

## ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Perubahan Perilaku Bahasa Dalam Komunikasi Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Malikussaleh”. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap perubahan perilaku bahasa dalam komunikasi. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori *Stimulus–Organism–Respon (S-O-R)*. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian survei. Populasi dalam penelitian ini adalah 735 orang dan sampel dalam penelitian ini berjumlah 88 responden yang didapatkan dari hasil perhitungan dengan menggunakan rumus *Slovin*. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner yang disebar kepada sampel penelitian. Setelah data terkumpul dilakukan uji kualitas data berupa uji validitas dan uji reabilitas serta menggunakan uji prasyarat yaitu uji normalitas. Teknik analisis data yang digunakan adalah regresi linear sederhana dan diperoleh persamaannya yaitu  $Y = 17,589 + 0,417X$  dengan nilai signifikansi dibawah 0,05. Sehingga hasil penelitian ini yaitu  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak artinya terdapat pengaruh *game online* terhadap perubahan perilaku bahasa dalam komunikasi pada mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Malikussaleh hal ini dapat dilihat dari nilai  $t_{hitung}$  yang lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $10,007 > 0,2096$ ).

Kata Kunci: ***Game Online*, Perubahan Perilaku bahasa, Teori S-O-R**

## **ABSTRACT**

*This research is entitled "The Influence of Online Game Addiction on Changes in Language Behavior in Communication in Communication Science Students at Malikussaleh University". The aim of this research is to determine the influence of online games on changes in language behavior in communication. The theory used in this research is the Stimulus–Organism–Response (S-O-R) theory. The research method used is a quantitative approach with a survey research type. The population in this study was 735 people and the sample in this study was 88 respondents obtained from calculation results using the Slovin formula. The data collection technique uses a questionnaire distributed to the research sample. After the data is collected, a data quality test is carried out in the form of a validity test and reliability test and a prerequisite test is used, namely the normality test. The data analysis technique used is simple linear regression and the equation obtained is  $Y=17.589+0.417X$  with a significance value below 0.05. So the results of this research are that  $H_a$  is accepted and  $H_o$  is rejected, meaning that there is an influence of online games on changes in language behavior in communication among Communication Science students at Malikussaleh University. This can be seen from the  $t_{count}$  value which is greater than  $t_{table}$  ( $10.007 > 0.2096$ ).*

**Keywords:** *Game Online, Changes in Language Behavior, S-O-R Theory*