

Unisri Library Student 1

Pengaruh_Media_Sosial_dan_Game_Online_Terhadap_pujia...

 PLAGIASI 2 2026 Universitas Slamet Riyadi

Document Details

Submission ID

trn:oid::1:3644134336

Submission Date

Sep 9, 2026, 12:21 PM GMT+7

Download Date

Sep 9, 2026, 12:25 PM GMT+7

File Name

Pengaruh_Media_Sosial_dan_Game_Online_Terhadap_pujiana_dkk.docx

File Size

35.5 KB

7 Pages

2,364 Words

15,694 Characters

19% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text

Top Sources

- 17%  Internet sources
- 2%  Publications
- 1%  Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Top Sources

- 17% Internet sources
- 2% Publications
- 1% Submitted works (Student Papers)

Top Sources

Thesourceswiththe highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	jurnal.pdpi.or.id	13%
2	Internet	repository.stei.ac.id	<1%
3	Internet	repository.trisakti.ac.id	<1%
4	Publication	Erlina Ardilah SA, Nurul Fadhilah, Lia Artika, Abdur Razzaq. "Pengaruh Komunikas...	<1%
5	Internet	jurnal.uinsu.ac.id	<1%
6	Internet	repository.uin-suska.ac.id	<1%
7	Student papers	Universitas Bakrie	<1%
8	Internet	www.esaunggul.ac.id	<1%
9	Publication	R AYU IDA ARYANI. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Intensitas Perilaku Wajib...	<1%
10	Publication	Selina Deslia, Yoga Achmad Ramadhan, Siti Khumaidatul Umaroh. "Pengaruh Int...	<1%
11	Internet	jurnal.unimed.ac.id	<1%

12	Internet	eprints.uns.ac.id	<1%
13	Internet	journal.bungabangsacirebon.ac.id	<1%
14	Internet	journal.unpas.ac.id	<1%

1 Pengaruh Media Sosial dan *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial mahasiswa (Studi di Universitas Nasional Pasim)

Pujiyana¹, Sawitri², Iyan Setiawan³, Lussy Anggraeni⁴, Moh. Imron Rosidi⁵

^{1,2}Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo

³Universitas Kuningan

⁴Universitas Bale Bandung

⁵Universitas Negeri Gorontalo

Received: 03-02-2025,

Revised: 21-02-2025,

Accepted: 05-04-2025

13 Abstrak

Kemajuan teknologi informasi telah memicu transformasi masif dalam dinamika sosial, terkhusus bagi kalangan mahasiswa. Permainan daring dan media sosial kini menjelma menjadi elemen gaya hidup digital yang mendikte cara berinteraksi sehari-hari. Riset ini bertujuan untuk menakar efek dari pemanfaatan kedua platform tersebut terhadap relasi sosial mahasiswa di Universitas Nasional Pasim. Melalui pendekatan kuantitatif asosiatif, data dihimpun dari 83 responden yang ditarik menggunakan rumus Slovin dengan margin galat 10%. Pengumpulan data mengandalkan instrumen kuesioner, yang kemudian diolah melalui uji regresi linier berganda. Temuan riset memperlihatkan bahwa secara serempak, media sosial dan game online memengaruhi interaksi sosial secara signifikan, dibuktikan oleh nilai F hitung (16,065) yang melampaui F tabel (3,11). Pengujian parsial membuktikan bahwa media sosial berdampak positif dan signifikan, sedangkan game online memberikan efek yang signifikan namun mengarah pada tren negatif. Nilai koefisien determinasi (R²) mencapai 0,868, yang mengartikan bahwa 86,8% fluktuasi interaksi sosial dipicu oleh media sosial dan game online, sementara sisanya dikendalikan oleh variabel lain. Disimpulkan bahwa eksistensi dua media digital ini secara nyata memengaruhi kualitas dan intensitas hubungan sosial mahasiswa. Oleh sebab itu, dituntut adanya kesadaran mandiri serta tata kelola waktu yang cermat agar teknologi digital tidak merusak jalinan sosial di dunia nyata.

