

## BAB 5

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### 5.1. Hasil Penelitian

##### 5.1.1 Uji Asumsi

Uji asumsi dilakukan oleh peneliti sebelum melakukan uji hipotesis dalam penelitian. Uji asumsi meliputi uji normalitas dan uji linearitas. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sebaran data tersebut normal atau tidak. Sedangkan uji linearitas digunakan untuk mengetahui linear tidaknya hubungan antar variabel dalam penelitian.

##### 1. Uji Normalitas

Data dari setiap variabel dalam penelitian ini diuji normalitasnya dengan menggunakan program SPSS versi 16.00. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan *Kolmogorv-Smirnov Z test*. Nilai acuan signifikansi dalam uji normalitas penelitian adalah 0,05. Data akan dikatakan terdistribusi normal apabila taraf signifikansinya bernilai lebih dari 0,05 ( $p > 0,05$ ).

##### a. Skala Interaksi Sosial

Skala interaksi sosial didapati hasil Z sebesar 0,804 ( $p > 0,05$ ), yang berarti sebaran data variabel interaksi sosial terdistribusi normal.

##### b. Skala Intensitas Bermain *Game Online* di *Smartphone*

Skala interaksi sosial didapati hasil Z sebesar 0,704 ( $p > 0,05$ ), yang berarti sebaran data variabel intensitas bermain *game online* di *smartphone* berdistribusi normal.

## 2. Uji Linearitas

Uji linieritas dilakukan untuk menguji apakah terdapat hubungan yang linier antara variabel intensitas bermain *game online* di *smartphone* dengan variabel interaksi sosial. Hasil uji linieritas ini menunjukkan bahwa linieritas kedua variabel memiliki F hitung sama dengan 0,327 ( $p > 0,05$ ). Hasil ini menunjukkan bahwa tidak ada hubungan yang linier antar kedua variabel.

### 5.1.2 Hasil Analisis Data

Uji hipotesis dilakukan dalam penelitian ini untuk melihat hubungan antara intensitas bermain *game online* di *smartphone* dengan interaksi sosial pada mahasiswa. Selain itu, juga untuk mengetahui hipotesis yang diajukan diterima atau tidak. Pengujian hipotesis penelitian ini menggunakan teknik *product moment pearson*.

Hasil yang diperoleh dari uji hipotesis hubungan kedua variabel yaitu nilai korelasi sebesar  $r_{xy} = -0,069$  dan nilai Sig.  $p = 0,285$ . Dengan menggunakan nilai kritis 5% ( $p > 0,05$ ), dapat diartikan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara intensitas bermain *game online* di *smartphone* dengan interaksi sosial pada mahasiswa. Dengan demikian, berdasar pada hasil uji hipotesis maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini ditolak.

## 5.2. Pembahasan

Uji hipotesis korelasi antara variabel intensitas bermain *game online* di *smartphone* dan interaksi sosial pada mahasiswa didapati Nilai *Pearson Correlation* sebesar  $r_{xy} = -0,069$ . Hasil tersebut menunjukkan bahwa hubungan antara intensitas

bermain *game online* di *smartphone* dengan interaksi sosial pada mahasiswa sangat lemah dan dianggap tidak berhubungan.

Tidak adanya hubungan antar dua variabel penelitian ini dapat dikaitkan dengan hasil penelitian Andini, Rahmawati, & Elsera (2019) bahwa para pemain *game online* di *smartphone* bisa menambah teman baru. Kebiasaan seperti berkumpul di kedai kopi membuat para pemain *game online* di *smartphone* dapat saling mengenal dan bermain bersama. Hal ini yang diduga peneliti yang menyebabkan para pemain *game online* di *smartphone* merasa interaksinya tidak terganggu.

Pernyataan tersebut didukung oleh hasil penelitian Arosyid (2019), yang menyatakan bahwa memang ada pengaruh negatif yang muncul pada pengguna *game online* terhadap hubungan sosial orang disekitar yang bukan sesama pemain *game online*. Namun interaksi sosial pada sesama pemain *game online* cenderung baik karena mampu menambah jejaring sosial melalui *game online*. kemudian, ketika sedang tidak bermain *game online* interaksi yang terjadi tidak mengalami gangguan berarti.

