitatif. Tujuan penelitian yaitu untuk

⁸ Neo Ordikla Priawibawa, "Pengaruh Intensitas Bermain Game Mobile Online Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika", (*Skripsi*, Malang, Universitas Negeri Malang, 2023), hal. 3.

⁹ Asep Apandi Noval, "Pengaruh Game Online Terhadap Ketaatan Beribadah Siswa Kelas XI Di MAN 1 Tangerang", (*Skripsi*, Jakarta, UIN Syarif Hidayatullah, 2022), hal. 73.

mengetahui pengaruh tingkat kedisiplinan shalat fardlu terhadap kecerdasan spiritual santri Pondok Pesantren Al-Munawwirus Sholeh Teluk Betung Bandar Lampung Tahun 2019. Penelitian ini menggunakan metode survei. Sampel yang didalam penelitian ini ialah seluruh santri pondok yang berjumlah 25 orang. Menggunakan teknik pengambilan sampel sensus. Pengujian datanya menggunakan angket dan analisis datanya menggunakan uji normalitas, uji linieritas, regresi sederhana serta koefisien determinan. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh Kedisiplinan sholat fardhu terhadap kecerdasan spiritual pada santri Ponpes Al-Munawwirussholeh ,menunjukkan angka sebesar 20,8 % dan sisanya 79,2% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti¹⁰.

4. Skripsi yang ditulis oleh Edy Purwanto, mahasiswa Universitas Semarang dengan judul, Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresif Remaja. Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat hubungan antara variabel Perilaku Agresif dan Intensitas Bermain Game Online. Sampel dalam penelitian ini yaitu remaja yang berusia 12-17 tahun yang aktif bermain game online, dengan jumlah subyek sebanyak 100 orang menggunakan teknik *quota sampling*. Pengumpulan data menggunakan skala perilaku agresif dan skala intensitas bermain game online. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan teknik korelasi Product Moment menghasilkan r_{xy}

¹⁰ Wulanda Arif, “Pengaruh Tingkat Kedisiplinan Sholat Fardhu Terhadap Kecerdasan Spiritual Santri Di Pondok Pesantren Al-Munawwirussholeh Teluk Betung Bandar Lampung Tahun 2019”, (*Skripsi*, Lampung, UIN Raden Intan Lampung, 2020), hal. 3.

sebesar 0.452 dengan nilai signifikansi p sebesar $< 0,001$ sehingga hipotesis dapat diterima sehingga terdapat hubungan positif antara intensitas bermain game online dengan perilaku agresif, semakin tinggi intensitas bermain game online maka semakin tinggi pula perilaku agresifnya¹¹.

5. Artikel jurnal yang ditulis oleh Anggita Apriliyani, mahasiswa Universitas Mulawarman Samarinda dengan judul, Hubungan Intensitas Bermain Permainan Online Dengan Kecerdasan Emosional. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara intensitas bermain game online dengan kecerdasan emosional pada remaja pemain game mobile legend di kota Samarinda. Pengambilan sampel ditentukan dengan *purposive sampling*. Jumlah sampel yang digunakan sebagai penelitian adalah 100 remaja. Hasil penelitian menunjukkan terdapat hubungan negatif dan signifikan antara intensitas bermain permainan online dengan kecerdasan emosional, semakin tinggi intensitas bermain permainan online seorang remaja maka tingkat kecerdasan emosional akan semakin rendah. Sebaliknya, jika semakin rendah intensitas bermain permainan online seorang remaja maka tingkat kecerdasan emosional akan semakin tinggi¹².

¹¹ Edy Purwanto, "Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresif Remaja", (*Skripsi*, Lampung, Universitas Semarang, 2020), hal. 58.

¹² Anggita Apriliyani, "Hubungan Intensitas Bermain Permainan Online Dengan Kecerdasan Emosional", (*Skripsi*, Samarinda, Universitas Mulawarman Samarinda, 2020), hal. 46.

6. Artikel jurnal yang ditulis oleh Andi dan Irwanto, mahasiswa UIN Alauddin Makassar dengan judul Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini. Penelitian ini membahas mengenai dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia dini dengan menggunakan pendekatan fenomenologi. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang melibatkan observasi terpusat dan wawancara dengan orang tua sebagai informan. Temuan penelitian mengungkapkan dampak positif dan negatif. Dampak positif meliputi pengembangan kreatifitas, ketrampilan berpikir dan kepercayaan diri anak. Untuk dampak negatifnya meliputi isolasi sosial, gangguan kesehatan dan kecanduan. Orang tua disarankan untuk membatasi waktu penggunaan gadget, menerapkan pola asuh yang seimbang, mendorong interaksi sosial, memberikan literasi media dan memberikan contoh positif¹³.
7. Skripsi yang ditulis oleh Muhammad Aulia Achsan, mahasiswa Untidar dengan judul Skripsi Pengaruh Terpaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial Anak Sekolah Dasar atau Usia 7-12 Tahun di Kecamatan Boyolali. Tujuan penelitian ini untuk melihat pengaruh smartphone terhadap interaksi sosial anak sekolah dasar di Kecamatan Boyolali. Interaksi sosial mengalami perubahan dikarenakan dampak negatif dari kemajuan teknologi yang tidak didampingi oleh pengetahuan. Beberapa kasus mengenai dampak negatif smartphone

¹³ Andi dan Irwanto, "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini", *Jurnal Bimbingan Penyuluhan Islam: Irsyad Al Nafs*, Vol 10, No 1, hal. 87-96.

ini kerap menimpa anak-anak, mulai dari kecanduan internet, game, juga konten pornografi. Pada penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif asosiatif. Teknik sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*. Sampel yang didapatkan berjumlah 100 responden. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terpaan smartphone berpengaruh negatif dan signifikan terhadap interaksi sosial anak Sekolah Dasar di Kecamatan Boyolali¹⁴.

8. Skripsi yang ditulis oleh Tina Armina, mahasiswa UIN Raden Intan Lampung dengan judul Skripsi Hubungan Antara Kelekatan Orang Tua dan Interaksi Sosial dengan Kemandirian Pada Mahasiswa Perantau. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis hubungan antara kelekatan orang tua dan kemandirian pada mahasiswa perantau. Populasi pada penelitian ini yaitu mahasiswa Prodi Psikologi Islam angkatan 2021 yang berjumlah 40 mahasiswa, dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Hasil penelitian ini, ada hubungan yang signifikan antara kelekatan orang tua dan interaksi sosial dengan kemandirian mahasiswa perantau. Kedua, adanya hubungan signifikan antara kelekatan orang tua dengan kemandirian pada mahasiswa perantau. Ketiga, adanya hubungan signifikan antara interaksi sosial

¹⁴ Muhammad Aulia Achsan, "Pengaruh Terpaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial Anak Sekolah Dasar atau Usia 7-12 Tahun di Kecamatan Boyolali", (*Skripsi*, Untidar, 2023), hal. 3.

dengan kemandirian pada mahasiswa perantau dengan sumbangan efektif sebesar 72,1 %¹⁵.

9. Artikel jurnal yang ditulis oleh Syazira dan Ayunda, mahasiswa Universitas Mulawarman dengan judul Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa. Prokrastinasi merupakan perilaku menunda kegiatan walaupun seseorang harus menyelesaikan kegiatan tersebut. Perilaku menunda ini masuk kategori prokrastinasi apabila menimbulkan ketidaknyamanan emosi. Metode penelitian yang digunakan ialah kuantitatif. Subjek penelitian ini pada mahasiswa angkatan 2013-2014 Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Mulawarman Samarinda yang sedang mengerjakan skripsi serta bermain game online. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh intensitas bermain game online terhadap prokrastinasi akademik pada mahasiswa. Pada intensitas bermain game online terhadap prokrastinasi akademik mahasiswa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dengan nilai $\beta = 0.529$; $t_{hitung} > t_{table}$ ($5.504 > 1.990$) dan nilai $p = 0.000$ ($p < 0.05$)¹⁶.
10. Artikel jurnal yang ditulis oleh Tasya dan Eka Resti, mahasiswa UIN Prof K. H. Saifuddin Zuhri Purwokerto dengan judul Pengaruh Teknologi Komunikasi Terhadap Interaksi Sosial di Era Digital.

¹⁵ Tina Armina, "Hubungan Antara Kelekatan Orang Tua dan Interaksi Sosial dengan Kemandirian Pada Mahasiswa Perantau", (*Skripsi*, Lampung, UIN Raden Intan Lampung, 2022), hal. 75.

¹⁶ Syazira, Ayunda, "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa", *Jurnal Ilmiah Psikologi*: Psikoburneo, Vol 9, No 1, (2021), hal. 202-213.

Teknologi komunikasi telah signifikan mengubah cara interaksi sosial dalam masyarakat era digital, menggeser interaksi tatap muka ke interaksi digital melalui media sosial. Meskipun teknologi komunikasi memberikan manfaat seperti kemudahan akses informasi dan komunikasi, terdapat dampak negatif seperti isolasi sosial, stres yang lebih tinggi, kecemasan sosial, dan hubungan interpersonal yang lebih dangkal. Perubahan ini juga berpotensi mempengaruhi dinamika sosial dan konflik antar kelompok. Oleh karena itu, pentingnya memperhatikan prinsip-prinsip norma dan etika komunikasi menjadi kunci dalam meminimalisir dampak negatif tersebut, dengan menekankan nilai-nilai seperti kejujuran, integritas, dan tanggung jawab dalam berkomunikasi¹⁷.

Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang telah dikaji dalam kajian pustaka. Perbedaan utama terletak pada fokus penelitian, di mana penelitian ini secara khusus meneliti pengaruh intensitas bermain mobile game online terhadap interaksi sosial, bukan hanya membahas aspek penggunaan game secara umum atau bentuk interaksi sosial dalam konteks lain. Selain itu, jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah asosiatif kausal, yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh antara variabel bebas dan variabel terikat. Hal ini berbeda dengan penelitian sebelumnya yang cenderung menggunakan jenis

¹⁷ Tasya, Eka Resti, "Pengaruh Teknologi Komunikasi Terhadap Interaksi Sosial di Era Digital", *Jurnal Internasional : Merdeka Indonesia*, Vol 4, No 1, (Juni 2024), hal. 156.

penelitian korelasional yang bertujuan untuk mengetahui hubungan antar variabel.

B. Landasan Teori

1. *Mobile Game Online*

a. Pengertian *Mobile Game Online*

Game adalah kegiatan yang bertujuan untuk mengurangi rasa lelah dan memberikan hiburan pada tubuh setelah melakukan aktivitas sehari-hari¹⁸. Seiring perkembangan zaman, game atau permainan juga mengalami perkembangan. Teknologi dan informasi berkembang pesat sehingga game juga mengalami transformasi dan inovasi. Adapun definisi game yang lain adalah suatu aktivitas yang dilakukan atas kehendak sendiri tanpa adanya paksaan dan mengandung unsur kesenangan yang bertujuan untuk memberikan hiburan saat kegiatan berlangsung¹⁹.

Game online berasal dari dua kata yaitu game dan online. Game adalah permainan dan online terhubung dengan internet. Game online pertama kali muncul sejenis game-game simulasi perang atau pesawat hingga menginspirasi game lain muncul

¹⁸ Drajat Edy Kurniawan, "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta", *Jurnal Konseling*, Vol. 3 No. 1, (Januari 2017), hal. 98.

¹⁹ Nurlaela, "Dampak Game Online Terhadap Moral Anak Di Desa Malili Kecamatan Malili Kabupaten Luwu Timur", (*Skripsi*, Makassar: Universitas Negeri Makassar, 2017), hal. 96.

dan berkembang. Selain sebagai sarana hiburan, game juga berfungsi sebagai sarana sosialisasi²⁰.

Mobile game online merupakan permainan digital yang dijalankan melalui perangkat genggam seperti telepon seluler yang dimainkan melalui jaringan internet dan memungkinkan interaksi dengan pemain lain²¹. Menurut pendapat lain, *mobile game online* adalah permainan berbasis perangkat seluler seperti smartphone dan tablet yang mengandalkan koneksi internet. Dengan adanya koneksi internet, pemain bisa berinteraksi dan bermain dengan pengguna lain secara langsung²².

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *mobile game online* adalah game yang dapat dimainkan melalui perangkat mobile seperti smartphone dan tablet yang terhubung dengan internet dan bisa berinteraksi dengan pemain lain.

b. Karakteristik *Mobile Game Online*

Mobile game online memiliki sejumlah karakteristik khas yang membedakan dari jenis permainan digital lain. Karakteristik ini berkaitan dengan aspek teknis, interaktif dan

²⁰ Hairin Akbar, "Penyuluhan Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Remaja Di SMA Negeri 1 Kotamobagu", *Tadrib: Jurnal Community Engagement & Emergence* 1, No. 2, (2020), hal. 42.

²¹ KBBI Daring, Kemendikbud RI, 2024, Diakses dari <https://kbbi.kemendikbud.go.id>

²² Cindy B. F. "Internet Gaming Addiction", *The Journal of Nurse Practitioners (JNP)*. 3 : 4, (2008), hal. 42-47.

ekonomis yang dirancang khusus untuk perangkat *mobile*.

