

**PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP  
INTERAKSI SOSIAL MAHASISWA  
PRODI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
DI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA**



**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada program pendidikan Strata Satu (S-1), Program Studi Pendidikan Agama Islam (Tarbiyah), Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

Diajukan Oleh:

**AKMAL WIDYA PANGESTIKA**

NPM: 20160720036

**FAKULTAS AGAMA ISLAM**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA**

2020

**PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP  
INTERAKSI SOSIAL MAHASISWA  
PRODI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
DI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA**



**SKRIPSI**

Diajukan Oleh:

**AKMAL WIDYA PANGESTIKA**

NPM: 20160720036

**FAKULTAS AGAMA ISLAM**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA**

2020

## NOTA DINAS

Lampiran : 4 eks. Skripsi  
Hal : Persetujuan

Yogyakarta, 27 Januari 2020

Kepada Yth.

Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam

Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

di Yogyakarta

*Assalamu'alaikum wr. Wb*

Setelah menerima dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka saya berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Akmal Widya Pangestika

NPM : 20160720036

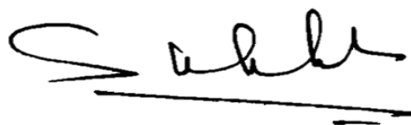
Judul : **PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP INTERAKSI SOSIAL MAHASISWA PRODI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA**

telah memenuhi syarat untuk diajukan pada ujian akhir tingkat sarjana pada program studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

Bersama ini saya sampaikan naskah skripsi tersebut, dengan harapan dapat diterima dan segera dimunaqasyahkan. Atas perhatian Ibu diucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum wr. Wb.*

Pembimbing,



Dr. Muh. Samsudin, S.Ag., M.Pd.

NIK. 19700504199702113024

PENGESAHAN

Skripsi Berjudul :

PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP INTERAKSI SOSIAL  
MAHASISWA PRODI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI UNIVERISTAS  
MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Nama : Akmal Widya Pangestika

NPM : 20160720036

telah dimunaqasyahkan di depan Sidang Munaqasyah Program Studi Pendidikan Agama Islam  
Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta pada hari, tanggal, dan  
dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.

**Sidang Dewan Munaqasyah**

Ketua Sidang : Sadam Fajar Shodiq M.Pd.I (.....)

Pembimbing : Dr. Muh. Samsudin, S.Ag.,M.Pd. (.....)

Penguji : Nurul Aisyah S.Pd.I, M.Pd. (.....)

Yogyakarta, 7 April 2020

Fakultas Agama Islam

Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

Dekan,



Dr. Nur Khilmiyah, M.Ag.

NIK. 19680212199202113016

## **PERNYATAAN KEASLIAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Akmal Widya Pangestika

NPM : 20160720036

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di perguruan tinggi mana pun, dan sepanjang pengetahuan saya dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 27 Januari 2020

Yang membuat pernyataan:

(Akmal Widya Pangestika)

NPM : 20160720036

## MOTO

(6) فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا (5) إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

*“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.”* (QS. Alam Nasyrah: 1-8)

## **PERSEMBAHAN**

Sebagai ucapan terimakasih dan wujud sayang penulis, maka penulis mempersembahkan skripsi ini untuk :

1. Kedua orang tua saya Ayahanda Tofik Turochim dan Ibunda Atut Hernanayanti, terimakasih untuk segala kebaikan yang telah diberikan, baik dukungan moral maupun material.
2. Kaprodi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta
3. Almamater saya Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

## **KATA PENGANTAR**

Segala puji bagi Allah Tuhan Semesta Alam yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan mudah dan lancar. Shalawat serta salam senantiasa penulis panjatkan kepada Baginda Nabi Muhammad SAW, yang kami nantikan syafaatnya di yaumul akhir kelak.

Penulisan skripsi ini melalui banyak proses dan perjuangan yang tidak luput dari campur tangan Allah SWT, oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang terlibat di dalamnya, yaitu kepada :

1. Dr. Ir. Gunawan Budiyo, M.P. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
2. Dr. Akif Khilmiyah, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
3. Fajar Rachmadani, Lc., M.Hum. selaku Kaprodi Pendidikan Agama Islam
4. Dr. Muh. Samsudin, S.Ag.,M.Pd. selaku Dosen Pembimbing penulisan skripsi.
5. Seluruh staf dan karyawan Fakultas Agama Islam yang telah membantu kelancaran admisi.
6. Bapak dan Ibu saya, yang senantiasa mendoakan kelancaran dalam pengerjaan skripsi.
7. Sahabat saya yang selalu menyemangati dan membantu saya dalam pengerjaan skripsi ini hingga akhirnya selesai (Khilda Qurrota Ayuni, Shinta Bestari, Rizka Aulia Revani, Reva Ruliyana Panggrahito)
8. Sahabat – sahabatku yang selalu ada dari semester satu (Aflya Bella Marinda, Achmad Syarief Halim)
9. Joko Santosa yang senantiasa sabar menemani dan mendukung saya dalam pengerjaan skripsi.
10. Teman – teman seangkatan PAI 2016
11. Semua teman – teman yang senantiasa membantu dan membimbing saya untuk senantiasa dalam kebaikan.



