

## BAB 5

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 5.1. Hasil Penelitian

##### 5.1.1. Uji Asumsi

Penulis melakukan uji asumsi yang meliputi uji normalitas dan uji linearitas, sebelum kemudian melakukan uji hipotesis di dalam penelitian ini. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui normal atau tidaknya persebaran item dalam kuesioner. Sedangkan uji linieritas dilakukan untuk mengetahui variabel bebas dan terikat dalam penelitian memiliki hubungan linier atau tidak.

##### a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan *One Sample Kolmogorov – Smirnov test* dengan bantuan *Statistical Packages for Social Sciences (SPSS) 21.0 for Windows*. Data disebut memiliki distribusi normal jika diperoleh nilai  $p > 0,05$ . Hasil uji normalitas pada Skala Kecanduan *Mobile Legend Bang Bang* pada remaja laki-laki diperoleh  $p = 0,089$  yang berarti  $p > 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa data dalam Skala Kecanduan *Game Online Mobile Legend Bang Bang* pada remaja laki-laki berdistribusi normal.

Selanjutnya, uji normalitas dilakukan terhadap Skala Konformitas Teman Sebaya, hasil menunjukkan bahwa nilai  $p=0,351$  yang berarti  $p>0,05$ , maka dapat disimpulkan data pada Skala Konformitas Teman Sebaya berdistribusi normal. Hasil uji normalitas pada kedua skala ini secara lengkap dapat dilihat pada lampiran E-1.

#### b. Uji Linearitas

Setelah melakukan uji normalitas, uji asumsi yang dilakukan berikutnya adalah uji linearitas. Uji linearitas dilakukan untuk melihat ada atau tidaknya hubungan antar variabel memenuhi asumsi linear. Asumsi linear adalah asumsi jika terjadi perubahan pada satu variabel, maka akan diikuti dengan perubahan pada variabel lainnya. Uji linearitas pada penelitian ini dilakukan untuk melihat apakah variabel konformitas teman sebaya dan kecanduan *mobile legend bang bang* pada remaja laki-laki memiliki hubungan yang linear. Data dikatakan memiliki hubungan yang linear jika nilai  $p<0,05$ . Uji linearitas dilakukan dengan menggunakan teknik *test for linearity*. Hasil dari uji linearitas menghasilkan korelasi yang linier antara kedua variabel dengan  $F_{\text{linier}}=66,239$  dengan nilai signifikan sebesar  $p=0,00$  ( $p<0,05$ ). Dari hasil ini, bisa dikatakan bahwa hubungan antara konformitas teman sebaya dan kecanduan *mobile legend bang bang* pada remaja laki-laki bersifat

linier. Hasil uji linearitas secara lengkap dapat dilihat pada lampiran E-2.

## 5.2. Uji Hipotesis

Uji Hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik korelasi *Product Moment* dengan bantuan program *Statistical Packages for Sciences (SPSS) 21.0 for Windows*. Uji hipotesis ini dilakukan untuk melihat apakah ada hubungan antara konformitas teman sebaya dan kecanduan *mobile legend bang bang* pada remaja laki-laki. Kedua variabel dianggap memiliki hubungan yang signifikan apabila memiliki nilai  $p < 0,01$ . Berdasarkan uji korelasi *Product Moment* didapatkan nilai  $r_{xy} = 0,685$  dengan  $p < 0,00$  ( $p < 0,01$ ), dapat dilihat terdapat hubungan positif yang sangat signifikan antara konformitas teman sebaya dan kecanduan *mobile legend bang bang* pada remaja laki-laki. Semakin tinggi konformitas teman sebaya maka semakin tinggi *mobile legend bang bang* pada remaja laki-laki, begitu pula sebaliknya. Dengan demikian hipotesis yang diajukan dapat diterima. Hasil uji hipotesis secara lengkap dapat dilihat pada lampiran F.

## 5.3. Pembahasan

Dilihat dari hasil uji hipotesis menggunakan teknik korelasi product moment menyatakan nilai nilai  $r_{xy} = 0,685$  dan nilai  $p < 0,01$ . Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif yang sangat signifikan antara konformitas teman sebaya dan kecanduan *mobile legend bang bang* pada remaja laki-laki. Semakin tinggi konformitas teman sebaya maka akan

semakin tinggi kecanduan *mobile legend bang bang* pada remaja laki-laki, begitupun sebaliknya.

Pada skala kecanduan *mobile legend bang bang* yang diberikan kepada 77 remaja laki-laki yang bermain *game online mobile legend bang bang*, dari hasil analisis data didapatkan mean empirik sebesar 78 dengan mean hipotetik sebesar 70. SD empirik sebesar 20 dan SD hipotetik sebesar 14. Dari hasil kategori dapat diketahui bahwa terdapat 16 (20,8%) remaja mengalami tingkat kecanduan *MLBB* pada tingkat yang rendah, kemudian terdapat 28 (36,4%) remaja mengalami tingkat kecanduan *MLBB* pada tingkat yang sedang, dan terdapat 33 (42,9%) remaja mengalami tingkat kecanduan *MLBB* pada tingkat yang tinggi (Lampiran G-1).