Adapun karakteristiknya sebagai berikut :

Pertama, game ini dapat diakses melalui perangkat *mobile*. *Mobile game online* dirancang khusus untuk dimainkan pada perangkat seluler seperti smartphone dan tablet, sehingga permainan menjadi fleksibel. Pemain bisa menikmati permainan dimana saja dan kapan saja tanpa menggunakan perangkat komputer atau konsol game. Mudahnya akses ini membuat *mobile game online* populer di kalangan remaja dan pelajar²³. Kedua, *mobile game online* membutuhkan koneksi internet yang stabil. Berbeda dengan *game offline*, *mobile game online* memerlukan koneksi internet yang cepat dan stabil karena permainan berjalan secara *real-time* dan sering melibatkan interaksi langsung dengan *server* atau pemain lain. Apabila terjadi koneksi buruk akan membuat keterlambatan respon bahkan permainan bisa terputus, itu akan mengurangi kenyamanan dalam bermain²⁴.

Ketiga, menggunakan sistem *reward* dan level. Kebanyakan *mobile game online* menerapkan sistem level, pencapaian dan *reward* yang berfungsi untuk mempertahankan motivasi pemain. Setiap pemain naik level, akan diberikan

²³ Hamari, J., & Sjöblom, M. "What is eSports and why do people watch it?", *Internet Research*, 27(2), 2017, hal. 211-232.

²⁴ Lee, K., Kim, J., & Kim, M. "The effect of network latency on player performance in online games" *International Journal of Human-Computer Interaction*, 30(10), 2014, hal. 774-785.

reward, baik berupa item, akses ke fitur baru atau pengakuan dalam komunitas bermain. Mekanisme tersebut membuat pemain merasa tertantang dan terdorong untuk terus bermain²⁵. Keempat, *multiplayer* yaitu permainan bisa dimainkan dengan pemain lain secara daring. Pemain dapat bekerjasama atau bersaing dalam berbagai mode permainan. Interaksi sosial ini memuat permainan menjadi lebih seru dan menciptakan pengalaman bermain yang lebih dinamis dan kompetitif²⁶.

Kelima, model bisnis gratis dan pembelian dalam aplikasi. Sebagian besar mobile game online bisa diunduh dan dimainkan secara gratis. Namun tersedia juga fitur berbayar melalui sistem pembelian dalam aplikasi. Model bisnis ini memberikan pilihan kepada pemain untuk menikmati game secara gratis atau berbayar untuk peningkatan tambahan²⁷. Keenam, desain tampilan mempertimbangkan ukuran layar yang kecil dan metode *input* berupa sentuhan. Tampilan dirancang sederhana namun menarik, serta tombol yang mudah diakses sehingga para pemain merasa mudah dan nyaman saat bermain²⁸.

²⁵ Adams, E. "Fundamentals of Game Design", *New Riders Publishing*, (2011)

²⁶ Vahlo, J. "Multiplayer engagement in mobile gaming", *Games and Culture*, 11(3), 2016, hal. 278-293.

²⁷ Kim, Y. "The Free-to-Play Business Model: Monetization Strategies of Mobile Games", *Journal of Digital Media & Policy*, 6(1), 2015, hal. 99-115.

²⁸ Sánchez, R., & Oliva, A. "User interface design principles for mobile games", *Journal of Visual Languages & Computing*, 49, 2019, hal. 54-67.

Menurut penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa *mobile game online* memiliki karakteristik yang khas dari permainan digital lain. Game ini mudah diakses, membutuhkan koneksi internet yang stabil, didukung sistem *reward* dan level, dan fitur *multiplayer* yang meningkatkan keterlibatan pemain. Selain itu, model bisnis gratis dengan pembelian dalam aplikasi memberikan kenyamanan bagi pemain, untuk desain juga menyesuaikan layar yang kecil. Karakteristik-karakteristik ini menjadikan *mobile game online* sangat populer, terutama di kalangan remaja dan pelajar.

c. Dampak Bermain *Mobile Game Online* Terhadap Interaksi Sosial

Bermain *mobile game online* dapat berdampak positif dan negatif bagi siswa. Adapun dampak positif dan negatifnya sebagai berikut :

1. Dampak Positif

Menurut Dr. Mark Griffiths ada beberapa dampak positif dari bermain *mobile game online* seperti, meningkatkan kemampuan dalam bekerja sama, memperkuat keterampilan komunikasi dan mendorong komunikasi sosial, terutama dalam permainan *multiplayer*

yang menuntut interaksi dan kolaborasi antar pemain²⁹. Sedangkan menurut Pew Research Center digunakan untuk menjalin hubungan pertemanan, khususnya teman sebaya dan teman satu sekolah³⁰.

2. Dampak Negatif

Menurut Dr. Kimberly Young *mobile game online* berdampak negatif terhadap interaksi sosial pada anak dan remaja. Seseorang yang mengalami kecanduan akan menjauh dari interaksi sosial secara langsung, lebih memilih menghabiskan waktu di dunia *virtual* dibanding dunia nyata, sehingga beresiko mengalami hambatan dalam perkembangan sosial mereka³¹. Sedangkan penelitian yang dilakukan Anderson dan Dill, permainan yang mengandung unsur kekerasan dan bersifat kompetitif dapat berdampak pada perilaku sosial pemain. Dampaknya antara lain berupa peningkatan perilaku agresif, penurunan empati dan melemahnya kualitas interaksi sosial yang positif³².

²⁹ Griffiths, M. D., "The role of context in online gaming excess and addiction", *International Journal of Mental Health and Addiction*, 8(1), 2010, hal.119–125.

³⁰ Lenhart, A., Smith, A., Anderson, M., Duggan, M., & Perrin, "A. *Teens, Technology and Friendships*", Pew Research Center., 2015

³¹ Young, K. S. "Internet Addiction: Diagnosis and Treatment Considerations", *Journal of Contemporary Psychotherapy*, 39(4), 2009, hal. 241–246.

³² Anderson, C. A., & Dill, K. E. "Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life", *Journal of Personality and Social Psychology*, 78(4), 2000, hal. 772–790.

Bermain *mobile game online* memiliki dampak positif dan negatif terhadap interaksi sosial siswa. Dampak positifnya, game dapat meningkatkan kerja sama, komunikasi dan mempererat pertemanan. Namun, jika dimainkan secara berlebihan game dapat menyebabkan siswa menarik diri dari lingkungan sosial, menurunkan empati, dan memicu perilaku agresif. Oleh karena itu, penggunaan game perlu diawasi agar manfaatnya dapat dirasakan tanpa mengganggu perkembangan sosial siswa.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa *mobile game online* menjadi sarana bagi siswa untuk memenuhi kebutuhan hiburan dan interaksi sosial. Hal ini sejalan dengan teori *uses and gratifications* yang dikemukakan oleh Katz, Blumler, dan Gurevitch, yang menjelaskan bahwa individu secara aktif menggunakan media untuk memenuhi kebutuhan tertentu seperti hiburan, relasi sosial, dan pelepasan ketegangan³³.

2. Intensitas Bermain

a. Pengertian Intensitas Bermain

Intensitas menurut Kamus Bahasa Indonesia adalah keadaan tingkatan atau ukuran. Kata intensitas juga berasal dari

³³ Elihu Katz, Jay G. Blumler, dan Michael Gurevitch, "*Uses and Gratifications Research*", Beverly Hills: Sage Publications, 1974, hal. 20.

kata “*intens*” yang berarti hebat, sangat kuat, tinggi bergelora, penuh semangat, berapi-api, berkobar-kobar dan sangat emosional. Intensitas merupakan rutinitas yang dilakukan oleh seseorang untuk melakukan kegiatan yang sama secara terus menerus dan tetap³⁴. Menurut Hurlock, intensitas merupakan suatu sikap dan identitas seseorang terhadap suatu keinginan melakukan suatu kegiatan secara bersungguh-sungguh yang dapat diukur dengan waktu³⁵.

Game online merupakan permainan yang membutuhkan koneksi internet. Game online berasal dari dua kata yaitu game dan online. Condis mendefinisikan game online sebagai permainan kooperatif, dimainkan oleh dua orang atau lebih yang bekerjasama secara strategis untuk menyelesaikan misi tertentu³⁶. Green dan Kaufman mendefinisikan game online sebagai permainan elektronik yang melibatkan interaksi banyak orang melalui jaringan internet untuk menghasilkan umpan balik³⁷.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa intensitas bermain game online adalah

³⁴ Faisal Manggala, “Studi Identifikasi Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Intensitas Bermain Game Online Pada Remaja Di Desa Orika Kecamatan Pulau Rakyat Kabupaten Asahan” (*Skripsi*, Medan : Universitas Medan Area, 2023), hal.12.

³⁵ Julianto, Andy dan Setyaudi, Djoko, “Hubungan Intensitas Bermain Game Stardew Valley dan Terpaan Kelompok Referensi dengan Kecenderungan Berperilaku Prosocial, (Universitas Diponegoro, *Jurnal Interaksi Online*, Vol.6, No.2)

³⁶ Condis, Megan, “*Gaming Masculinity : Trolls, Fake Geeks, and the Gendered Battle for Online Culture*, Iowa : University of Iowa Press, 2018

³⁷ Green, Garo P., Kaufman, James C., “*Video Games And Creativity*, United Kingdom: Elsevier Inc, 2015

seberapa besar tingkat keseringan seseorang dalam bermain game online yang melibatkan pengguna lain dengan cara bekerja sama maupun berkompetisi untuk mendapatkan penghargaan.

b. Faktor Yang Mempengaruhi Intensitas Bermain

Faktor-faktor yang mempengaruhi intensitas bermain game online menurut Adams & Rollings³⁸ yaitu :

Pertama gender, gender dapat mempengaruhi intensitas bermain game online. Perempuan dan laki-laki sama-sama tertarik pada dunia fantasi, namun dari beberapa penelitian menyatakan bahwa intensitas bermain game online laki-laki lebih tinggi dibanding perempuan.

Kedua kondisi psikologis. Bermain game itu menyenangkan dan memberi kesempatan untuk bereksperimen sehingga tanpa sadar para pemain memiliki kesempatan mengekspresikan diri saat jenuh dalam kehidupan nyata. Bermain game dengan intensitas tinggi dapat menimbulkan masalah emosional seperti depresi dan gangguan kecemasan karena ingin memperoleh nilai yang tinggi dalam bermain game online.

Ketiga jenis permainan. Game adalah salah satu kegiatan untuk menghilangkan rasa stress dan kebosanan dalam hidup.

³⁸ Adams E & Rollings A., "Fundamentals of game design, 2nd ed. Barkeley, CA: New Riders, 2010

Jenis game dapat membuat seseorang bermain dengan intensitas tinggi. Semakin beragam jenis game yang dimainkan maka akan membuat seseorang yang memainkannya menjadi tertantang dan termotivasi untuk memainkannya terus.

Menurut Yee, terdapat 5 faktor motivasi seseorang bermain game online³⁹ : Pertama *relationship* yang didasari oleh keinginan untuk berinteraksi dengan pemain lain dan kemauan untuk membuat hubungan, mendapat dukungan serta membicarakan masalah-masalah yang ada di kehidupan nyata. Kedua *manipulation* yang didasari oleh pemain yang menganggap pemain lain sebagai objek lalu memanipulasi mereka untuk kepuasan dan kekayaan diri. Pemain seperti ini sangat senang berlaku curang, mengejek dan mendominasi pemain lain. Ketiga *immersion* yang didasari oleh pemain yang menyukai menjadi orang lain. Mereka senang dengan alur cerita dari “dunia khayal” dengan menciptakan tokoh yang sesuai dengan cerita sejarah dan tradisi dunia tersebut. Keempat *escapism* yang didasari oleh pemain yang senang bermain di dunia maya hanya sementara untuk menghindari, melupakan dan pergi dari stress dan masalah di kehidupan nyata. Kelima *achievement* yang didasari oleh keinginan untuk menjadi kuat di lingkungan virtual, melalui pencapaian tujuan

³⁹ Yee, N, “*Motivations of Play in Online Games*. Cyberpsychology dan Behavior, 2005

dan mendapatkan item-item langka didalam game. Item tersebut merupakan simbol kekuatan dan pencapaian.

Berdasarkan teori yang telah dijelaskan diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi intensitas bermain game online yaitu faktor gender, kondisi psikologis, jenis permainan, *relationship*, *manupulation*, *immersion*, *excapism* dan *achievement*.

c. Indikator Intensitas Bermain

Indikator intensitas menurut Chaplin : pertama frekuensi, yaitu seberapa sering seseorang melakukan aktivitas bermain game online. Kedua lama waktu, aspek ini merupakan lama waktu yang digunakan untuk bermain game online. Semakin banyak waktu yang digunakan dalam bermain game online maka akan menunjukan semakin lama seseorang tersebut bermain. Ketiga perhatian penuh, pada saat bermain game seseorang perlu konsentrasi yang tinggi hingga kadang mengabaikan aktivitas lain. Adapun contoh aktivitas yang diabaikan antara lain, mandi, makan, sekolah, ibadah dan istirahat. Keempat emosional, yang dimaksud emosional disini adalah rasa yang dirasakan pemain saat bermain game seperti rasa suka, gembira, marah bahkan merasa kesal pada permainan yang dimainkan. Adanya rasa yang timbul tersebut

menyebabkan para pemain semakin masuk ke dalam permainan yang dimainkan⁴⁰.

Tingginya intensitas bermain *mobile game online* menunjukkan besarnya waktu yang dicurahkan siswa untuk aktivitas tersebut. Kondisi ini dapat menyebabkan berkurangnya waktu untuk berinteraksi secara langsung. Fenomena ini sesuai dengan teori *displacement*, yang menyatakan bahwa penggunaan media berlebihan dapat menggantikan waktu untuk kegiatan sosial nyata⁴¹.