Kepada semua pihak, peneliti mengucapkan terimakasih atas segala bantuan dan dorongan. Semoga Allah SWT memberikan balasan terbaik dan berlimpah. Peneliti hanyalah manusia biasa yang memiliki banyak kekurangan dan kekhilafan, karena itu peneliti mohon maaf atas segala kesalahan. Kritik dan saran akan sangat membantu dalam perbaikan skripsi bagi peneliti dan khususnya pembaca umumnya.

Yogyakarta, 27 Januari 2020

Akmal Widya Pangestika

NPM: 20160720036

## DATAR ISI

NOTA DINAS .....	i
PENGESAHAN .....	ii
PERNYATAAN	
KEASLIAN .....	iii
MOTO .....	iv
PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR	
ISI .....	viii
DAFTAR	
TABEL .....	x
DAFTAR	
DIAGRAM.....	xi
Abstrak .....	1
BAB I	
PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang	
Masalah .....	1
B. Rumusan	
Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian .....	5
D. Manfaat	
Penelitian .....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI .....	9
A. Tinjauan	
Pustaka .....	9
B. Kerangka Teori.....	20
1. Game	
Online.....	20
2. Interaksi	
Soisal .....	29
C. Kerangka	
Berfikir .....	42
BAB III METODOLOGI	
PENELITIAN .....	44
a. Jenis Penelitian .....	44
b. Variabel	
Penelitian .....	44
c. Definisi	
Operasional .....	45
d. Subjek	
Penelitian .....	45
e. Populasi dan Sampel .....	46
f. Lokasi	
Penelitian .....	47
g. Teknik Pengumpulan Data .....	47
h. Instrumen Penelitian .....	53
i. Validitas Instrumen .....	54
j. Reliabelitas Instrumen .....	58

k. Teknik Analisis Data .....	59
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>65</b>
A. Gambaran Umum Prodi PAI .....	65
1. Visi, Misi, dan Tujuan .....	65
2. Struktur Organisasi FAI .....	68
B. Hasil Penelitian .....	68
1. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Instrumen .....	68
2. Hasil Penelitian pengaruh kecanduan game online.....	71
3. Hasil penelitian interaksi sosial mahasiswa PAI 2016 .....	89
4. Identitas Responden .....	104
5. kecanduan Pengaruh game online terhadap interaksi sosial mahasiswa PAI 2016 .....	105
C. Pembahasan .....	113
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>117</b>
A. Kesimpulan .....	117
B. Saran .....	117
C. Kata Penutup .....	118

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi – kisi instrument kecanduan game online .....	49
Tabel 3.2 Kisi – kisi instrument interaksi sosial .....	51
Tabel 3.3 Hasil Uji Pertama Validitas Pengaruh Kecanduan Game Online.....	54
Tabel 3.4 Hasil Uji Pertama Validitas Interaksi Sosial.....	55
Tabel 3.5 Hasil uji reliabilitas pertama Pengaruh Kecanduan Game Online....	57
Tabel 3.6 Hasil uji pertama Interaksi Sosial.....	57
Tabel 3.7 Bobot nilai dalam angket.....	59
Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Instrumen Pengaruh Kecanduan Game Online....	67
Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas Instrumen Interaksi Sosial.....	68
Tabel 4.3 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen pengaruh kecanduan game online....	69
Tabel 4.4 Hasil Uji Reliabilitas Interaksi Sosial.....	70
Tabel 4.5 Hasil descriptive statistic.....	84
Tabel 4.6 Hasil penyusunan kelas interval.....	86
Tabel 4.7 Kategorisasi kecanduan game online.....	87
Tabel 4.8 Hasil descriptive statistic.....	100
Tabel 4.9 Hasil penyusunan kelas interval.....	101
Tabel 4.10 Kategorisasi interaksi sosial.....	103
Tabel 4.11 Hasil Normalitas kecanduan game online dan interaksi sosial.....	106
Tabel 4.12 Hasil uji linieritas kecanduan game online dan interaksi sosial.....	107
Tabel 4.13 Hasil uji heteroskedastisitas kecanduan game online dan interaksi sosial .....	108
Tabel 4.14 Hasil uji autokorelasi.....	109
Tabel 4.15 Hasil Durbin-Watson.....	109
Tabel 4.16 Hasil uji regresi linier sederhana.....	111
Tabel 4.17 Hasil persamaan garis regresi.....	111
Tabel 4.18 Hasil uji hipotesis.....	112