Untuk mengetahui kuat/signifikan tidaknya intensitas bermain *game online* dan *smartphone* dalam mempengaruhi interaksi sosial mahasiswa peneliti melakukan perhitungan mean empirik dan hipotetik untuk dibandingkan. Perhitungan rerata empirik dan hipotetik kemudian dikategorikan menjadi 3 kelompok mahasiswa dengan intensitas bermain *game online* di *smartphone* dan interaksi sosial rendah, sedang, dan tinggi.

Tabel 5.1. rerata empirik dan hipotetik

Variabel	Nilai Mean	Nilai Mean
	Empirik	Hipotetik
<b>Intensitas Bermain Game Online di Smartphone</b>	58,71	60
<b>Interaksi Sosial</b>	88,80	75

Guna mengetahui penggolongan mahasiswa yang memiliki intensitas bermain *game online* di *smartphone* serta interaksi sosial rendah sedang atau tinggi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5.2. Kategori Intensitas Bermain Game Online di Smartphone

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Rendah	7	10,0	10,0	10,0
Sedang	56	80,0	80,0	90,0
Tinggi	7	10,0	10,0	100,0
Total	70	100,0	100,0	

Tabel 5.3. kategori interaksi sosial

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Sedang	41	58,6	58,6	58,6
Tinggi	29	41,4	41,4	100,0
Total	70	100,0	100,0	

Berdasarkan kedua tabel di atas, dapat dilihat 7 dari 70 mahasiswa yang dijadikan sampel penelitian memiliki intensitas bermain *game online* di *smartphone* rendah, 56 sedang, dan 7 mahasiswa sisanya memiliki intensitas bermain yang tinggi. Di tabel kedua, terlihat 41 dari 70 mahasiswa yang dijadikan sampel penelitian memiliki interaksi sosial sedang dan 29 mahasiswa sisanya memiliki interaksi sosial yang tinggi.

Sebaran mahasiswa yang ditunjukkan pada data di atas untuk intensitas bermain *game online* di *smartphone* atau pun interaksi sosial menunjukkan bahwa rata-rata mahasiswa memiliki intensitas bermain *game online* sedang, namun tetap memiliki interaksi sosial yang sedang hingga tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa intensitas bermain *game online* di *smartphone* tidak menunjukkan hubungan yang kuat/signifikan dalam menentukan interaksi sosial mahasiswa. Apabila dilihat dari nilai koefisien korelasi yang dihasilkan sebesar  $-0,096$ . Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh yang diberikan tidak cukup kuat dikarenakan jauh dari angka 1.

### 5.3. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki keterbatasan yang diduga peneliti dapat mempengaruhi hasil penelitian. Kelemahan dan kekurangan yang ada dapat menjadi faktor pertimbangan bagi peneliti selanjutnya agar penelitian terutama dalam topik *game online* di *smartphone* bisa lebih disempurnakan. Beberapa keterbatasan yang ada dalam penelitian ini, adalah sebagai berikut :

1. Adanya kemungkinan terjadinya *Social Desirability* yang disebabkan pernyataan dalam skala mencerminkan perilaku yang dianggap kurang sesuai

dengan norma yang berlaku, sehingga memungkinkan subjek tidak menjawab secara jujur.

2. Kurang tepatnya alat ukur skala Likert yang dirancang peneliti dalam mengukur kedua variabel. Pada skala Intensitas Bermain Game Online di Smartphone pertanyaan dan pernyataan terdapat item yang tak mampu mengukur secara tepat dalam aspek frekuensi dan durasi. Dalam skala Interaksi Sosial item yang dirancang belum mampu secara pasti mengukur bagaimana seorang subjek “saling” berinteraksi antar satu sama lain sebagaimana yang tercantum dalam pengertian interaksi sosial di Bab 2.
3. Belum dibedakan secara spesifik jenis *game online* di *smartphone* yang diteliti. Hal ini bisa berpengaruh karena ada jenis *game* yang membutuhkan kerja sama dengan orang lain dan ada yang tidak, sehingga hal ini juga berpengaruh terhadap interaksi sosial.