3. Interaksi Sosial

a. Pengertian Interaksi Sosial

Interaksi sosial menurut W. A. Gerungan ialah hubungan antara dua orang atau lebih dimana perilaku seseorang mempengaruhi orang lain. Definisi ini menggambarkan hubungan yang sedang berlangsung antara dua orang atau lebih. Seorang manusia adalah makhluk sosial yang tidak bisa hidup sendiri dan saling mempengaruhi untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Dalam pengertian ini, manusia sebagai individu yang melakukan

⁴⁰ Chaplin, dikutip dalam Yesaya dan Dominikus, "Potret Intensitas Bermain Online Game Mahasiswa Selama Masa Pandemi Covid-19, "*Jurnal Psiko Edukasi*, Vol. 20, No. 2 (2022), hal. 182.

⁴¹ Robert D. Putnam, "*Bowling Alone: The Collapse and Revival of American Community*, (New York: Simon & Schuster, 2000), hal. 45.

interaksi, karena melalui interaksi sosial manusia dapat mewujudkan sikap sosialnya⁴².

Interaksi sosial merupakan hubungan yang terjadi antar manusia, manusia dengan kelompok maupun kelompok dengan kelompok. Oleh karena itu interaksi sosial merupakan awal dari kehidupan sosial, karena tanpa adanya interaksi sosial tidak akan terjadi kehidupan di masyarakat. Interaksi sosial merupakan hubungan timbal balik antara individu satu dengan individu lain dan memiliki sifat saling mempengaruhi⁴³. Menurut H. M. Arifin, interaksi sosial dapat diartikan sebagai suatu hubungan antara dua orang atau lebih dimana perilaku seseorang dipengaruhi oleh perilaku orang lain. Hubungan ini terjadi melalui dorongan dan tanggapan antarpribadi secara timbal balik, dimana tiap individu saling mempengaruhi dan merespon satu sama lain dalam proses sosial tersebut⁴⁴.

Sedangkan Tara Lioni dkk berpendapat bahwa interaksi sosial merupakan dasar dari proses sosial yang terjadi karena adanya hubungan sosial yang dinamis, termasuk hubungan antarindividu, antarkelompok maupun individu dengan

⁴² *Ibid*

⁴³ Farida Rahmawati, Sri Muhammad Kusumantoro, *Pengantar Ilmu Sosiologi*, (Klaten: Cempaka Putih, 2019), hal. 27.

⁴⁴ Adon Nasrullah Jamaluddin, *Sosiologi Pedesaan*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2015), hal. 55.

kelompok⁴⁵. Selain itu, interaksi sosial juga dapat diartikan sebagai hubungan sosial yang dinamis, menyangkut hubungan antarindividu, antarkelompok, dan antara individu dengan kelompok manusia⁴⁶.

Dari berbagai penjelasan interaksi sosial diatas, dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial adalah proses hubungan timbal balik antara individu dengan individu, individu dengan kelompok maupun kelompok dengan kelompok yang saling mempengaruhi dan membentuk pola perilaku sosial. Proses ini menjadi dasar terbentuknya kehidupan sosial dalam hidup bermasyarakat. Interaksi sosial bersifat dinamis dan penting untuk memenuhi kebutuhan serta membentuk hubungan sosial yang lebih luas.

b. Ciri Ciri Interaksi Sosial

Menurut Basrowi dalam Hasnawiyah, interaksi sosial memiliki beberapa ciri penting yang menjadi syarat terjadinya hubungan sosial antarindividu. Pertama melibatkan lebih dari satu orang. Interaksi sosial tidak mungkin terjadi jika hanya dilakukan oleh satu orang. Setidaknya harus ada dua orang yang terlibat dalam suatu hubungan agar bisa saling mempengaruhi. Adanya pihak lain adalah syarat karena esensi dari interaksi adalah aksi dan

⁴⁵ Dindin Syahyudin, "Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Dan Komunikasi Siswa", *Gunahumas Jurnal Kehumasan*, Vol. 2, No.1, (Agustus 2019), hal. 275.

⁴⁶ Soerjono Soekanto, Budi Sulistyowati, *Sosiologi Suatu Pengantar*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2017), hal. 55.

reaksi. Tanpa adanya pihak lain, maka yang terjadi hanya aktivitas individu bukan interaksi sosial.

Kedua adanya komunikasi melalui simbol. Dalam interaksi sosial, setiap individu saling menyampaikan pesan atau informasi. Komunikasi bisa dilakukan secara verbal (lisan atau tulisan) maupun secara nonverbal seperti *gesture* tubuh, ekspresi wajah atau tanda lain yang memiliki makna. Simbol-simbol ini sangat penting karena menjadi alat utama untuk menyampaikan maksud dan membangun pemahaman antara individu.

Ketiga berlangsung dalam dimensi waktu. Interaksi sosial terjadi dalam rentang waktu yang berkaitan, yaitu masa lalu, masa kini dan masa depan. Artinya, hubungan sosial saat ini sering kali dipengaruhi oleh pengalaman masa lalu dan dapat berdampak pada hubungan masa depan. Waktu menjadi hal yang penting karena menentukan arah, makna dan kelanjutan interaksi tersebut.

Keempat memiliki tujuan tertentu. Setiap interaksi sosial memiliki tujuan baik yang disadari maupun tidak disadari oleh pelaku. Tujuan ini bisa berbeda antara satu pelaku dengan pelaku lain, bahkan bisa berbeda dengan penilaian orang luar atau pengamat. Contohnya, seseorang menyapa dengan tujuan menjalin hubungan baik, sementara yang lain menanggapi hanya karena norma kesopanan. Meski tujuan bisa beragam, keberadaan niat atau

arah dalam interaksi menjadi elemen penting yang membedakan interaksi sosial dari sekedar aktivitas fisik bersama⁴⁷.

Interaksi sosial memiliki empat ciri utama, yaitu melibatkan lebih dari satu orang, adanya komunikasi melalui simbol, berlangsung dalam dimensi waktu, dan memiliki tujuan tertentu. Keempat ciri ini menunjukkan bahwa interaksi sosial bukan sekedar aktivitas bersama, tetapi merupakan proses timbal balik yang bermakna.

c. Bentuk Bentuk Interaksi Sosial

Soekanto menyatakan bahwa ada dua macam proses sosial yang timbul akibat adanya interaksi sosial yaitu proses asosiatif dan proses disosiatif⁴⁸, penjelasannya sebagai berikut :

1. Proses Asosiatif

Dalam proses asosiatif ada 2 macam yaitu kerjasama dan akomodasi. Kerjasama akan muncul ketika individu menyadari adanya kepentingan bersama, memiliki pengetahuan dan pengendalian diri yang cukup untuk mewujudkan suatu kepentingan. Kesadaran akan kepentingan bersama dan adanya organisasi merupakan faktor penting dalam terbentuknya kerja sama. Sedangkan akomodasi adalah cara untuk menyelesaikan pertentangan

⁴⁷ Hasnawiyah., “Kajian Interaksi Sosial antara Pemimpin dengan Karyawan pada Toko Buku Gramedia Samarinda”, *Jurnal Sosiatri-Sosiologi [Online]*, Vol 4 (1), 2016, hal. 15.

⁴⁸ Soekanto, Soerjono, *Sosiologi Suatu Pengantar*, (Jakarta:PT. Raja Grafindo Persada, 2018), hal. 63.

tanpa menghancurkan pihak lawan sehingga lawan tidak kehilangan kepribadiannya. Terdapat beberapa tujuan akomodasi, diantaranya, mengurangi pertentangan akibat salah paham, mencegah pertentangan sementara waktu, terjadinya kerja sama antara kelompok-kelompok sosial yang hidupnya terpisah akibat faktor sosial, psikologis, dan kebudayaan, dan mengusahakan peleburan antara kelompok-kelompok sosial yang terpisah.

2. Proses Disosiatif

Dalam proses disosiatif ada tiga macam yaitu persaingan, kontravensi dan konflik. Persaingan adalah suatu proses sosial yang bersaing untuk mencari keuntungan melalui bidang kehidupan dengan cara menarik perhatian publik atau dengan mempertajam prasangka yang telah ada tanpa mempergunakan ancaman atau kekerasan. Kontravensi adalah bentuk interaksi sosial yang berada diantara persaingan dan konflik. Kontravensi ditandai dengan adanya ketidakpastian, keraguan, dan upaya untuk merusak reputasi atau citra pihak lain, contohnya penyebaran desas-desus yang belum pasti benar. Konflik yaitu bentuk sosial yang berusaha untuk mencapai tujuan dengan menentang pihak lain disertai ancaman.

d. Aspek Aspek Interaksi Sosial

Menurut Soekanto, interaksi sosial mencakup dua aspek utama, yaitu kontak sosial dan komunikasi. Kontak sosial merupakan terjadinya hubungan antara individu satu dengan yang lain, bisa berbentuk fisik maupun simbolik seperti senyuman atau jabat tangan. Kontak ini bisa bersifat positif, yaitu mengarah pada kerja sama, atau negatif jika mengarah pada pertentangan. Sementara itu, aspek komunikasi adalah proses penyampaian ide, informasi, pengetahuan atau tindakan secara timbal balik antara yang komunikator dan komunikan. Tujuan utama komunikasi yaitu menciptakan pengertian bersama serta memengaruhi pikiran atau perilaku orang lain ke arah positif⁴⁹.

Interaksi sosial merupakan proses penting dalam pembentukan perilaku dan kepribadian siswa. Namun, meningkatnya aktivitas bermain game online dapat mengurangi intensitas interaksi langsung dengan lingkungan sosial. Hal ini dapat dijelaskan melalui teori interaksi sosial dari George Herbert Mead dan Erving Goffman, yang menekankan bahwa pembentukan diri terjadi melalui tatap muka yang berkesinambungan⁵⁰.

⁴⁹ Soekanto, dikutip dalam Mery Dayani, “Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Remaja di SMP Negeri 4 Takengon”, (*Skripsi*, Medan, Universitas Medan Area, 2023), hal. 16.

⁵⁰ George Herbert Mead, *Mind, Self, and Society*, (Chicago: University of Chicago Press, 1934), hal. 152.

C. Kerangka Berpikir

Perkembangan teknologi digital telah memberikan kemudahan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam hal hiburan. Salah satu bentuk hiburan digital yang digemari oleh remaja adalah *mobile game online*. *Mobile game* merupakan permainan digital yang dapat diakses melalui perangkat telpon pintar yang bisa dimainkan kapan saja dan dimana saja⁵¹. Intensitas bermain *mobile game* yang tinggi pada kalangan pelajar dikhawatirkan dapat mempengaruhi aspek lain dalam kehidupan mereka seperti interaksi sosial⁵². Ketika siswa berlebihan dalam bermain *game* akan membuat interaksi sosial menjadi berkurang. Hal ini dapat berdampak pada kemampuan mereka dalam menjalin komunikasi, kerja sama dan empati terhadap sesama.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Pratama dan Setyowati menunjukkan bahwa intensitas bermain *game online* secara signifikan dapat menurunkan kemampuan interaksi sosial siswa, terutama dalam konteks komunikasi verbal dan partisipasi dalam lingkungan sekolah. Hal ini menunjukkan adanya hubungan antara durasi dan frekuensi bermain *game* dengan berkurangnya aktivitas sosial langsung antar siswa⁵³.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat diasumsikan bahwa semakin tinggi intensitas bermain *mobile game online*, maka semakin rendah

⁵¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. (Bandung : Alfabeta 2014) hal. 50.

⁵² Santrock, *Psikologi Perkembangan Remaja*, (Jakarta : Erlangga, 2011), hal. 46-48.

⁵³ Pratama, R. A., & Setyowati, R, "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online terhadap Interaksi Sosial Siswa SMP", *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 8(2), 2020, hal. 115-124.

interaksi sosial siswa, begitupun sebaliknya. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat intensitas bermain *mobile game online* dan pengaruh antara intensitas bermain *mobile game online* terhadap interaksi sosial siswa kelas VIII di MTs N 7 Sleman.

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan Bab II, hipotesis penelitian ini disusun dengan mempertimbangkan beberapa landasan teoritis. Teori *uses and gratification* menjelaskan bahwa siswa menggunakan *mobile game online* untuk memenuhi kebutuhan hiburan dan interaksi sosial, sehingga mendorong intensitas bermain yang tinggi. Teori *displacement* menyatakan bahwa penggunaan media berlebihan dapat menggantikan waktu interaksi sosial langsung, sehingga semakin tinggi intensitas bermain, semakin rendah kesempatan siswa untuk berinteraksi secara nyata. Teori interaksi sosial menegaskan bahwa kemampuan sosial terbentuk melalui interaksi tatap muka yang berkesinambungan, sehingga pengurangan interaksi nyata akibat bermain game online dapat memengaruhi kualitas interaksi sosial siswa.

Berdasarkan ketiga kategori tersebut, hipotesis penelitian ini adalah:

1. H1 (Hipotesis Alternatif): Terdapat pengaruh yang signifikan antara intensitas bermain mobile game online terhadap interaksi sosial siswa kelas VIII di MTs N 7 Sleman
2. H0 (Hipotesis Nol): Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara intensitas bermain mobile game online terhadap interaksi sosial siswa kelas VIII di MTs N 7 Sleman.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Pendekatan

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, peneliti memutuskan untuk mengambil jenis penelitian asosiatif. Sugiyono mengemukakan bahwa penelitian asosiatif merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel atau lebih. Selain untuk mendeskripsikan fenomena, penelitian ini juga bertujuan untuk mengukur kekuatan serta arah hubungan antar variabel sehingga memungkinkan pengujian hipotesis dalam penelitian kuantitatif⁵⁴.

Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian Kuantitatif merupakan metode yang berlandaskan pada filsafat *positivism* dimana data yang diperoleh dari jawaban responden terhadap pertanyaan yang ada dalam kuisioner berupa skor atau nilai⁵⁵. Data yang digunakan adalah data primer yaitu data yang diperoleh langsung dari responden berupa jawaban dari kuisioner. Untuk responden pada penelitian ini adalah siswa MTs N 7 Sleman.

⁵⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. (Bandung : Alfabeta 2014) hal. 49-52.

⁵⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung : Alfabeta, 2016), hal.14.

B. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek penelitian merujuk pada responden yaitu orang yang menjadi sumber informasi untuk memperoleh keterangan penelitian. Saifuddin Azwar mengatakan bahwa subjek penelitian adalah sumber utama data penelitian, yaitu yang memiliki data mengenai variabel-variabel yang diteliti. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII di MTs N 7 Sleman yang berjumlah 44 siswa.
2. Objek penelitian merujuk pada masalah atau tema yang akan diteliti. Untuk objek penelitian pada penelitian ini yaitu interaksi bermain *mobile game online* dan interaksi sosial siswa.

C. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MTs N 7 Sleman yang merupakan salah satu sekolah yang berada di bawah naungan Kementerian Agama. MTs N 7 Sleman terletak di Cepet Bunder, Bunder, Purwobinangun, Pakem, Sleman, Yogyakarta Kode Pos 55582.

D. Penelitian dan Devinisi Operasional

1. Variabel Penelitian

Variabel adalah suatu atribut, sifat atau nilai suatu seperti orang, objek, benda, kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang

ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan⁵⁶. Zainal Arifin mengungkapkan bahwa berdasarkan fungsinya, variabel dibagi menjadi dua yaitu :

a. Variabel Bebas (X)

Variabel bebas yaitu variabel yang mempengaruhi atau menyebabkan terjadinya suatu perubahan. Dengan kata lain yaitu faktor-faktor yang nantinya akan diukur oleh peneliti untuk melihat hubungan diantara peristiwa atau fenomena yang sedang diteliti. Adapun variabel bebas dalam penelitian ini adalah intensitas bermain *mobile game online*.

b. Variabel Terikat (Y)

Variabel terikat yaitu variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Adapun variabel bebas dalam penelitian ini adalah interaksi sosial siswa.

2. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah suatu pengertian untuk mengukur variabel penelitian. Sementara variabel tersebut merupakan objek penelitian. Definisi yang diberikan kepada variabel untuk menghindari kesalahpahaman mengenai data yang akan dikumpulkan dan menghindari kesesatan dalam menentukan alat pengukur data. Adapun pengertian untuk tiap variabel sebagai berikut :

⁵⁶ M.Idrus, *Metode Penelitian Ilmu Sosial Kualitatif dan Kuantitatif*. (Yogyakarta : Erlangga 2009), hal. 92.

a. Intensitas Bermain *Mobile Game Online*

Seberapa besar tingkat seseorang dalam bermain *mobile game online* yang melibatkan pengguna lain dengan cara bekerja sama maupun berkompetisi untuk mendapatkan penghargaan.

b. Interaksi Sosial

Interaksi sosial adalah proses hubungan timbal balik antara individu dengan individu, individu dengan kelompok maupun kelompok dengan kelompok yang saling mempengaruhi dan membentuk pola perilaku sosial.

E. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi adalah kumpulan subjek atau objek dalam suatu wilayah yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu sesuai ketentuan peneliti untuk diteliti agar memperoleh kesimpulan⁵⁷. Penelitian ini menyimpulkan bahwa populasi merupakan keseluruhan unit analisis yang akan diselidiki karakteristiknya. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka yang menjadi poulasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTs N 7 Sleman.

Tabel 3. 1 Jumlah Populasi Siswa Kelas VIII

NO	KELAS	JUMLAH
1	A	32

⁵⁷ *Ibid* hal. 61.

2	B	31
3	C	31
4	D	31
	Jumlah	125

Sedangkan sampel adalah wakil atau sebagian dari populasi yang akan diteliti. Dalam pengambilan sampel, harus bersifat *representative* atau mewakili. Menurut Suharsimi Kunto dalam pengambilan sampel, jika subjek kurang dari 100 sebaiknya diambil semua, jika subjek lebih dari 100 maka dapat diambil 10-15%, 20-25% atau 30-35%⁵⁸.

Tabel 3. 2 Sampel Penelitian Kelas VIII MTs N 7 Sleman

Kelas	Jumlah	Presentase	Hasil
A	32	35%	11.2
B	31	35%	10.85
C	31	35%	10.85
D	31	35%	10,85
JUMLAH	125		44

Dalam penelitian ini, populasi sebanyak 125 siswa diambil sampel sebesar 35% sehingga jumlah populasi yaitu 44 orang. Penelitian ini meneliti siswa kelas VIII MTs N 7 Sleman dengan menggunakan teknik

⁵⁸ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010), hal.112.

simple random sampling. Teknik ini dipilih karena pengambilan sampel dilakukan secara acak dan memberikan kesempatan yang sama pada setiap responden secara proporsional⁵⁹.

F. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen

Instrumen merupakan alat yang digunakan untuk mengukur dan memperoleh data kuantitatif tentang variasi karakteristik suatu variabel secara objektif⁶⁰. Instrumen yang digunakan berupa angket yang akan disebarkan ke para siswa. Pengembangan instrumen berdasarkan teori yang telah dirumuskan, lalu dikembangkan dalam indikator-indikator dan dijadikan acuan dalam menyusun butir-butir pernyataan.

Pernyataan yang ada dalam angket disusun menggunakan skala Likert. Skala Likert berfungsi untuk mengukur pendapat, sikap, persepsi seseorang atau kelompok terhadap suatu fenomena alam. Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala Likert dengan pembagian skor sebagai berikut :

Tabel 3. 3 Pembagian Skor

Penilaian	Keterangan	Skor Positif	Skor Negatif
SS	Sangat Setuju	5	1

⁵⁹ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2010), hal. 82.

⁶⁰ Ibnu Hadjar, *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian Kuantitatif Pendidikan*, (Surabaya: PT. Raja Grafindo Persada, 1996), hal.160.

S	Setuju	4	2
N	Netral	3	3
TS	Tidak Setuju	2	4
STS	Sangat Tidak Setuju	1	5

Angket yang digunakan bersifat tertutup, karena responden tinggal memilih jawaban yang tersedia sesuai keadaan yang sebenarnya. Adapun kisi-kisi sebagai dasar penyusunan angket sebagai berikut :

Tabel 3. 4 Kisi Kisi Instrumen Intensitas Bermain

No	Variabel	Indikator	Item	Jumlah
1.	Intensitas	Frekuensi	1, 2,3	3
2.	Bermain	Lama Waktu	4, 5, 6	3
3.	Mobile	Perhatian Penuh	7, 8	2
4.	Game Online	Emosional	9, 10	2

Tabel 3. 5 Kisi Kisi Instrumen Interaksi Sosial

No	Variabel	Indikator	Item	Jumlah
1.	Interaksi Sosial Siswa	Komunikasi	11, 12, 13, 14, 15	5
2.		Kontak Sosial	16, 17, 18,	5

			19, 20	
--	--	--	--------	--

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam suatu penelitian bertujuan untuk memperoleh fakta terkait variabel yang telah ditetapkan oleh peneliti. Dalam penelitian ini menggunakan 2 teknik yaitu kuisisioner dan dokumentasi. Kuisisioner adalah teknik pengumpulan data dengan memberikan daftar pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab sendiri, baik secara langsung maupun online. Sedangkan dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan dokumen tertulis, foto, atau arsip yang relevan dengan objek penelitian.

G. Teknik Analisa Data

1. Uji Instrumen Penelitian

a. Uji Validitas

Validitas dalam penelitian ini merupakan aspek utama yang wajib dimiliki oleh setiap alat ukur⁶¹. Uji validitas dilakukan untuk mengukur tingkat kevalidan suatu instrumen. Sebuah instrumen dianggap valid apabila mempunyai validitas yang tinggi⁶². Apabila instrumen kurang valid berarti tingkat validitasnya rendah. Uji

⁶¹ Saifuddin Azwar, *Penyusunan Skala Psikologi*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), hal. 10.

⁶² Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1998), hal. 160.

validitas diperlukan dalam penelitian ilmiah untuk mempercayai bahwa instrumen tersebut memang layak dalam penelitian.

Rumusan untuk menguji validitas instrumen sebagai berikut

$$r_{XY} = \frac{N \sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{XY} = Koefisiensi korelasi

X = Skor pertanyaan tiap nomor

Y = Jumlah skor total pertanyaan

N = Jumlah responden

$\sum X$ = jumlah skor butir pernyataan

$\sum Y$ = jumlah skor total pernyataan

$\sum XY$ = jumlah perkalian skor butir dengan skor total

$\sum X^2$ = total kuadrat skor butir pernyataan

$\sum Y^2$ = total kuadrat skor total pernyataan⁶³

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan bahwa suatu instrumen cukup dipercaya digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen sudah dianggap baik⁶⁴. Reliabilitas juga komponen utama yang harus dimiliki oleh setiap alat ukur dalam suatu penelitian. Reliabilitas berasal dari kata *reability*, yang mengacu pada sejauh mana alat ukur menghasilkan data yang memiliki tingkat reliabilitas tinggi. Pengukuran yang reliabel

⁶³ *Ibid.*, hal. 213.

⁶⁴ *Ibid.*, hal. 178.

berarti alat ukur yang digunakan mampu memberikan hasil atau skor yang akurat dengan tingkat kesalahan rendah. Semakin kecil tingkat kesalahan yang muncul, maka semakin tinggi tingkat reliabilitas alat tersebut⁶⁵.

Dalam penelitian ini menggunakan Uji *Reliability Alpha Cronbach* dengan bantuan *software SPSS for Windows*⁶⁶. Adapun rumus manualnya sebagai berikut:

$$r_{11} = \frac{n}{n-1} \left(1 - \frac{\sum_{i=1}^n s_i^2}{s_t^2} \right)$$

dengan:

r_{11} adalah koefisien reliabilitas

n adalah banyaknya butir soal.

s_i^2 adalah varians skor soal ke- i .

s_t^2 adalah varians skor total.

2. Analisis Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan data hasil penelitian sebagaimana adanya, tanpa penarikan kesimpulan yang bersifat umum. Dalam penelitian ini, statistik deskriptif bertujuan untuk menjelaskan karakteristik data dari variabel intensitas bermain *mobile game online* dan interaksi sosial siswa kelas VIII di MTsN 7 Sleman. Analisis ini mencakup perhitungan rata-rata, persentase, standar deviasi dan lain sebagainya. Statistik deskriptif membantu memberikan gambaran awal mengenai data sebelum dilakukan analisis lebih lanjut dengan statistik inferensial.

⁶⁵ Saifuddin... hal. 111.

⁶⁶ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010), hal. 239.

3. Tingkat Intensitas Bermain *Mobile Game Online*

Tingkat intensitas bermain *mobile game online* merujuk pada seberapa sering dan lama seseorang menghabiskan waktu untuk bermain game melalui internet. Hal ini bisa dilihat dari frekuensi dan durasi dalam bermain. Tingkat intensitas terbagi menjadi 3, yaitu rendah sedang dan tinggi. Tingkat intensitas yang tinggi, terutama jika disertai dengan kecanduan, dapat berdampak negatif pada kesehatan mental, akademik, dan interaksi sosial seseorang.

Rumus rentang skala

$$Rs = \frac{m - n}{b}$$

Keterangan:

Rs = rentang skala

m = skor tertinggi pada skala

n = skor terendah pada skala

b = jumlah kelas atau kategori

Rumus rata rata

total skor intensitas / jumlah responden x jumlah item total

4. Tingkat Interaksi Sosial Siswa

Tingkat interaksi sosial menggambarkan seberapa sering dan seberapa *intens* seseorang berhubungan dengan lingkungan sosialnya. Hal ini bisa dilihat dari kontak sosial dan komunikasi. Menurut teori sosiologi, tingkat interaksi sosial dikategorikan menjadi 3 yaitu tinggi, rendah dan sedang.

$$Rs = \frac{m - n}{b}$$

Keterangan:

Rs = rentang skala

m = skor tertinggi pada skala

n = skor terendah pada skala

b = jumlah kelas atau kategori

Rumus rata-rata

Total skor intensitas / jumlah responden x jumlah item total

5. Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang bersangkutan berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas menggunakan uji Chi Kuadrat karena sampel yang digunakan besar, dimana nilai $n > 30$.

b. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas bertujuan untuk menguji apakah terdapat ketidaksamaan varian dari residual pada model regresi. Dalam model regresi yang baik, varians residual seharusnya konstan (homoskedastisitas). Jika varians residual tidak konstan, melainkan berbeda-beda maka terjadi homoskedastisitas.

c. Uji Linieritas

Uji linieritas bertujuan untuk mengetahui apakah hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat bersifat linier atau tidak. Kedua variabel diuji dengan menggunakan uji F :

$$F_{reg} = R_{kreg} : R_{kres}$$

Keterangan

F_{reg} = harga bilangan untuk garis regresi

R_{kreg} = rerata kuadrat garis regresi

R_{kres} = rerata kuadrat garis residu⁶⁷

6. Uji Regresi Linier Sederhana

Regresi linier merupakan alat statistik yang digunakan untuk mengetahui pengaruh antara satu atau beberapa variabel terhadap satu variabel yang bertujuan melihat ada tidaknya hubungan sebab-akibat dan ditampilkan dalam bentuk yang sistematis⁶⁸.