1 Kata kunci: Media Sosial, Interaksi Sosial, Mahasiswa, Teknologi Digital, Game Online

5 Abstract

Advancements in information technology have profoundly reshaped societal dynamics, particularly within student communities. Digital habits, notably engaging with social platforms and online gaming, play a crucial role in shaping everyday social behaviors. Consequently, this research investigates how these two digital activities impact the interpersonal interactions of students at Universitas Nasional Pasim. Utilizing a quantitative associative design, the study gathered data through questionnaires distributed to 83 respondents, a sample size determined by the Slovin formula with a 10% margin of error. The data were subsequently evaluated using multiple linear regression. The findings indicate that social media and online gaming collectively exert a significant influence on students' social interactions, as evidenced by an F-count (16.065) that surpasses the F-table value (3.11). Analyzed independently, social media fosters a substantially positive effect on interpersonal relations, whereas online gaming also yields a significant impact but in a negative direction. Furthermore, the

determination coefficient (R^2) stands at 0.868, meaning these two digital variables account for 86.8% of the shifts in social interaction, leaving the remainder to unexamined factors. In conclusion, students' engagement with social media and online games demonstrably alters the frequency and caliber of their social connections. Thus, it is imperative for students to exercise mindfulness and manage their screen time effectively to prevent technology from damaging their face-to-face social ties.

Keywords: Social Media, Online Gaming, Social Interaction, Students, Digital Technology

PENDAHULUAN

Mahasiswa sangat lekat dengan paparan teknologi, termasuk media sosial dan game online. Eksistensi media sosial memang terbukti mampu memperluas koneksi pergaulan, namun di sisi lain menyimpan risiko tergerusnya kualitas komunikasi langsung (Nasrullah, 2015). Begitu pula dengan game online; meski difungsikan sebagai arena kompetisi dan rekreasi, intensitas pemakaian yang melampaui batas dapat merusak tatanan relasi di dunia nyata. Ledakan kemajuan teknologi informasi pada beberapa dekade terakhir telah mengubah pola hidup manusia secara radikal (Rachmat, 2017). Gawai pintar seperti smartphone, tablet, dan peranti jinjing lainnya kini tidak sekadar beroperasi sebagai alat komunikasi, melainkan telah menjadi sentra informasi, hiburan, serta media produktivitas dan edukasi (Putri Auliya et al., 2025). Bagi kalangan kampus, gawai telah bertransformasi menjadi kebutuhan mutlak untuk menyokong riset literatur, pembelajaran jarak jauh, dan sarana komunikasi antarsivitas akademika (Seno et al., 2025). Akan tetapi, adiksi gawai memantik kekhawatiran serius terkait merosotnya kecakapan individu dalam bersosialisasi. Pada era kiwari, platform seperti WhatsApp, X (Twitter), TikTok, dan Instagram menjadi medium esensial bagi mahasiswa untuk saling terkoneksi, mendistribusikan wawasan, dan membangun identitas di alam maya (Fajriani et al., 2025). Di pihak lain, game online menyuguhkan sarana hiburan interaktif yang sukses melahirkan ikatan komunitas virtual. Walaupun keduanya menyajikan manfaat, proporsi penggunaan yang eksekif mengancam kelangsungan kualitas komunikasi konvensional (Mujazi et al., 2025). Interaksi sosial yang krusial bagi pematangan empati dan kepribadian mahasiswa kini perlahan terdegradasi oleh tingginya paparan aktivitas digital (Fatimah et al., 2023). Kolaborasi luring, kerja kelompok, dan diskusi fisik di kampus perlahan digantikan oleh obrolan virtual yang fakir akan keintiman fisik maupun emosional. Meski media sosial mempermudah mahasiswa dalam melacak literatur global dan menyerap berita, paparan layar yang tidak terkontrol dapat membahayakan naluri sosial mereka. Ketergantungan bermedia sosial memicu pelemahan empati, menurunkan kualitas tatap muka, serta mereduksi ruang gerak partisipasi sosial di alam nyata (Fatimah et al., 2023). Relasi sosial yang idealnya dipupuk melalui komunikasi berhadapan kini semakin disubstitusi oleh pesan instan yang cenderung superfisial. Sangat krusial untuk mengurai kedalaman imbas media sosial dan permainan daring terhadap mahasiswa, baik dari segi probabilitas perluasan jejaring (positif) maupun penyusutan intensitas tatap muka (negatif). Penelitian di Universitas Nasional Pasim ini dirancang demi menyuguhkan lensa pemahaman yang lebih komprehensif terkait manuver digital yang mendikte perilaku sosial kaum intelektual saat ini.