Pada skala Konformitas Teman Sebaya kepada 77 remaja, dari hasil analisis data didapatkan mean empirik sebesar 24 dengan mean hipotetik sebesar 22,5. SD empirik sebesar 7 dan SD hipotetik sebesar 4,5. Dari hasil kategori dapat diketahui bahwa terdapat 17 (22,1%) remaja dengan konformitas teman sebaya pada tingkat yang rendah, 29 (37,7%) remaja dengan konformitas teman sebaya pada tingkat yang sedang, 31 (40,3%) remaja dengan konformitas teman sebaya pada tingkat yang tinggi (Lampiran G-2).

Kecanduan *mobile legend bang bang* adalah ketidakmampuan untuk mengontrol kebiasaan yang berlebihan dalam penggunaan komputer atau kompulsif yang mengakibatkan masalah sosial dan emosional pada individu dalam bermain *game online MLBB* (Lemmens dkk., 2009). Konformitas teman

sebaya adalah perubahan perilaku atau keyakinan untuk sesuai dengan individu lain, sebagai hasil dari tekanan kelompok baik nyata maupun yang dibayangkan (Myers, 2013).

Konformitas teman sebaya pada penelitian ini dinyatakan memiliki hubungan dengan kecanduan *mobile legend bang bang* pada remaja. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Suargani (2019) bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara konformitas teman sebaya dengan kecanduan *game online* siswa kelas XI SMA Negeri 3 Kota Tegal tahun pelajaran 2018/2019. Selain itu penelitian Iqbal (2020) terdapat hubungan positif antara konformitas terhadap kecanduan game online. Hasil penelitian lain yang dilakukan oleh Gunuc (2017), menjelaskan bahwa pengaruh teman sebaya merupakan faktor penting dari penyebab kecanduan bermain game online.

Pada masa remaja, bagaimana mereka dipandang oleh teman sebaya merupakan aspek yang penting untuk remaja. Remaja pada masa ini akan mengusahakan segala cara agar dapat diterima sebagai anggota dalam kelompok teman sebayanya. Salah satu usaha yang dilakukan agar diterima dalam kelompok adalah mengikuti ajakan teman untuk mengikuti suatu kegiatan atau trend tertentu. Salah satu trend yang diikuti oleh remaja adalah bermain *game online*. (Wiguna & Herdiyanto, 2018). Remaja menjadi sering bermain *game online* karena teman sebayanya juga bermain *game online*. Pengaruh teman sebaya menjadi faktor pendukung dalam perilaku bermain *game online*. Jika teman-teman sekelompok adalah pecinta *game online*,

maka kecenderungan untuk mengikuti perilaku bermain *game online* akan menjadi lebih tinggi karena takut mendapat penolakan dan dianggap berbeda dari kelompok. Kelompok pecinta *game online MLBB* akan mengajak teman sebayanya untuk ikut andil dalam bermain *game online MLBB* (Rahman, 2020). Hal itu sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Munawaroh (2019) bahwa terdapat hubungan positif antara konformitas dengan kecanduan *game online*. Artinya, semakin tinggi konformitas akan semakin tinggi pula kecanduan *game online*, begitu juga sebaliknya. Individu yang mengalami kecanduan *game online* cenderung memiliki konformitas yang relatif tinggi. Hal tersebut disebabkan karena mereka ingin dianggap sebagai anggota dalam kelompok, sehingga individu mengikuti hal yang dianggap menjadi suatu budaya dalam kelompok, yaitu kelompok pecinta *game online*.

Hasil penelitian pada penelitian ini menunjukkan bahwa variabel Konformitas Teman Sebaya memberikan sumbangan terhadap Kecanduan *Mobile Legend Bang Bang* pada Remaja sebesar 46,9% sedangkan 53,1% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain, yaitu faktor internal (keinginan, kebosanan, kontrol diri) faktor eksternal (hubungan sosial, harapan) Immanuel (dalam Trisnani & Wardani, 2018), jenis kelamin, usia (Kristiawan & Yunanto, 2021), pola asuh (Kusumawati dkk., 2017).

Dengan demikian, hipotesis dalam penelitian ini diterima, yakni terbukti terdapat hubungan positif antara konformitas teman sebaya dan kecanduan *mobile legend bang bang* pada remaja laki-laki. Hal ini menandakan semakin tinggi konformitas dalam teman sebaya maka akan semakin tinggi kecanduan

*mobile legend bang bang* yang terjadi pada remaja laki-laki, begitupun sebaliknya.

#### 5.4. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini tentunya tidak terlepas dari keterbatasan-keterbatasan yang kemungkinan dapat mempengaruhi hasil penelitian. Keterbatasan dalam penelitian ini adalah subjek belum mewakili remaja laki-laki di seluruh sekolah yang berada di Kota Semarang, karena banyaknya jumlah sekolah yang ada di Kota Semarang. Data pada wawancara subjek belum mewakili remaja dengan umur 13-18 tahun. Keterbatasan lainnya adalah peneliti kurang mampu mengatakan bahwa seluruh subjek dalam penelitian ini adalah kecanduan *game online MLBB*, karena dalam penelitian ini belum memiliki data berapa lama subjek sudah bermain *game online MLBB*.