Uji regresi linier sederhana digunakan untuk mengetahui informasi intensitas bermain *mobile game online* terhadap interaksi sosial siswa. Menurut Sugiyono regresi linier sederhana didasarkan pada hubungan fungsional satu variabel independen dengan satu dependen. Rumus persamaan umum regresi linier sederhana adalah :

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y = subyek dalam variabel dependen yang diprediksi

a = harga Y bila $X = 0$ (harga konstan)

⁶⁷ Alfi Rifatul, "Pengaruh Karakteristik Generasi Z Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Agama Islam Angkatan 2017 & 2018 Universitas Islam Indonesia Yogyakarta", (Skripsi, Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia, 2019), hal. 42.

⁶⁸ Tim Dosen, "Korelasi Dan Regresi Linier Sederhana Modul Perkuliahan 6", (Universitas Esa Unggul, 2018), hal. 3.

b = angka arah regresi yang menunjukkan angka peningkatan ataupun penurunan variabel dependen yang didasarkan pada variabel independen, bila b (+) maka naik, dan bila b (-) maka turun

X = subyek pada variabel independen yang mempunyai nilai tertentu

7. Uji Hipotesis

a. Uji T

Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah Uji T. Uji ini dapat dilakukan dengan membandingkan t hitung dengan t tabel. Apabila t hitung lebih kecil dari t tabel maka H_0 diterima dengan artian tidak terdapat pengaruh antara variabel independen dengan dependen. Namun apabila t hitung lebih besar dari t tabel maka H_0 ditolak yang berarti terdapat pengaruh antara variabel independen dengan dependen.

b. Uji Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi sering diartikan sebagai seberapa besar kemampuan semua variabel independen dalam menjelaskan varian dari variabel dependennya. Rumus koefisien determinasi adalah sebagai berikut.

$$KD = (R)^2 \times 100\%$$

Keterangan

KD = Koefisien Determinasi

R = Koefisien Korelasi Product Moment

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MTs N 7 Sleman. MTs N 7 Sleman merupakan salah satu lembaga pendidikan tingkat menengah pertama berbasis madrasah yang memiliki karakteristik tersendiri dalam mengelola proses belajar mengajar dan kehidupan sosial para siswa. Sebagai madrasah negeri, sekolah ini tidak hanya fokus pada pencapaian akademik tapi juga menekankan pada pendidikan karakter, kedisiplinan dan penguatan nilai-nilai keagamaan. Hal ini terlihat dari berbagai aturan yang diterapkan secara ketat, termasuk larangan penggunaan ponsel di lingkungan sekolah. Kebijakan ini bertujuan untuk menjaga konsentrasi belajar siswa dan mencegah adanya gangguan dari penggunaan teknologi digital yang berlebihan selama jam sekolah.

Kebijakan tersebut menghadirkan keunikan tersendiri yang membedakan MTs N 7 Sleman dengan sekolah-sekolah lain pada umumnya. Di tengah maraknya penggunaan gawai dan ketergantungan remaja terhadap internet, madrasah berupaya menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, bebas dari distraksi, serta menumbuhkan interaksi tatap muka yang lebih intens di antara siswa. Dengan demikian, madrasah ini menjadi contoh yang menarik untuk diteliti, terutama ketika dikaitkan

dengan fenomena penggunaan *mobile game online* yang begitu melekat pada kehidupan generasi muda. Siswa di sekolah ini memang tidak diperkenankan menggunakan ponsel selama berada di lingkungan sekolah, akan tetapi kebiasaan mereka bermain game biasanya dilakukan di luar jam sekolah, baik di rumah maupun lingkungan sekitar.

Keunikan lain dari MTs N 7 Sleman adalah keberagamannya. Siswa-siswi yang belajar berasal dari latar belakang sosial, ekonomi dan budaya yang berbeda. Hal ini menjadikan dinamika interaksi sosial antar siswa sangat berwarna. Dalam konteks penelitian ini, keberagaman tersebut memungkinkan peneliti untuk melihat sejauh mana intensitas bermain *mobile game online* memengaruhi pola komunikasi, sikap maupun bentuk interaksi sosial siswa di lingkungan sekolah. Penelitian ini ingin mengkaji apakah siswa yang terbiasa menghabiskan waktu untuk bermain game akan kesulitan menjalin komunikasi langsung dengan teman sebaya, atau justru tetap mampu mempertahankan hubungan sosial yang sehat.

Selain itu, penerapan pendidikan berbasis nilai agama memberikan relevansi yang signifikan dengan penelitian ini. Nilai-nilai seperti disiplin, tanggungjawab dan etika sosial ditanamkan melalui kegiatan pembelajaran maupun ekstrakurikuler. Dalam konteks interaksi sosial, nilai-nilai tersebut diharapkan dapat mengarahkan siswa agar mampu berinteraksi dengan baik di tengah perkembangan teknologi digital. Namun disisi lain, realitas di lapangan sering menunjukkan bahwa sebagian siswa tetap

menghadapi tantangan dalam menjaga keseimbangan, antara dunia maya yaitu mobile game online dengan kehidupan sosial nyata mereka.

Dengan segala karakteristik yang ada, MTs N 7 Sleman menjadi lokasi penelitian yang tepat dan relevan. Di satu sisi sekolah ini menekankan pengendalian penggunaan ponsel dan memperkuat interaksi sosial. Namun disisi lain, siswa-siswi merupakan bagian dari generasi digital yang akrab dengan game online di luar lingkungan sekolah. Kontradiksi inilah yang menjadikan madrasah ini menarik untuk diteliti, karena dapat memberikan gambaran nyata tentang bagaimana kebijakan sekolah berinteraksi dengan kebiasaan siswa, serta bagaimana intensitas bermain mobile game online berpengaruh terhadap interaksi sosial mereka.

Melalui penelitian di MTs N 7 Sleman, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang mendalam mengenai fenomena sosial yang dialami remaja di era digital. Sekolah ini bukan hanya sekedar lokasi penelitian, tetapi juga sebuah ruang yang mempresentasikan dinamika pertemuan antara pendidikan berbasis agama, aturan disiplin sekolah, dan perkembangan teknologi yang tidak bisa dihindari. Dengan demikian, penelitian ini memiliki relevansi yang kuat untuk mengungkap pengaruh antara intensitas bermain mobile game online dengan kualitas interaksi sosial siswa kelas 8 di madrasah tersebut.

B. Tahapan Pelaksanaan Penelitian

1. Tahap Persiapan

Langkah awal yang dilakukan oleh peneliti adalah mengurus proses perizinan kepada pihak sekolah, perizinan ini dilakukan secara bertahap, dimulai dengan menyampaikan surat permohonan izin kepada Kepala Sekolah, koordinasi dengan Guru Bidang Kurikulum lalu konsultasi dengan guru Kelas VIII untuk memperoleh dukungan teknis selama kegiatan berlangsung.

Langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba kuisisioner. Uji coba ini bertujuan untuk menguji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian untuk memastikan bahwa butir-butir pernyataan dapat mengukur variabel penelitian secara tepat dan konsisten. Uji coba dilaksanakan pada hari Selasa 22 Juli 2025, bertempat di kelas VIII E MTs N 7 Sleman. Pemilihan kelas ini didasarkan atas pertimbangan kemudahan akses dan kesediaan siswa serta guru dalam mendukung pelaksanaan uji coba.

2. Uji Instrumen

a. Uji validitas instrumen

Uji validitas pada instrumen dalam penelitian ini dilakukan kepada siswa kelas viii MTs N 7 Sleman melalui kuisisioner yang dibagikan di kelas. Kemudian hasil dari pengisian kuisisioner tersebut dilakukan pengujian validitas menggunakan *software SPSS 25*. Untuk menentukan apakah pernyataan dalam kuisisioner

tersebut valid atau tidak valid ialah dengan melakukan perbandingan antara nilai r hitung dengan r tabel.

Tabel 4. 1 Hasil Uji Validitas

Variabel	Butir Instrumen	r Tabel	r Hitung	Keterangan
Intensitas Bermain Mobile Game Online (X)	1	0,361	0,656	Valid
	2	0,361	0,599	Valid
	3	0,361	0,552	Valid
	4	0,361	0,633	Valid
	5	0,361	0,628	Valid
	6	0,361	0,600	Valid
	7	0,361	0,641	Valid
	8	0,361	0,797	Valid
	9	0,361	0,367	Valid
	10	0,361	0,417	Valid
Interaksi Sosial (Y)	1	0,361	0,605	Valid
	2	0,361	0,776	Valid
	3	0,361	0,673	Valid
	4	0,361	0,697	Valid
	5	0,361	0,122	Tidak Valid
	6	0,361	0,639	Valid
	7	0,361	0,494	Valid

	8	0,361	0,684	Valid
	9	0,361	0,267	Tidak Valid
	10	0,361	0,575	Valid

Berdasarkan tabel hasil uji validitas diatas, dapat disimpulkan bahwa dari keseluruhan butir instrumen sebanyak 20 pernyataan yang diajukan dalam penelitian, terdapat 2 butir instrumen yang tidak valid yaitu pada variabel Y nomor 5 dan 8. Sehingga 18 pernyataan yang dinyatakan valid tersebut akan digunakan dalam penelitian dan diikutsertakan pada uji selanjutnya, sedangkan 2 butir pernyataan yang dinyatakan tidak valid akan dibuang atau tidak dilibatkan dalam penelitian.

b. Uji reliabilitas instrumen

Langkah selanjutnya setelah melakukan uji validitas yaitu uji reliabilitas. Uji reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan menggunakan *software SPSS 25* terhadap 18 pernyataan yang dianggap valid berdasarkan metode Cronbach Alpha. Reliabilitas instrumen dianggap handal jika memiliki koefisien reliabilitas $\geq 0,6$ (lebih besar atau sama dengan 0,6). Maka hasil reliabilitas pada instrumen penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 4. 2 Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Reliabilitas Koefisien	Cronbach Alpha	Koefisien Reliabilitas	Keterangan
Intensitas Bermain Mobile Game Online (X)	10 pernyataan	0,829	0,6	Reliabel
Interaksi Sosial Siswa (Y)	8 pernyataan	0,804	0,6	Reliabel

Berdasarkan hasil analisis reliabilitas yang ditunjukkan dalam tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa seluruh pernyataan yang digunakan dalam instrumen penelitian telah memenuhi kriteria reliabilitas yang baik. Instrumen terdiri atas 18 pernyataan, dengan rincian 10 pernyataan variabel X dan 8 pernyataan untuk variabel Y. Nilai koefisien Cronbach Alpha yang diperoleh masing-masing variabel menunjukkan angka yang melebihi batas minimum yaitu 0,6. Nilai Cronbach Alpha untuk variabel X adalah 0,829, sedangkan variabel Y sebesar 0,804.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian ini cukup reliabel untuk mengukur masing-masing variabel karena kedua variabel memiliki nilai yang tinggi. Tingginya nilai reliabilitas ini menunjukkan bahwa item-item pernyataan memiliki konsistensi internal yang kuat, sehingga dapat dipercaya untuk digunakan dalam pengambilan data pada penelitian ini.

3. Tahap Pelaksanaan Penelitian

Pada tahap selanjutnya, proses pengambilan data dilakukan dengan menyebarkan kuisioner kepada responden yang telah ditentukan. Kuisioner tersebut dirancang untuk mengukur dua variabel utama dalam penelitian ini, yaitu Intensitas Bermain *Mobile Game Online* sebagai variabel Y. Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel dengan jumlah responden sebanyak 44 orang siswa kelas VIII di MTs N 7 Sleman.

Pengumpulan data dilaksanakan selama 5 hari, yaitu mulai tanggal 28 Juli 2025 hingga 1 Agustus 2025. Selama periode tersebut, kuisioner disebarkan secara langsung kepada para siswa dengan pengawasan dari pihak sekolah guna memastikan data yang diperoleh valid dan sesuai kondisi sebenarnya. Responden diberi penjelasan mengenai tujuan penelitian serta dijamin kerahasiaan identitas dan jawaban mereka, sebagai bagian dari etika penelitian.

C. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif berkaitan dengan bagaimana cara mendeskripsikan, menggambarkan, menjabarkan atau menguraikan data agar mudah dipahami melalui beberapa cara seperti menentukan ukuran dari data (nilai mean, median, modus), ukuran variabilitas data (variasi dan varian), tingkat penyimpangan (deviasi standar), jarak (range), dan ukuran bentuk data. Berikut merupakan hasil analisis statistik yang telah dilakukan dengan menggunakan *software SPSS*.

Tabel 4. 3 Hasil Analisis Statistik Variabel X

Statistics		
Intensitas		
N	Valid	44
	Missing	0
Mean		35,75
Median		35,00
Mode		33
Std. Deviation		6,745
Variance		45,494
Range		28
Minimum		22
Maximum		50

Sum	1573
-----	------

Berdasarkan tabel statistik analisis statistik variabel X di atas, dapat diketahui bahwa dari 44 responden, diperoleh skor minimum sebesar 22, maksimum 50, modus sebesar 33 dengan skor rata-rata sebesar 35,75 dan standar deviasi sebesar 6,745. Dapat dilihat bahwa skor rata-rata lebih besar dibandingkan standar deviasi, dapat dikatakan bahwa rata-rata dari seluruh data pada variabel intensitas bermain mobile game online mampu menggambarkan seluruh variabel dengan baik.

