

Tipe Koleksi: UHAMKA - Skripsi FPSI

Pengaruh Prilaku Kecanduan Bermain Games online Terhadap Tanggung Jawab Sosial Pada Mahasiswa

Mega Mutmaina

Deskripsi Lengkap: <http://lib.uhamka.ac.id/detail.jsp?id=73821&lokasi=lokal>

Abstrak

Bermain merupakan salah satu aktivitas yang menyenangkan bagi semua kalangan, dari mulai anak-anak, remaja, hingga orang dewasa pun senang dengan bermain, terlebih saat perkembangan zaman yang semakin pesat saat ini. Salah satu contoh bentuk permainan yang makin berkembang saat ini dan digemari oleh semua kalangan yaitu game online, jika terus menerus dimainkan dapat menyebabkan perilaku kecanduan bermain game. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengidentifikasi pengaruh perilaku kecanduan bermain game online terhadap tanggung jawab sosial. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, dengan proses pemilihan subjek diambil secara purposive sampling. Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner Game Addiction Disorder yang dikembangkan oleh Lemmens (2009) dengan 7 kriteria adiksi sedangkan, untuk tanggung jawab sosial menggunakan kuisisioner Social and Personal Responsibility Scale (RPRS) Conrad, D., & Hedin, D (1981) yang memiliki 4 dimensi terhadap mahasiswa yang aktif bermain game Mobile Legend. Teknik yang digunakan dalam analisa statistik menggunakan regresi linear pada SPSS 22. Hasil yang dapat disimpulkan dari jumlah sample sebanyak 200 mahasiswa dari berbagai universitas di jakarta dan sekitarnya maka, perhitungan menghasilkan nilai F 9.784 dan nilai ($r = -243; p = 0,002$.) dibawah 0,05, yang menunjukkan bahwa adanya pengaruh negatif yang signifikan antara perilaku kecanduan dengan tanggung jawab sosial pada mahasiswa, sedangkan nilai R square sebesar 0, 047 dengan kontribusi 4,7%. Dan sisanya 95,3% merupakan variabel tidak diketahui.