KAJIAN TEORI

Interaksi sosial yang prima merupakan fondasi krusial untuk memupuk kepekaan emosional, kemampuan kolaborasi, dan daya komunikasi mahasiswa. Oleh sebab itu, urgensi untuk menganalisis efek variabel media sosial dan game online terhadap kualitas pergaulan mahasiswa di kampus tidak dapat dikesampingkan. Gawai dirumuskan sebagai piranti elektronik multifungsi berdimensi praktis. Merujuk pada pemaparan (Nugroho et al., 2022), gawai merupakan alat digital kaya fitur yang dimanfaatkan untuk telekomunikasi, pencarian data, hiburan, hingga mengakses aplikasi jejaring sosial. Laptop, tablet, dan smartphone adalah wujud gawai yang paling lazim dijumpai di area kampus. Media sosial sendiri merupakan landasan digital tempat pengguna merakit profil, memproduksi, serta menukar informasi secara instan dalam sebuah jejaring daring (Kaplan & Haenlein, 2010). Fitur komunikasi real-time dan dua arah ini menjadikannya peranti yang sangat berkuasa atas kehidupan sosial mahasiswa modern. Barometer evaluasi media sosial ini dapat ditelusuri dari frekuensi buka aplikasi, durasi berselancar, tujuan penggunaan, varian platform, dan kadar interaksi daringnya. Permainan daring (game online) merupakan bentuk hiburan digital bersokong internet yang memfasilitasi banyak pemain untuk saling beradu dan berinteraksi secara bersamaan (Safitri, 2020). Wahana ini tidak cuma berfungsi sebagai rekreasi, namun berevolusi menjadi arena kompetisi sosial secara virtual. Tolok ukur variabel permainan daring mencakup frekuensi dan durasi log masuk, motivasi bermain, genre game, serta implikasinya terhadap performa akademik dan sosial. Interaksi sosial memuat proses komunikasi timbal balik, gotong royong, dan penerapan norma di tengah kehidupan komunal yang diyakini ampuh mencetak karakter dan empati (Oktaviana, 2021). Terlalu banyak menyelam di interaksi maya dapat menyusutkan frekuensi serta mutu interaksi fisik (Deddy Mulyana, 2006). Kondisi tersebut berpeluang melumpuhkan kecakapan mahasiswa dalam merajut relasi yang bermakna. Hal ini sejalan dengan penelitian yang mengonfirmasi bahwa tingginya durasi bermedia sosial mencetak korelasi yang negatif terhadap intensitas komunikasi tatap muka (Rompas et al., 2023). Berpijak pada landasan di atas, riset ini menarik tiga hipotesis:

H1: Pemanfaatan media sosial memberikan pengaruh yang signifikan terhadap interaksi sosial mahasiswa.

H2: Intensitas game online berpengaruh signifikan terhadap pola interaksi sosial mahasiswa.

H3: Paparan media sosial dan game online secara simultan berdampak pada interaksi sosial mahasiswa.

METODE

Desain riset ini mengandalkan metode kuantitatif yang berbalut pendekatan asosiatif. Konstruksi ini digunakan untuk mengurai relasi kausalitas antara variabel bebas (media sosial dan game online) dengan variabel terikat (interaksi sosial).

Pendekatan statistik ini sengaja diadaptasi agar pengujian korelasi antarvariabel dapat diukur secara presisi dan objektif (Sugiyono, 2018). Pengambilan data dipusatkan di Program Studi Manajemen Universitas Nasional Pasim Bandung. Dari populasi sebanyak 485 mahasiswa aktif, diekstraksi sampel sebesar 83 responden melalui panduan rumus Slovin pada taraf galat 10%. Teknik panen data mengaplikasikan penyebaran instrumen kuesioner berskala Likert. Eksekusi analisis data—yang mencakup uji validitas, reliabilitas, normalitas, serta uji regresi linier berganda dioperasikan lewat bantuan perangkat lunak SPSS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap uji validitas difungsikan untuk memverifikasi apakah instrumen penelitian telah presisi dalam mengukur objek sarannya. Di sisi lain, uji reliabilitas ditujukan guna memastikan stabilitas kuesioner; di mana jika pengujian diulang pada kondisi serupanya, hasilnya akan tetap konsisten (Suliyanto, 2018). Output pengolahan data SPSS mengungkap bahwa seluruh item pernyataan dikategorikan valid lantaran rincian nilai R hitung lebih unggul dari R tabel. Pemeriksaan reliabilitas menunjukkan skor Cronbach's Alpha berada di level baik ($> 0,70$) untuk seluruh variabel, yang melegitimasi bahwa instrumen kuesioner tersebut sangat layak untuk diteruskan. Guna menelisik apakah sebaran data mematuhi kaidah kurva normal, dilakukan uji Kolmogorov-Smirnov. Hasilnya, nilai Asymp. Sig bertengger di level 0,317. Mengingat nilai tersebut berada di atas standar galat maksimum 0,05, maka dipastikan sebaran data residual bersifat normal dan absah untuk dipakai. hasil uji validitas nampak pada tabel berikut:

Berdasarkan hasil pengolahan data, seluruh instrumen penelitian dinyatakan valid lantaran perolehan nilai r-hitung lebih besar dibandingkan r-tabel. Pada tahap uji reliabilitas, variabel-variabel penelitian mendapatkan skor Cronbach's Alpha di atas 0,70 yang masuk dalam kategori baik. Hal ini menegaskan bahwa seluruh variabel yang diuji dalam penelitian tersebut sudah sangat layak untuk dikaji.

Pemeriksaan normalitas data dieksekusi menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov melalui perangkat lunak SPSS. Kurva data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai Asymp. Sig. berada di atas batas toleransi galat 0,05. Dari hasil pengujian, diperoleh angka signifikansi sebesar 0,317. Karena nilai 0,317 melampaui 0,05, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa variabel residual dalam riset ini memiliki distribusi yang normal dan aman untuk digunakan pada uji lanjutan.

Analisis koefisien determinasi mencatatkan nilai R Square sebesar 0,868. Skor ini mengartikan bahwa 86,8% dinamika pada variabel interaksi sosial dapat dijelaskan oleh intensitas penggunaan media sosial dan game online. Adapun sisa persentasenya dipengaruhi oleh variabel maupun faktor eksternal lain yang tidak dilibatkan dalam pemodelan penelitian ini.

Tabel hasil uji parsial membedah pembuktian untuk hipotesis pertama (H_1) dan hipotesis kedua (H_2). Untuk H_1 , variabel media sosial membukukan nilai t-hitung di angka 5,699—lebih tinggi dari t-tabel (1,990)—dengan tingkat signifikansi 0,01. Hasil ini

meresmikan penerimaan H1, yang mengonfirmasi bahwa media sosial menyumbangkan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap pola interaksi sosial mahasiswa. Sebaliknya untuk H2, variabel game online mencatatkan nilai t-hitung sebesar -7,946 dengan signifikansi 0,00 ($< 0,05$). Hal ini membuktikan bahwa aktivitas bermain game online memberikan efek yang signifikan, namun berimplikasi negatif terhadap relasi sosial mahasiswa.

Hasil uji ANOVA digunakan untuk memvalidasi hipotesis ketiga (H3) terkait dampak serempak dari kedua variabel bebas. Kalkulasi statistik memperlihatkan nilai F-hitung sebesar 16,065, yang secara meyakinkan melampaui angka F-tabel (3,11) dengan taraf signifikansi 0,00 ($< 0,05$). Oleh sebab itu, H3 dinyatakan diterima; keberadaan media sosial dan permainan daring secara simultan memberikan pengaruh yang nyata terhadap interaksi sosial mahasiswa.

Rangkuman temuan memproyeksikan bahwa fusi antara media sosial dan permainan daring menyeting dinamika relasi komunal mahasiswa. Media sosial, yang menjelma sebagai katalis zaman, menyuguhkan peranti andal untuk komunikasi kilat, transmisi berita, serta distribusi literasi yang manjur (Kaplan & Haenlein, 2010). Kendati demikian, konsumsi yang di luar kewajaran dapat menganulir porsi komunikasi fisik dan menumpulkan skill berbincang secara tatap muka. Sementara itu, candu dari game online terbukti fatal meredam kuantitas perjumpaan dunia nyata. Karena durasinya yang menyita hari, kefokusannya mahasiswa pada akademik pun ambyar; beberapa responden bahkan merintih kerap mengantuk, letih, dan rela membuang momen berkumpul bersama kolega kampus demi menatap layar permainan. Diagnosis ini bergaung selaras dengan temuan (Nugroho et al., 2022) yang membuktikan adanya tarikan negatif antara rutinitas game online dengan tingkah laku sosial komunal. Walau begitu, jika ditakar dengan akal sehat dan proporsional, media sosial dan wahana permainan digital ini tetap valid difungsikan sebagai penopang harmoni komunikasi virtual.