Tabel 4. 4 Hasil Analisis Statistik Variabel Y

Statistics		
Interaksi		
N	Valid	44
	Missing	0
Mean		31,30
Median		31,00
Mode		29
Std. Deviation		4,475
Variance		20,027
Range		18
Minimum		22
Maximum		40

Sum	1377
-----	------

Berdasarkan tabel hasil analisis statistik variabel Y di atas, dapat diketahui bahwa dari 44 responden, diperoleh skor minimum sebesar 22, maksimum sebesar 40, modus sebesar 29 dengan skor rata-rata 31,30 dan standar deviasi sebesar 4,475. Dapat dilihat bahwa skor rata-rata lebih besar dibandingkan standar deviasi, maka dapat dikatakan bahwa rata-rata dari seluruh data pada variabel interaksi sosial siswa mampu menggambarkan seluruh variabel dengan baik.

D. Tingkat Intensitas Bermain Mobile Game Online

Rumus rentang skala

$$\text{skor tinggi} = 5$$

$$\text{skor rendah} = 1$$

$$\text{jumlah kategori} = 3$$

$$\text{skor tinggi} - \text{skor rendah} / \text{jumlah kategori}$$

$$5 - 1 / 3 = 1,33$$

Rentang skala

$$1,00 - 2,33 = \text{rendah}$$

$$2,34 - 3,67 = \text{sedang}$$

$$3,68 - 5,00 = \text{tinggi}$$

Rumus rata rata

$$\text{total skor intensitas} = 1.573$$

$$\text{jumlah responden} = 44$$

jumlah item total = 10

jumlah skor intensitas / jumlah responden x jumlah item total

$1.573 / 44 \times 10$

$1.573 / 440$

3,573

kesimpulan

tingkat intensitas bermain mobile game online memiliki hasil sebesar 3,573 yang masuk pada tingkat sedang.

E. Tingkat Interaksi Sosial Siswa

Rumus rentang skala

skor tinggi = 5

skor rendah = 1

jumlah kategori = 3

skor tinggi – skor rendah / jumlah kategori

$5 - 1 / 3 = 1,33$

Rentang skala

$1,00 - 2,33 = \text{rendah}$

$2,34 - 3,67 = \text{sedang}$

$3,68 - 5,00 = \text{tinggi}$

Rumus rata rata

total skor intensitas = 1.377

jumlah responden = 44

jumlah item total = 8

jumlah skor intensitas / jumlah responden x jumlah item total

$$1.377 / 44 \times 8$$

$$1.377 / 352$$

3,9

kesimpulan

tingkat intensitas bermain mobile game online memiliki hasil sebesar 3,9

yang masuk pada tingkat tinggi.

F. Uji Asumsi

1. Uji Normalitas

Tabel 4. 5 Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		44
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	4,31105641
Most Extreme Differences	Absolute	,086
	Positive	,082
	Negative	-,086
Test Statistic		,086

Asymp. Sig. (2-tailed)	,200 ^{c,d}
a. Test distribution is Normal.	
b. Calculated from data.	
c. Lilliefors Significance Correction.	
d. This is a lower bound of the true significance.	

Dalam pengujian normalitas ini menggunakan one sample kolmogorov IBM SPSS Statistic 25, dengan jumlah responden sebanyak 44 siswa kelas 8 MTs N 7 Sleman. Tujuan dari uji normalitas ini adalah untuk mengetahui apakah data yang diambil berdistribusi normal atau tidak, dengan pedoman apabila signifikansinya $> 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa nilai residualnya berdistribusi dengan normal, akan tetapi sebaliknya jika signifikansinya $< 0,05$, maka dapat dikatakan bahwa nilai residual tidak berdistribusi normal.

Dari tabel diatas diperoleh dari uji normalitas pada kedua variabel yaitu Intensitas Bermain *Mobile Game Online* (X) dan Interaksi Sosial (Y) nilai signifikansi yaitu 0,200. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal karena nilai signifikansi $0,200 > 0.05$

2. Uji Heteroskedastisitas

Tabel 4. 6 Hasil Uji Heteroskedastisitas

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	3,195	1	3,195	,462	,500 ^b
	Residual	290,282	42	6,911		
	Total	293,477	43			
a. Dependent Variable: ABS_RES						
b. Predictors: (Constant), Intensitas						

Uji heteroskedastisitas bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat ketidaksamaan varians pada residual (error) dalam model regresi. Model yang baik adalah yang tidak mengandung heteroskedastisitas, yaitu varians errornya tetap atau konstan. Dalam penelitian ini, uji heteroskedastisitas dilakukan dengan metode Glejser. Jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka tidak terjadi heteroskedastisitas.

Berdasarkan hasil uji heteroskedastisitas diatas diketahui bahwa nilai signifikansi variabel independen sebesar 0,500. Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat heteroskedastisitas dalam model regresi ini karena nilai signifikansi $0,500 > 0,05$

3. Uji Linieritas

Tabel 4. 7 Hasil Uji Linieritas

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Interaksi * Intensitas	Between Groups	(Combined)	357,076	18	19,838	,984	,505
		Linearity	61,995	1	61,995	3,075	,092
		Deviation from Linearity	295,081	17	17,358	,861	,619
	Within Groups		504,083	25	20,163		
	Total		861,159	43			

Uji linieritas bertujuan untuk mengetahui hubungan antara dua buah variabel (variabel bebas dan variabel terikat), apakah keduanya mempunyai pola hubungan yang signifikan ataukah tidak. Dengan pedoman jika nilai dari *Deviation From Linierity* > 0,05 maka pola data bersifat linier

Berdasarkan hasil dari uji coba linieritas diatas membuktikan bahwa nilai signifikansi pada tabel *Deviation From Linierity* lebih besar yaitu 0,619. Maka dapat dikatakan bahwa kedua variabel

tersebut mempunyai hubungan linier yang signifikan karena nilai *Deviation From Linierity* $0,619 > 0,05$

G. Analisis Regresi Linier Sederhana

Analisi regresi linier sederhana digunakan untuk memperkirakan hubungan antara dua variabel yang dinyatakan dalam fungsi tertentu. Hasil *output* pada penelitian ini dengan melihat tabel *coefficient*.

Tabel 4. 8 Hasil Analisis Regresi Sederhana

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	24,931	3,587		6,951	,000
	Intensitas	,178	,099	,268	1,805	,078
a. Dependent Variable: Interaksi						

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat nilai konstanta sebesar 24,931 dan nilai koefisien regresi sebesar 0,178 maka persamaan regresi liniernya sebagai berikut

$$Y = a + Bx$$

$$Y = 24,931 + 0,178 X$$

Adapun persamaan regresi linier sederhana dari variabel independen dan dependen dapat disimpulkan seperti dibawah ini :

- a. Nilai konstanta/a sebesar 24,931 artinya jika intensitas bermain mobile game online bernilai konstan (0) maka interaksi sosial siswa sebesar 24,931 atau jika tingkat intensitas bermain *mobile game online* rendah maka tidak akan ada interaksi sosial
- b. Nilai koefisien regresi/b sebesar 0,178 artinya setiap kenaikan tingkat intensitas bermain *mobile game online* maka akan meningkatkan interaksi sosial di kalangan siswa.

H. Uji Hipotesis

a. Uji T (Parsial)

Uji T digunakan untuk mengetahui secara parsial (sendiri) pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Dalam penelitian ini menggunakan tingkat signifikansi 0,05 dan uji 2 sisi. Adapun hasil dan langkah-langkah pengujian hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 9 Hasil Uji T

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regressi on	61,995	1	61,995	3,258	,078 ^b
	Residual	799,164	42	19,028		
	Total	861,159	43			
a. Dependent Variable: Interaksi						
b. Predictors: (Constant), Intensitas						

Berdasarkan tabel diatas, maka langkah-langkah pengujiannya antara lain :

1) Merumuskan hipotesis

H0 : tidak terdapat pengaruh intensitas bermain *mobile game online* terhadap interaksi sosial siswa

H1 : terdapat pengaruh intensitas bermain *mobile game online* terhadap interaksi sosial siswa

2) Menentukan t hitung, t tabel, dan signifikansi. Melalui tabel hasil uji t di atas diperoleh t hitung sebesar 1,805, t tabel sebesar 2,018, dan signifikansi 0,078.

3) Kriteria pengujian

Jika $t_{\text{tabel}} > t_{\text{hitung}}$ maka H_0 diterima

Jika $t_{\text{tabel}} < t_{\text{hitung}}$ maka H_0 ditolak

4) Berdasar signifikansi

Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka H_0 diterima

Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka H_0 ditolak

5) Membuat Kesimpulan

Berdasarkan hasil uji t diatas dapat dilihat dari t hitung sebesar 1,805 dengan nilai t tabel sebesar 2,018 ($1,805 < 2,018$) yang berarti H_0 diterima, maka dapat disimpulkan bahwa intensitas bermain *mobile game online* tidak berpengaruh terhadap interaksi sosial siswa.

b. Uji Koefisien Determinasi

Uji koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui kontribusi yang diberikan oleh variabel independen terhadap variabel dependen. Untuk menentukan koefisien determinasi dalam penelitian ini menggunakan *software* SPSS 25.

Tabel 4.9 Hasil Koefisien Determinasi

Tabel 4. 10 Hasil Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate

1	,268 ^a	,072	,050	4,362
a. Predictors: (Constant), Intensitas				

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa *R Square* menunjukkan nilai 0,072. Hal ini dapat menunjukkan bahwa pengaruh intensitas bermain mobile game online terhadap interaksi sosial siswa adalah sebesar 7,2 % ($KD = 0,072 \times 100 \%$). Sedangkan sisanya sebesar 92,8 % dipengaruhi faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

I. Pembahasan Hasil Penelitian

Dalam proses penelitian ini menggunakan 4 kelas yang terdiri dari 44 sampel. Penelitian dilakukan di MTs N 7 Sleman pada kelas VIII (A,B,C dan D) yang bertujuan untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat intensitas bermain *mobile game online*, seberapa tinggi tingkat interaksi sosial siswa dan adakah pengaruh intensitas bermain *mobile game online* terhadap interaksi sosial siswa.

Sebelum dilakukan pengumpulan data berupa angket kuisisioner, dilakukan terlebih dahulu uji coba instrumen angket kuisisioner. Setelah mendapatkan sampel kemudian dilakukan penghitungan skor terhadap masing-masing variabel berdasarkan nilai kesukaan siswa pada setiap butir pernyataan. Setelah itu dilakukan uji validitas menggunakan IBM SPSS *Statistic* 25, dari hasil pengolahan tersebut didapati 2 item yang tidak valid pada variabel interaksi sosial. Pernyataan ini dibuktikan dengan pengujian

validitas berdasarkan r Tabel pada taraf signifikansi 5% dengan jumlah N = 30 dan r Tabel 0,122 dan 0,267.

Setelah selesai melakukan uji validitas, selanjutnya dilakukan uji reliabilitas. Dasar pengambilan uji reliabilitas berpedoman pada Cronbach Alpha dimana kuisioner dikatakan reliabel apabila nilai Cronbach Alpha > 0,6. Pada taraf signifikansi 5% dengan jumlah N = 30 dan r Tabel 0,361 diperoleh r Hitung sebesar 0,829 untuk intensitas bermain *mobile game online* dan 0,804 untuk interaksi sosial, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel tersebut dinyatakan reliabel karena 0,829 dan 0,804 > 0,6 serta dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya.

Setelah uji validitas dan reliabilitas, lalu dilakukan penentuan tingkat intensitas bermain *mobile game online*. Pertama penentuan skor, rumusnya skor tinggi – skor rendah : jumlah kategori yaitu $5 - 1 : 3 = 1,33$. Adapun rentang skala 1,00-2,33 masuk kategori rendah, 2,34-3,67 masuk kategori sedang dan 3,68-5,00 masuk kategori tinggi. Lalu masuk ke penghitungan dengan total skor intensitas : jumlah responden x jumlah total item yaitu $1.573 : (44 \times 10) = 1.537 : 440 = 3,573$. Angka 3,573 masuk ke kategori sedang (2,34-3,67). Adapun kesimpulannya adalah tingkat intensitas bermain *mobile game online* masuk pada kategori sedang dengan hasil sebesar 3,573.

Setelah melakukan tingkat intensitas bermain *mobile game online*, dilanjutkan menentukan tingkat interaksi sosial siswa. Pertama penentuan skor, rumusnya skor tinggi – skor rendah : jumlah kategori yaitu $5 - 1 : 3$

= 1,33. Adapun rentang skala 1,00-2,33 masuk kategori rendah, 2,34-3,67 masuk kategori sedang dan 3,68-5,00 masuk kategori tinggi. Lalu masuk ke penghitungan dengan total skor intensitas : jumlah responden x jumlah total item yaitu $1.377 : (44 \times 8) = 1.377 : 352 = 3,91$. Angka 3,91 masuk ke kategori tinggi (3,68-5,00). Adapun kesimpulannya adalah tingkat interaksi sosial siswa masuk pada kategori tinggi dengan hasil sebesar 3,91.

Setelah menentukan tingkat interaksi sosial, kemudian dilanjutkan dengan melakukan uji normalitas, heteroskedastisitas dan linieritas. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang dikumpulkan berdistribusi normal atau tidak. Hasil dari uji normalitas untuk variabel intensitas bermain mobile game online (X) dan interaksi sosial (Y) nilai sigifikansinya $0,200 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai dari kedua variabel tersebut berdistribusi normal. Kemudian dilakukan uji heteroskedastisitas yang bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat ketidaksamaan varian atau tidak. Hasil dari uji heteroskedastisitas yaitu $0.500 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat heteroskedastisitas pada varian ini. Kemudian selanjutnya melakukan uji linieritas, apabila kedua variabel tidak linier maka analisis regresi tidak dapat dilakukan. Variabel dapat dikatakan linier apabila Deviation of linierity $> 0,05$. Berdasarkan uji coba, nilai signifikansi pada tabel sebesar 0,619, maka dapat diambil kesimpulan bahwa kedua variabel tersebut

memiliki hubungan linier yang signifikan karena nilai Deviation of linierity $0.619 > 0,05$.