## DAFTAR DIAGRAM

Gambar diagram 4.1 Persentase pertanyaan no 1 kecanduan <i>game online</i> .....	70
Gambar diagram 4.2 Persentase pertanyaan no 2 kecanduan <i>game online</i> .....	71
Gambar diagram 4.3 Persentase pertanyaan no 3 kecanduan <i>game online</i> .....	72
Gambar diagram 4.4 Persentase pertanyaan no 4 kecanduan <i>game online</i> .....	72
Gambar diagram 4.5 Persentase pertanyaan no 5 kecanduan <i>game online</i> .....	73
Gambar diagram 4.6 Persentase pertanyaan no 6 kecanduan <i>game online</i> .....	74
Gambar diagram 4.7 Persentase pertanyaan no 7 kecanduan <i>game online</i> .....	74
Gambar diagram 4.8 Persentase pertanyaan no 8 kecanduan <i>game online</i> .....	75
Gambar diagram 4.9 Persentase pertanyaan no 9 kecanduan <i>game online</i> .....	76
Gambar diagram 4.10 Persentase pertanyaan no 10 kecanduan <i>game online</i> .....	76
Gambar diagram 4.11 Persentase pertanyaan no 11 kecanduan <i>game online</i> .....	77
Gambar diagram 4.12 Persentase pertanyaan no 12 kecanduan <i>game online</i> .....	78
Gambar diagram 4.13 Persentase pertanyaan no 13 kecanduan <i>game online</i> .....	78
Gambar diagram 4.14 Persentase pertanyaan no 14 kecanduan <i>game online</i> .....	79
Gambar diagram 4.15 Persentase pertanyaan no 15 kecanduan <i>game online</i> .....	80
Gambar diagram 4.16 Persentase pertanyaan no 16 kecanduan <i>game online</i> .....	80
Gambar diagram 4.17 Persentase pertanyaan no 17 kecanduan <i>game online</i> .....	81
Gambar diagram 4.18 Persentase pertanyaan no 18 kecanduan <i>game online</i> .....	82
Gambar diagram 4.19 Persentase pertanyaan no 19 kecanduan <i>game online</i> .....	82
Gambar diagram 4.20 Persentase pertanyaan no 20 kecanduan <i>game online</i> .....	83
Gambar diagram 4. 21 Hasil persentase kecanduan <i>game online</i> .....	83
Gambar diagram 4.22 Persentase pertanyaan no 1 interaksi sosial.....	88
Gambar diagram 4.23 Persentase pertanyaan no 2 interaksi sosial.....	89
Gambar diagram 4.24 Persentase pertanyaan no 3 interaksi sosial.....	90
Gambar diagram 4.25 Persentase pertanyaan no 4 interaksi sosial.....	90
Gambar diagram 4.26 Persentase pertanyaan no 5 interaksi sosial.....	91
Gambar diagram 4.27 Persentase pertanyaan no 6 interaksi sosial.....	92
Gambar diagram 4.28 Persentase pertanyaan no 7 interaksi sosial.....	92
Gambar diagram 4.29 Persentase pertanyaan no 8 interaksi sosial.....	93
Gambar diagram 4.30 Persentase pertanyaan no 9 interaksi sosial.....	94
Gambar diagram 4.31 Persentase pertanyaan no 10 interaksi sosial.....	95
Gambar diagram 4.32 Persentase pertanyaan no 11 interaksi sosial.....	95
Gambar diagram 4.33 Persentase pertanyaan no 12 interaksi sosial.....	96
Gambar diagram 4.34 Persentase pertanyaan no 13 interaksi sosial.....	97
Gambar diagram 4.35 Persentase pertanyaan no 14 interaksi sosial.....	97
Gambar diagram 4.36 Persentase pertanyaan no 15 interaksi sosial.....	98
Gambar diagram 4.37 Persentase pertanyaan no 16 interaksi sosial.....	99
Gambar diagram 4.38 Hasil persentase interaksi sosial.....	103

Gambar diagram 4.39 Hasil persentase identitas responden.....	104
Gambar diagram 4.40 Hasil persentase identitas responden.....	104