

ABSTRAK

Susi Rahma Yanti (10711019). Hubungan Antara Tingkat Kecanduan Game Online Dengan Tingkat Kematangan Sosial Pada Mahasiswa Fakultas Teknik Program Studi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Gresik

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara tingkat kecanduan *game online* dengan tingkat kematangan social pada mahasiswa Fakultas Teknik Program Studi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Gresik.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Jumlah populasi 345 yang terdiri dari 275 mahasiswa laki-laki dan 70 mahasiswa perempuan. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 110 mahasiswa aktif Fakultas Teknik Program Studi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Gresik.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah tingkat kecanduan *game online* dan tingkat kematangan sosial yang disusun dengan menggunakan skala Likert. Dengan pilihan jawaban SS (Sangat Setuju), S (Setuju), KK (Kadang-Kadang), TS (Tidak Setuju), STS (Sangat Tidak Setuju).

Metode analisis data menggunakan korelasi *product moment*. Hasil analisis data menunjukkan $r=0,755$ dengan $p=0,002$. Hasil tersebut membuktikan bahwa ada hubungan antara tingkat kecanduan *game online* dengan tingkat kematangan sosial pada mahasiswa Fakultas Teknik Program Studi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Gresik.

Semakin tinggi tingkat kecanduan *game online* seseorang, maka semakin rendah tingkat kematangan sosialnya, begitu pula sebaliknya.

Kata kunci : Kecanduan *Game Online*, Kematangan Sosial, Mahasiswa