KESIMPULAN

Media sosial memegang kendali yang signifikan terhadap fluktuasi interaksi sosial mahasiswa. Pemakaian media sosial pada ambang batas yang wajar justru menyuburkan jalinan komunikasi dan memperlebar ekosistem persahabatan, walau sekadar di ruang maya. Hanya saja, intensitas yang tidak diredam akan mengebiri probabilitas komunikasi fisik secara langsung. Di pihak lain, permainan daring (game online) menyuguhkan dampak yang juga signifikan, dengan kecenderungan bahwa tingginya durasi bermain linear dengan memburuknya kualitas interaksi sosial faktual. Mahasiswa yang terperangkap dalam jerat game online otomatis menyisihkan porsi waktu dan empati yang amat minim untuk lingkungan sekelilingnya. Pengujian serempak mengamini bahwa kawin silang antara media sosial dan game online secara simultan mendikte relasi sosial mahasiswa, membuktikan betapa eratnya cengkeraman gaya hidup digital terhadap arsitektur interaksi sehari-hari kaum pelajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Deddy Mulyana. (2006). *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Bumi Aksara.
- Fajriani, F., Aprilia, N. N., Harahap, I., & Mulyeni, S. (2025). Penggunaan Media Sosial Tiktok dalam Proses Pembelajaran. *Mutiara: Jurnal Penelitian Dan Karya Ilmiah*, 3(1), 96–104.
- Fatimah, S., Ritonga, M. H., & Jailani, M. (2023). PENGARUH PENGGUNAAN GAME ONLINE TERHADAP INTERAKSI SOSIAL MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI UINSU . *JISOS: JURNAL ILMU SOSIAL*, 2(4), 1659–1668.
- Kaplan, A. M., & Haenlein, M. (2010). Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media. *Business Horizons*, 53(1), 59–68. <https://doi.org/10.1016/j.bushor.2009.09.003>
- Mujazi, M., Fadli, M. R., Rosyid, A., Hapudin, M. S., Rosidi, Moh. I., & Afwan, B. (2025). The effect of using social media and fear of missing out on emotional wellbeing in children in the digital age. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 19(2), 900–908. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v19i2.21862>
- Nasrullah, R. (2015). *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sioteknologi*. Simbiosis Rekatama Media.
- Nugroho, R., Artha, I. K. A. J., Nusantara, W., Cahyani, A. D., & Patrama, M. Y. P. (2022). Peran Orang Tua dalam Mengurangi Dampak Negatif Penggunaan Gadget. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5425–5436. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2980>

-
- Oktaviana, A. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini Perspektif Hadis. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(2), 145–153.
- Putri Auliya, Suci Padilah Sukmawati, & Sri Mulyeni. (2025). Pengaruh Gadget Terhadap Perilaku Anak Kelas VI SD IT Al-Maqom. *Populer: Jurnal Penelitian Mahasiswa*, 4(1), 83–93. <https://doi.org/10.58192/populer.v4i1.2957>
- Rachmat, A. N. (2017). Tantangan dan Peluang Perkembangan Teknologi Pertahanan Global Bagi Pembangunan Kekuatan Pertahanan Indonesia. *Jurnal Pertahanan*, 5(1), 205.
- Rompas, Y. F., Zakarias, J. D., & Kawung, E. (2023). Pengaruh Game Online Terhadap Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi. *Jurnal Ilmiah Society*, 3(1).
- Safitri, S. S. (2020). GAME ONLINE DAN PENGARUH INTERAKSI SOSIAL DI KALANGAN MAHASISWA UNIVERISTAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA. *EDUMASPUL: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 364–376.
- Seno, L. H., Cahyudin, T. S., Anugrah, M. L., & Mulyeni, S. (2025). Komunikasi Digital Mahasiswa Generasi Z: Pergeseran Norma Akademik di Era Society 5.0. *Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner*, 1(3).
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. CV. Alfabeta.
- Suliyanto. (2018). *Metode Penelitian Bisnis*. Andi.