Selanjutnya pada persamaan regresi $Y = 24,931 + 0,178 X$ dimana konstanta bernilai positif dan koefisien regresi bersifat positif. Oleh karena itu, konstanta yang bernilai positif ini dapat diinterpretasikan bahwa artinya jika intensitas bermain mobile game online bernilai konstan (0) maka interaksi sosial akan meningkat sebesar 24,931 tanpa pengaruh variabel X. Namun, jika intensitas bermain *mobile game online* bernilai positif maka interaksi sosial akan meningkat 0,178. Pada perhitungan koefisien determinasi pada tabel 4.9, menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara variabel intensitas bermain *mobile game online* dengan interaksi sosial yang cukup rendah. Adapun hasilnya yaitu 7,2 % sedangkan sisanya sebesar 82,8% dari faktor lain seperti lingkungan keluarga, teman sebaya dan kematangan emosional.

Hasil perhitungan uji t (parsial) menunjukkan nilai t hitung sebesar 1,805 dan t tabel sebesar 2,108 ($1,805 < 2,108$) serta signifikansi sebesar 0,078 ($0,078 > 0,05$) maka dapat dikatakan H_0 diterima dan H_1 ditolak. Sehingga dapat diketahui bahwa tidak terdapat pengaruh intensitas bermain *mobile game online* terhadap interaksi sosial siswa kelas viii di MTs N 7 Sleman.

Berdasarkan hasil uji hipotesis, diketahui bahwa intensitas bermain mobile game online tidak berpengaruh signifikan terhadap interaksi sosial siswa. Hal ini dapat terjadi karena interaksi sosial lebih dipengaruhi oleh

faktor lain seperti lingkungan keluarga, teman sebaya, dan kematangan emosional. Menurut Soekanto, keluarga merupakan agen sosialisasi utama yang membentuk kemampuan individu dalam berinteraksi sosial⁶⁹. Hurlock juga menjelaskan bahwa hubungan dengan teman sebaya berperan penting dalam perkembangan sosial remaja⁷⁰. Selain itu, Goleman menyebutkan bahwa siswa dengan kematangan emosional yang baik mampu menyeimbangkan waktu antara bermain game dan bersosialisasi⁷¹. Oleh karena itu, meskipun intensitas bermain *mobile game online* tinggi, siswa tetap memiliki interaksi sosial yang baik.

⁶⁹ Soekanto Soerjono, *Sosiologi Suatu Pengantar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), hal. 64.

⁷⁰ Elizabeth B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, (Jakarta: Erlangga, 2004), hal. 213.

⁷¹ Daniel Goleman, *Emotional Intelligent Kecerdasan Emosional*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2000), hal. 45.

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

1. Tingkat intensitas bermain *mobile game online* siswa kelas VIII di MTs N 7 Sleman berada pada tingkat sedang. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memainkan *mobile game online* dalam frekuensi yang cukup rutin, tetapi masih dalam batas wajar.
2. Tingkat interaksi sosial siswa tergolong tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa siswa tetap aktif berkomunikasi, bekerja sama, dan menjalin hubungan sosial yang baik dengan teman sebaya, guru, maupun lingkungan sekitarnya meskipun memiliki kebiasaan bermain *mobile game online*.
3. Hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas bermain *mobile game online* tidak berpengaruh signifikan terhadap interaksi sosial siswa. Artinya, tinggi atau rendahnya intensitas bermain *mobile game online* tidak menentukan baik atau buruknya interaksi sosial siswa. Faktor-faktor lain diluar kebiasaan bermain game online lebih berperan dalam membentuk kualitas interaksi sosial, seperti lingkungan keluarga, teman sebaya, dan kematangan emosional.

B. Saran

1. Bagi siswa, diharapkan mampu mengatur waktu dengan baik antara bermain *mobile game online* dan kegiatan sosial sehari-hari. Walaupun penelitian ini menunjukkan tidak ada pengaruh signifikan, penggunaan waktu secara bijak tetap penting agar tidak mengurangi produktivitas belajar maupun kualitas hubungan sosial.
2. Bagi orang tua, disarankan dapat berperan aktif dalam mengawasi dan mendampingi anak saat bermain *mobile game online*, serta menciptakan komunikasi yang terbuka agar anak mampu menyeimbangkan antara waktu bermain dan berinteraksi sosial.
3. Bagi guru dan pihak sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bahwa intensitas bermain *mobile game online* bukan satu-satunya faktor yang mempengaruhi interaksi sosial siswa. Oleh karena itu, sekolah perlu menekankan program penguatan karakter, kegiatan ekstrakurikuler, serta mendukung pengembangan keterampilan sosial siswa.
4. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk meneliti faktor-faktor lain yang mungkin lebih berpengaruh terhadap interaksi sosial siswa, seperti lingkungan keluarga, teman sebaya, atau kematangan emosional. Hal ini dapat diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih luas mengenai aspek-aspek yang memengaruhi interaksi sosial di kalangan remaja.

DAFTAR PUSTAKA

- A, Anderson C, & E, Dill K. (2000), Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78(4)
- Achsan, Muhammad Aulia, (2023), *Pengaruh Terpaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial Anak Sekolah Dasar atau Usia 7-12 Tahun di Kecamatan Boyolali*, Untidar
- Adams E & Rollings A., (2010) "Fundamentals of game design, 2nd ed. Barkeley, CA: New Riders
- Adams, E. (2011) *Fundamentals of Game Design*. New Riders Publishing
- Akbar, Hairin (2020) Penyuluhan Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Remaja Di SMA Negeri 1 Kotamobagu, *Tadrib: Jurnal Community Engagement & Emergence* 1, no. 2
- Allways, S., & Saputro, H. (2024) Pengaruh Game Mobile Legends terhadap Perilaku Sosial Siswa MI. *Jurnal Pendes*, 14, 1
- Andi dan Irwanto, Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini, *Jurnal Bimbingan Penyuluhan Islam: Irsyad Al Nafs*, Vol 10, No 1
- Apriliyani, Anggita (2020) *Hubungan Intensitas Bermain Permainan Online Dengan Kecerdasan Emosional*, Samarinda, Universitas Mulawarman Samarinda
- Arif, Wulanda (2020) *Pengaruh Tingkat Kedisiplinan Sholat Fardhu Terhadap Kecerdasan Spiritual Santri Di Pondok Pesantren Al-Munawwirussholeh Teluk Betung Bandar Lampung Tahun 2019*, Lampung, UIN Raden Intan Lampung
- Azwar, Saifuddin (2012) *Penyusunan Skala Psikologi*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- B, Hurlock (2004) *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, Jakarta: Erlangga
- Chaplin, dikutip dalam Yesaya dan Dominikus, (2022) Potret Intensitas Bermain Online Game Mahasiswa Selama Masa Pandemi Covid-19, *Jurnal Psiko Edukasi* Vol. 20, No. 2

- Condis, Megan, (2018) *Gaming Masculinity : Trolls, Fake Geeks, and the Gendered Battle for Online Culture*, Iowa : University of Iowa Press
- D, Robert (2000) *Bowling Alone: The Collapse and Revival of American Community*, New York: Simon & Schuster
- Dayani, Mary (2023) *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Remaja di SMP Negeri 4 Takengon*, Medan, Universitas Medan Area
- Dewi, Nita Puspita and , Taufik (2014) *Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Interaksi Sosial Pada Remaja*. Surakarta, Universitas Muhammadiyah Surakarta
- F, Cindy B.(2008) *Internet Gaming Addiction. The Journal of Nurse Practitioners (JNP)*. 3 : 4
- Goleman, Daniel (2000) *Emotional Intelligent: Kecerdasan Emosional*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Green, Garo P., Kaufman, James C., *Video Games And Creativity*, United Kingdom: Elsevier Inc, 2015
- Griffiths, M. D. (2010) The role of context in online gaming excess and addiction. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 8(1)
- Hadjar, Ibnu (1996) *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian Kuantitatif Pendidikan*, Surabaya: PT. Raja Grafindo Persada
- Hamada, Armin (2022) *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Pada Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Angkatan 2018-2019*, Salatiga, IAIN Salatiga
- Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017) *What is eSports and why do people watch it?* Internet Research, 27(2)
- Hasnawiyah. (2016) Kajian Interaksi Sosial antara Pemimpin dengan Karyawan pada Toko Buku Gramedia Samarinda. *Dalam Jurnal Sosiatri-Sosiologi [Online]*, Vol 4 (1)
- Herbert, George (2012) *Mind, Self, and Society*, Chicago: University of Chicago Press
- Idrus, M (2009) *Metode Penelitian Ilmu Sosial Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta : Erlangga
- Jamaluddin, Adon Nasrullah, (2015) *Sosiologi Pedesaan*, Bandung: CV Pustaka Setia

- Julianto, Andy dan Setyaudi, Djoko, Hubungan Intensitas Bermain Game Stardew Valley dan Terpaan Kelompok Referensi dengan Kecenderungan Berperilaku Prososial, Universitas Diponegoro, *Jurnal Interaksi Online* Vol.6 No.2
- Katz, Elihu dkk (1974) *Uses and Gratifications Research*, Baverly Hills: Sage Publications
- KBBI Daring, Kemendikbud RI, 2024, Diakses dari <https://kbbi.kemendikbud.go.id>
- Kim, Y. (2015) The Free-to-Play Business Model: Monetization Strategies of Mobile Games. *Journal of Digital Media & Policy*, 6(1)
- Kurniawan, Drajat Edy, (2017) Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta, *Jurnal Konseling*, Vol. 3 No. 1
- Laporan Survei Internet Indonesia 2023, APJII, Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet. Diakses dari: <https://apjii.or.id>
- Lee, K., Kim, J., & Kim, M. (2014) The effect of network latency on player performance in online games. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 30(10)
- Lenhart, A., Smith, A., Anderson, M., Duggan, M., & Perrin, A. (2015) *Teens, Technology and Friendships*. Pew Research Center
- Manggala, Faisal (2023) *Studi Identifikasi Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Intensitas Bermain Game Online Pada Remaja Di Desa Orika Kecamatan Pulau Rakyat Kabupaten Asahan*, Medan : Universitas Medan Area
- Noval, Asep Apandi, (2022) *Pengaruh Game Online Terhadap Ketaatan Beribadah Siswa Kelas XI Di MAN 1 Tangerang*, Jakarta, UIN Syarif Hidayatullah
- Nurlaela, (2017) *Dampak Game Online Terhadap Moral Anak Di Desa Malili Kecamatan Malili Kabupaten Luwu Timur*, Makassar: Universitas Negeri Makassar
- Pratama, R. A., & Setyowati, R, (2020) *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online terhadap Interaksi Sosial Siswa SMP*, *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 8(2)
- Priawibawa, Neo Ordikla, (2023) *Pengaruh Intensitas Bermain Game Mobile Online Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika*, Malang, Universitas Negeri Malang

Purwanto, Edy (2020) *Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresif Remaja*, Lampung, Universitas Semarang

QS Al Hujurat ayat 13

R, Astuti (2024) *Pengaruh Game Online terhadap Kecerdasan Emosional Remaja di Sleman*, *Journal Of Social Science Research*, Vol 4, No 2

Rahmawati, Farida dan Kusmantoro, Sri Muhammad, (2019) *Pengantar Ilmu Sosiologi*, Klaten: Cempaka Putih

Rifatul, Alfi, (2019) *Pengaruh Karakteristik Generasi Z Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Agama Islam Angkatan 2017 & 2018 Universitas Islam Indonesia Yogyakarta*, Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia

Sánchez, R., & Oliva, A. (2019) User interface design principles for mobile games. *Journal of Visual Languages & Computing*, 49

Santrock, (2011) *Psikologi Perkembangan Remaja*, Jakarta : Erlangga

Soekanto, dikutip dalam Mery Dayani, (2023) *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Remaja di SMP Negeri 4 Takengon*, Medan, Universitas Medan Area

Soerjono, Soekanto (2012) *Sosiologi Suatu Pengantar*, Jakarta: Rajawali Pers

Soerjono, Soekanto (2018) *Sosiologi Suatu Pengantar*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

Soerjono, Soekanto, Budi Sulistyowati (2017) *Sosiologi Suatu Pengantar*, Jakarta: RajaGrafindo Persada

Sugiyono, (2016) *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung : Alfabeta

Sugiyono, (2010) *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta

Sugiyono, (2014) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta

Suharsimi Arikunto, (1998) *Prosedur Penelitian*, Jakarta: PT. Rineka Cipta

Suharsimi Arikunto, (2010) *Prosedur Penelitian*, Jakarta: PT. Rineka Cipta

Syahyudin, Dindin (2019) *Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Dan Komunikasi Siswa*, *Gunahumas Jurnal Kehumasan* Vol. 2, No.1

