

ABSTRAK

INGRID TIO YOSEPHINE TOBING, NIM 1163151021, Pengaruh Kecanduan *Game Online* terhadap Komunikasi Interpersonal di SMK Telkom 2 Medan Tahun Ajaran 2020/2021. Skripsi Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan 2020.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh antara kecanduan *game online* dengan komunikasi interpersonal di SMK Telkom 2 Medan. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: adakah pengaruh kecanduan *game online* terhadap komunikasi interpersonal di SMK Telkom 2 Medan tahun ajaran 2020/2021. Waktu penelitian ini dilaksanakan dari bulan Agustus sampai Oktober. Lokasi penelitian di SMK Telkom 2 Medan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan survey. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 55 siswa kelas XI. Alat pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen berupa angket atau kuesioner yaitu angket kecanduan *game online* dan angket komunikasi interpersonal. Pengujian asumsi sebagai persyaratan analisis data yaitu uji normalitas dan uji linearitas sebagai asumsi dasar. Dalam uji normalitas diketahui hasil yang didapat signifikansi sebesar 0,726 lebih besar dari 0,05 atau 5% yang artinya dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Dalam uji linearitas didapatkan nilai signifikansi dari linearitas sebesar 0,066 yaitu lebih besar dari 0,05 atau 5%, dan diperoleh nilai F_{hitung} adalah 1,82 lebih kecil dari F_{tabel} 1,92, artinya dapat disimpulkan bahwa ada hubungan linear secara signifikan antara variabel Kecanduan *Game Online* (X) dengan variabel Komunikasi Interpersonal (Y). Selanjutnya dilakukan uji dengan analisis regresi sederhana, koefisien determinan dan uji t. Hasil penelitian menjelaskan dalam regresi linier sederhana dapat dilihat nilai koefisien konstanta sebesar 87,227 dan koefisien variabel bebasnya sebesar -0,343. Sehingga diperoleh persamaan regresi $Y = 87,227 + (-0,343)X$. Dalam uji t, didapatkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $-4,064 > -2,00575$ yang artinya variabel Kecanduan *Game Online* (X) berpengaruh secara negatif terhadap variabel Komunikasi Interpersonal, maka hipotesis adanya pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Komunikasi Interpersonal di SMK Telkom 2 Medan Tahun Ajaran 2020/2021 diterima. Dan, pada uji koefisien determinasi didapatkan pengaruh kecanduan *game online* terhadap komunikasi interpersonal siswa SMK Telkom 2 Medan sebesar 23,8%. Yang artinya adanya Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Komunikasi Interpersonal di SMK Telkom 2 Medan Tahun Ajaran 2020/2021.

Kata Kunci : *Kecanduan Game Online, Komunikasi Interpersonal*