

## BAB V

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 5.1. Hasil Penelitian

##### 5.1.1. Uji Asumsi

Sebelum melakukan uji hipotesis, peneliti terlebih dahulu melakukan uji asumsi. Uji asumsi dilakukan untuk mengetahui sebaran item normal atau tidak normal sehingga dapat mengetahui apakah ada hubungan antara variabel tergantung dan variabel bebas penelitian. Uji asumsi sendiri terdiri dari dua jenis yaitu uji normalitas dan uji linearitas.

##### 1. Uji Normalitas.

###### 1) Kecanduan Bermain *Game Online*

Hasil uji normalitas terhadap skala kecanduan bermain game online dengan menggunakan Kolmogorov-Smirnov Z menunjukkan hasil K-S-Z sebesar 0,80 dengan p sebesar 0,112 ( $p > 0,05$ ) yang berarti distribusi persebaran data bersifat normal. Hasil uji normalitas Kecanduan Bermain *Game Online* dapat dilihat pada lampiran E-1.

###### 2) Prestasi Belajar

Hasil uji normalitas terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Universitas Katolik Soegijapranata menggunakan Kolmogorov-Smirnov Z menunjukkan hasil K-S-Z sebesar 0,62 dengan p sebesar 0,200 ( $p > 0,05$ ) yang berarti distribusi persebaran data bersifat normal dapat dilihat pada lampiran E-1

##### 2. Uji Linearitas

Hasil uji linearitas menghasilkan korelasi yang linier antara Kecanduan Bermain *Game Online* dan Prestasi Belajar Mahasiswa Universitas Katolik Soegijapranata. Hal tersebut ditunjukkan dengan  $F_{\text{linier}} = 65,910$  dengan p sebesar 0,00 ( $p < 0,05$ ) dengan kata lain terdapat hubungan antara kecanduan bermain *game online* dengan prestasi belajar mahasiswa yang signifikan. Hasil uji linieritas dapat dilihat pada lampiran E-2.

### 5.1.2. Uji Hipotesis

Uji Hipotesis yang dilakukan untuk mengetahui apakah ada hubungan antara kecanduan bermain *game online* dengan prestasi belajar mahasiswa. Uji hipotesis yang telah dilakukan dengan menggunakan teknik korelasi *Product Moment* dari Karl Pearson dengan bantuan program SPSS 24.0 for windows. Hasil yang diperoleh koefisien korelasi  $r_{xy} = -0,647$  ( $p < 0,01$ ). Hal ini menunjukkan bahwa ada hubungan negatif yang signifikan antara Kecanduan Bermain *Game Online* dengan Prestasi Belajar Mahasiswa Universitas Katolik Soegijapranata. Semakin tinggi seorang mahasiswa bermain *game online*, maka semakin rendah prestasinya, begitu pula sebaliknya, berdasarkan hasil analisis data tersebut maka hipotesis yang diajukan peneliti dapat diterima dapat dilihat pada lampiran F.

### 5.2. Pembahasan

Berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh nilai korelasi  $r_{xy} = -0,647$  dan ( $p < 0,01$ ) yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang negatif antara kecanduan bermain *game online* dengan prestasi belajar. Hal ini juga menunjukkan bahwa kecanduan bermain *game online* mempengaruhi prestasi belajar pada mahasiswa Universitas Katolik Soegijapranata, semakin tinggi kecanduan bermain *game online* semakin rendah prestasi belajar mahasiswa Universitas Katolik Soegijapranata.

Penelitian ini sejalan dengan pendapat Marlina, Minarti, & Utami, (2014) yang menyatakan bahwa adanya yang kuat ke arah hubungan negatif antara kecanduan bermain *game online* dengan prestasi belajar. Penelitian sebelumnya juga dilakukan oleh Saputra, (2016) yang menyatakan bahwa adanya hubungan yang negatif antara bermain *game online* dengan prestasi belajar pada mahasiswa. Penelitian yang lain juga dilakukan oleh Pande & Marheni, (2015) yang menyatakan bahwa adanya hubungan yang negatif antara bermain *game online* dengan prestasi belajar.

Berdasarkan hasil analisis penelitian yang telah dilakukan dapat membuktikan bahwa kecanduan bermain *game online* merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi prestasi belajar mahasiswa. Pengaruh kecanduan bermain *game online* terhadap prestasi belajar mahasiswa memberikan sumbangan efektif sebesar 41,9% sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor

lain seperti, faktor sekolah, faktor lingkungan sosial, faktor keluarga, faktor media massa, faktor fisiologis memberikan sumbangan sebesar 58,1% kepada prestasi belajar mahasiswa

Peneliti juga menemukan bahwa secara empirik, 68% dari subyek mengalami kecanduan bermain game online pada tingkat yang tinggi, 37% subjek mengalami kecanduan bermain game online pada tingkat yang, sedang, serta sebanyak 0% subjek yang mengalami kecanduan bermain game online pada tingkat yang rendah. *Mean* empirik variabel kecanduan bermain *game online* pada Mahasiswa sebesar 75,10, *mean* hipotetik 60 dan SD hipotetik 12 yang artinya mahasiswa Universitas Katolik Soegijapranata memiliki kecanduan bermain game online yang tinggi, dapat diartikan mahasiswa Universitas Katolik Soegijapranata memiliki perhatiannya atau konsentrasinya hanya tertuju pada *game online*, kehilangan ketertarikan dengan aktivitas yang lainnya, menarik diri secara sosial, melanjutkan bermain *game online* walaupun tahu konsekuensinya, menggunakan permainan *game online* untuk melarikan diri dari masalah, ketidakmampuan mengatur aktivitas bermain *game online*.

Berdasarkan hasil analisis penelitian yang telah dilakukan dapat membuktikan bahwa kecanduan bermain *game online* merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi rendahnya prestasi belajar pada mahasiswa. Martono (Marlina et al., 2014) mengatakan bahwa anak – anak yang mengalami kecanduan bermain *game online* cenderung mengalami penurunan prestasi belajarnya di kuliah hal ini, disebabkan karena anak – anak sering melupakan aktivitas belajarnya dan bermain *game online* terus - menerus sehingga dapat menyebabkan daya konsentrasinya menjadi kurang. Gentile (Pande & Marheni, 2015) menyatakan bahwa anak – anak yang kecanduan game online akan mengurangi aktivitas yang positifnya, bahkan banyak anak – anak yang sulit untuk mengendalikan emosinya, anak yang mengalami kecanduan pada aktivitas bermain *game online* akan mengurangi waktu belajarnya dan waktu untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya.

Dari uraian di atas, peneliti menemukan adanya kelemahan dalam penelitian ini, yaitu kelemahan yang dijumpai dalam pengisian kuesioner dalam menggunakan *google form* adalah tidak ada notifikasi di email jika

subjek sudah mengisi kuesioner, tidak memerlukan identitas berupa email sehingga tidak ada batasan dalam mengisi kuesioner.