- Syazira, Ayunda, (2021) *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa*, Jurnal Ilmiah Psikologi:Psikoburneo, Vol 9, No 1
- Tasya, Eka Resti, (2024) *Pengaruh Teknologi Komunikasi Terhadap Interaksi Sosial di Era Digital*, Jurnal Internasional : Merdeka Indonesia, Vol 4, No 1
- Tim Dosen, (2018) *Korelasi Dan Regresi Linier Sederhana Modul Perkuliahan 6*, Universitas Esa Unggul
- Tina Armina, (2020) *Hubungan Antara Kelekatan Orang Tua dan Interaksi Sosial dengan Kemandirian Pada Mahasiswa Perantau*, Lampung, UIN Raden Intan Lampung
- Vahlo, J. (2016) *Multiplayer engagement in mobile gaming*. Games and Culture, 11(3)
- Yee, N, (2005) *“Motivations of Play in Online Games*. Cyberpschology dan Behavior
- Young, K. S. (2009) *Internet Addiction: Diagnosis and Treatment Considerations*. *Journal of Contemporary Psychotherapy*, 39(4)

LAMPIRAN

Lampiran 5.1 Daftar Responden Siswa Kelas VIII MTs N 7 Sleman

NO	NAMA SISWA	KETERANGAN
1.	AFANDI NUR ROHIM	RESPONDENT
2.	ALYSSA ARDELIA MUFIDAH	RESPONDENT
3.	ANEESA NOOHAYA	RESPONDENT
4.	AQEELA AULIA KHOIRUNNISA	RESPONDENT
5.	ARMAND DAYYAN BAARE RAMADHAN	RESPONDENT
6.	AWALU MUHYIDIN	RESPONDENT
7.	CILLA PUTRI ARYANTI	RESPONDENT
8.	DHEA PUTRI FAJRIANA	RESPONDENT
9.	DYCA TSAQIF AL FAROQUE	RESPONDENT
10.	DZULFIKAR DZIBAN ANARKI	RESPONDENT
11.	FAHIRA ZEHTI	RESPONDENT
12.	ADINDA SEPTRIA PUTRI	RESPONDENT
13.	AHNAF NAUFAL	RESPONDENT
14.	ALAN AHMAD DWI APRIYANTO	RESPONDENT
15.	ALFANATHIF HAMDAN SAFIAN	RESPONDENT
16.	ANHAR ARDIANANDA	RESPONDENT
17.	ANINDYA CHUSWIATUN NUR HASANAH	RESPONDENT
18.	ARFIN HIDAYATULLAH	RESPONDENT
19.	AULYA EKA AYU DAVINKA	RESPONDENT
20.	AZKA KHOIRUL AZZAM	RESPONDENT

21.	DZAKIROTUL FAIZAH	RESPONDENT
22.	ELFANISA KANZA WATIQAHA	RESPONDENT
23.	ALIA FARIN NADIVA	RESPONDENT
24.	ALIEFIANA AULADATUS SHOLIKHAH	RESPONDENT
25.	ALSTON GALUH CANDRAWIBAWA	RESPONDENT
26.	ALYA PUTRI MENTARI	RESPONDENT
27.	ALYA REVA PUTRI RAMADHANY	RESPONDENT
28.	CEISYA NAMIRA TACHWIN	RESPONDENT
29.	CHABIBAH KHOIRUNNISA SEKAR WANGI	RESPONDENT
30.	DIMAS ABIMANYU	RESPONDENT
31.	DISTI MEILIA FAIRUKHUSNA	RESPONDENT
32.	FADLAN ABDUL RAHMAN	RESPONDENT
33.	FAJAR DIAZ SEPTA	RESPONDENT
34.	ABIY SAHEL AL FATHIN	RESPONDENT
35.	ADITYA KURNIAWAN	RESPONDENT
36.	AISYAH AZKADINA	RESPONDENT
37.	ALIKA KAYLA SHAFIRA	RESPONDENT
38.	ANDRA SETIAWAN	RESPONDENT
39.	ATMAJATI PUTRI NUR AINI	RESPONDENT
40.	AURISYA MARTBETA LUSYANGARI	RESPONDENT
41.	AYATUSY SYIFA FIHA PUTRIMA	RESPONDENT
42.	BIMA BAGAS PUTRA	RESPONDENT

43.	BISMA PUTRA ARKANANTA	RESPONDENT
44.	CAMELIA PURBA WISESA	RESPONDENT

Lampiran 5.2 Tabel Indikator Kuisisioner

Variabel	Indikator	Sumber
Intensitas Bermain Mobile Game Online	Frekuensi	Chaplin (2006)
	Lama Waktu	
	Perhatian Penuh	
	Emosional	
Interaksi Sosial	Kontak Sosial	Soekanto (2012)
	Komunikasi	

Lampiran 5.3 Kuisisioner

Pengaruh Intensitas Bermain Mobile Game Online terhadap Interaksi Sosial Siswa Kelas VIII di MTs N 7 Sleman

Identitas Responden

Nama	
Jenis Kelamin	
Usia	
Kelas	
Sekolah	

Petunjuk Pengisian:

Bacalah setiap pernyataan dengan cermat, kemudian beri tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapatmu:

Bagian A: Intensitas Bermain Mobile Game Online

No	Pernyataan	Sangat Setuju	Setuju	Netral	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1.	Saya bermain game online hampir setiap hari					
2.	Saya lebih sering bermain game online dibanding melakukan kegiatan lain					
3.	Saya bermain game online pada hari sekolah dan hari libur					
4.	Sekali bermain game online, saya bisa lebih dari 1 jam					
5.	Saya bermain game online dalam durasi yang lama tanpa jeda					
6.	Saya sering bermain game					

	online meskipun sudah larut malam					
7.	Saat bermain game online, saya sangat fokus dan tidak peduli dengan sekitar					
8.	Saya susah berhenti jika sudah mulai bermain game online					
9.	Saya merasa sangat senang saat menang dan sangat kecewa saat kalah dalam bermain game online					
10.	Saya mudah marah jika diganggu saat sedang bermain game online					

Bagian B: Interaksi Sosial Siswa

No	Pernyataan	Sangat Setuju	Setuju	Netral	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1.	Saya senang berbicara dengan teman secara					

	langsung					
2.	Saya bisa menyampaikan pendapat dengan baik kepada orang lain.					
3.	Saya sering mendengarkan pendapat teman saat berdiskusi.					
4.	Saya mudah menjalin percakapan dengan teman atau guru.					
5.	Saya menjawab pernyataan atau ajakan orang lain dengan sopan					
6.	Saya sering diajak teman untuk bermain atau belajar bersama.					
7.	Saya ikut dalam kegiatan kelompok di sekolah.					
8.	Saya memiliki banyak teman yang dekat dengan saya.					
9.	Saya sering berkumpul dengan teman di luar jam					

	pelajaran					
10.	Saya merasa diterima dan dihargai dalam lingkungan sekolah.					

Lampiran 5.4 Uji Validitas dan Reliabilitas Kuisisioner

Variabel	Butir Instrumen	r Tabel	r Hitung	Keterangan
Intensitas Bermain Mobile Game Online (X)	1	0,361	0,656	Valid
	2	0,361	0,599	Valid
	3	0,361	0,552	Valid
	4	0,361	0,633	Valid
	5	0,361	0,628	Valid
	6	0,361	0,600	Valid
	7	0,361	0,641	Valid
	8	0,361	0,797	Valid
	9	0,361	0,367	Valid
	10	0,361	0,417	Valid
Interaksi Sosial (Y)	1	0,361	0,605	Valid
	2	0,361	0,776	Valid
	3	0,361	0,673	Valid
	4	0,361	0,697	Valid

	5	0,361	0,122	Tidak Valid
	6	0,361	0,639	Valid
	7	0,361	0,494	Valid
	8	0,361	0,684	Valid
	9	0,361	0,267	Tidak Valid
	10	0,361	0,575	Valid

Lampiran 5.5 Surat Izin Penelitian



FAKULTAS
ILMU AGAMA ISLAM

Gedung K.H. Wahid Hasyim
Kampus Terpadu Universitas Islam Indonesia
Jl. Kaliurang km 14,5 Yogyakarta 55584
T. (0274) 898444 ext. 4511
F. (0274) 898463
E. fai@uii.ac.id
W. fai.uii.ac.id

Nomor : 636/Dek/60/DAATI/FIAI/VII/2025
Hal : Izin Penelitian

Yogyakarta, 8 Juli 2025 M
12 Muharam 1447 H

Kepada : Yth. Kepala Sekolah MTs Negeri 7 Sleman
Cepet, Purwobinangun, Kec. Pakem
Kab. Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. 55582
di Daerah Istimewa Yogyakarta

Assalamu 'alaikum wr. wb.

Dengan ini kami sampaikan dengan hormat kepada Bapak/Ibu, bahwa bagi mahasiswa Program Sarjana Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta yang telah menyelesaikan teori, diwajibkan menulis karya ilmiah berupa skripsi.

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, mahasiswa kami:

Nama : YULITA RAHMAWATI
No. Mahasiswa : 21422135
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

mohon diizinkan untuk mengadakan penelitian di instansi/lembaga yang Bapak/Ibu pimpin, dengan judul penelitian:

Pengaruh Intensitas Bermain Mobile Game Online terhadap Interaksi Sosial Siswa Kelas VIII di MTs N 7 Sleman

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum wr. wb.



Asmuni, MA
Asmuni, MA

Lampiran 5.6 Surat Keterangan Selesai Penelitian

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN SLEMAN MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 7 SLEMAN Cepet, Purwobinangun, Pakem, Sleman, D.I.Yogyakarta Telepon (0274) 895952 Situs: http://mtsn7sleman.sch.id										
SURAT KETERANGAN PENELITIAN Nomor B-380/Mts.12.04.07/PP.00.5.2/09/2025											
Yang bertanda tangan di bawah ini : <table border="0"><tr><td>Nama</td><td>: Samsul Arifin, S.Ag</td></tr><tr><td>NIP</td><td>: 197305182007011022</td></tr><tr><td>Pangkat/Gol</td><td>: Penata Tk I / IIIId</td></tr><tr><td>Jabatan</td><td>: Kepala Madrasah</td></tr></table>		Nama	: Samsul Arifin, S.Ag	NIP	: 197305182007011022	Pangkat/Gol	: Penata Tk I / IIIId	Jabatan	: Kepala Madrasah		
Nama	: Samsul Arifin, S.Ag										
NIP	: 197305182007011022										
Pangkat/Gol	: Penata Tk I / IIIId										
Jabatan	: Kepala Madrasah										
Dengan ini menerangkan dengan sesungguhnya bahwa : <table border="0"><tr><td>Nama</td><td>: YULITA RAHMAWATI</td></tr><tr><td>NIM</td><td>: 21422135</td></tr><tr><td>Instansi</td><td>: Universitas Islam Indonesia</td></tr><tr><td>Program Studi</td><td>: Pendidikan Agama Islam</td></tr><tr><td>Waktu Penelitian</td><td>: 28 Juli - 2 Agustus 2025</td></tr></table>		Nama	: YULITA RAHMAWATI	NIM	: 21422135	Instansi	: Universitas Islam Indonesia	Program Studi	: Pendidikan Agama Islam	Waktu Penelitian	: 28 Juli - 2 Agustus 2025
Nama	: YULITA RAHMAWATI										
NIM	: 21422135										
Instansi	: Universitas Islam Indonesia										
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam										
Waktu Penelitian	: 28 Juli - 2 Agustus 2025										
Telah selesai melakukan penelitian di Madrasah Tsanawiyah Negeri 7 Sleman dengan judul : "Pengaruh Intensitas Bermain Mobile Game Online Terhadap Interaksi Sosial Siswa Kelas VIII di MTsN 7 Sleman" Demikian surat keterangan selesai melakukan penelitian ini disampaikan, semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.											
Sleman, 8 September 2025 Kepala Madrasah,  Samsul Arifin 											

CS Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 5.7 Kegiatan Diskusi Siswa Di Kelas





Lampiran 5.8 Proses Pengumpulan Data Angket Kuisisioner



Lampiran 5.9 Surat Keterangan Hasil Cek Plagiasi



Direktorat Perpustakaan Universitas Islam Indonesia
Gedung Moh. Hatta
Jl. Kaliurang Km 14,5 Yogyakarta 55584
T. (0274) 898444 ext.2301
F. (0274) 898444 psw.2091
E. perpustakaan@uii.ac.id
W. library.uui.ac.id

SURAT KETERANGAN HASIL CEK PLAGIASI

Nomor: 2762570955/Perpus./10/Dir.Perpus/VII/2025

Bismillahirrahmaanirrahiim

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan ini, menerangkan Bahwa:

Nama : Yulita Rahmawati
Nomor Mahasiswa : 21422135
Pembimbing : M. Husnaini, S.Pd.I., M.Pd.I., Ph.D.
Fakultas / Prodi : Ilmu Agama Islam/ PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Judul Karya Ilmiah : PENGARUH INTENSITAS BERMAIN MOBILE GAME ONLINE
TERHADAP INTERAKSI SOSIAL SISWA KELAS VIII DI MTs N 7

Karya ilmiah yang bersangkutan di atas telah melalui proses cek plagiasi menggunakan **Turnitin** dengan hasil kemiripan (*similarity*) sebesar **2 (Dua) %**.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 9/26/2025

Direktur



Muhammad Jamil, SIP.

Lampiran 5.10 CV Penulis



A. Data Diri

Nama Lengkap	Yulita Rahmawati
Tempat, Tanggal Lahir	Sleman, 25 Juli 2003
Nomor Induk Mahasiswa	21422135
Prodi / Fakultas	PAI / FIAI
Konsentrasi Studi	Asistensi Mengajar
Alamat	Keringan Wonokerto Turi Sleman Yogyakarta
Email	yulitarahma75@gmail.com
Telpon	085876065226

B. Riwayat Pendidikan

SDN Turi 1	2009 -2015
MTs N 7 Sleman	2015 - 2018
MAN 5 Sleman	2018 - 2021