

**PENGARUH ADIKSI BERMAIN GAME ONLINE
TERHADAP KUALITAS KOMUNIKASI INTERPERSONAL MAHASISWA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA**

**Muhammad Sholihin
20150710029**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan adiksi *game online* mahasiswa Universitas Muhammadiyah Yogyakarta dan mendeskripsikan kualitas komunikasi interpersonal mahasiswa serta menjelaskan adiksi *game online* dengan kualitas komunikasi interpersonal.

Jenis penelitian ini menggunakan kuantitatif dengan metode analisis regresi linier sederhana. Populasi dan sampel dalam penelitian ini berjumlah sebanyak 70 orang mahasiswa Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Dalam penelitian ini penulis menggunakan *non probability sampling* yaitu dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Data dikumpulkan dengan menggunakan skala likert kemudian dianalisis secara deskriptif, uji asumsi klasik, uji regresi dan uji hipotesis.

Hasil dari penelitian ini dapat diketahui bahwa; (1) adiksi *game online* pada mahasiswa terbilang cukup yaitu sebanyak 52,9 %, (2) kualitas komunikasi interpersonal mahasiswa juga terbilang cukup baik yaitu sebanyak 51,4%, (3) pengaruh adiksi *game online* terhadap kualitas komunikasi interpersonal mahasiswa adalah sebanyak 0,028 yang lebih kecil dari 0,05, artinya terdapat pengaruh adiksi bermain *game online* terhadap kualitas komunikasi interpersonal.

Kata Kunci : adiksi *game online*, dan komunikasi interpersonal

***THE EFFECTS OF PLAYING ONLINE GAMES ADDICTION ON THE
INTERPERSONAL COMMUNICATION QUALITY OF THE STUDENTS OF
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA***

Muhammad Sholihin
20150710029

ABSTRACT

This research aims to explain online games addiction of the students of Universitas Muhammadiyah Yogyakarta and describe the quality of students' interpersonal communication as well as to find out the effect of online games addiction on the quality of students' interpersonal communication.

This is a quantitative research with simple linear regression analysis method. The population and sample of the research were 70 students of Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. This research also carried out non probability sampling that is purposive sampling technique. The data were obtained using Likert scale then analyzed descriptively using regression test and hypothesis test.

The results show that: (1) the online games addiction of students is proven to be fair that is 52.9%, (2) the quality of interpersonal communication of students is proven to be good that is 51.4%, (3) the effects of online games addiction on the quality of interpersonal communication is 0.0028 that is smaller than 0.05 meaning that there is an effect of the addiction of playing online games on the quality of interpersonal communication.

Key words: online game addiction, and interpersonal communication