

## BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

### 4.1 Temuan

#### 4.1.1 Lokasi dan Objek Penelitian

Data yang diuraikan pada bab ini peneliti dapatkan dari hasil kuisisioner yang telah disebar secara online pada tanggal 1 Juli 2023 sampai tanggal 30 Agustus 2023 kepada mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia. Kuisisioner disebar melalui berbagai platform yaitu Instagram, Whatsapp, dan Twitter.

Lokasi Penelitian tepatnya yaitu di Universitas Pendidikan Indonesia yang terletak di kota Bandung yang terletak di Jl. Setiabudi no. 229, Isola, Kecamatan Sukasari.

#### 4.1.2 Karakteristik Data Responden

##### 4.1.2.1 Deskripsi Data Penelitian

Jenis kelamin merupakan karakteristik yang akan dikumpulkan dalam penelitian ini

**Tabel 4.1**  
**Tabel Frekuensi dan Persentase Jenis Kelamin Responden**  
**Report**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki-Laki	282	70.5	70.5	70.5
	Perempuan	118	29.5	29.5	100.0
	Total	400	100.0	100.0	

*Sumber: data diolah oleh peneliti (2023)*

Dari data tersebut terkumpul informasi bahwa responden pada penelitian ini adalah sebanyak laki-laki 282 dengan persentase 70,5% dan 118 adalah Perempuan dengan persentase 29,5%.

## 4.2 Deskripsi Variabel Penelitian

Peneliti menggunakan penentuan tingkat variable untuk mengukur pengaruh adiksi *game online* responden dan tingkat perilaku sosial mahasiswa. Untuk menentukan tingkat variabel, peneliti terlebih dahulu mencari mean dari masing-masing data untuk setiap variabel. Saat menghitung mean, peneliti menggunakan statistic IBM SPSS 24.

### 4.2.1. Tingkat Adiksi Game Online

Dalam angket ini terdapat 28 item yang digunakan dalam variabel tingkat adiksi *game online* terhadap mahasiswa, antara lain mood modification, withdrawal, relapse, conflict dan problem.

**Tabel 4.2**  
**Tabel Tingkat Adiksi Game Online Berdasarkan Jenis Game Online**

Jenis Game Online	Tingkat Adiksi				
	Laki-Laki		Perempuan		Selisih%
	Mean	%	Mean	%	
MMOFPS	64,86	57,91	56,87	50,87	7,13
MMORTS	56,57	50,51	51,27	45,78	4,73
MMORPG	68,73	61,37	61,81	55,19	6,18
MOBA	74,34	66,38	52,54	46,91	19,46
Total	66,13	59,04	55,62	49,66	9,38

*Sumber: data diolah oleh peneliti (2023)*

Tingkat adiksi *game online* mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia berada di tingkat sedang dengan persentase sebesar 61.08%. Dengan hasil olah data berdasarkan jenis *game online* yang dimainkan maka dapat diketahui tingkat adiksi *game online* pada laki-laki cenderung lebih tinggi dibandingkan dengan perempuan dengan persentase 59,04% dan 49,66% dengan selisih 9,38%.

Berdasarkan hasil olah data juga ditemukan jenis games yang paling banyak berpengaruh dalam meningkatnya adiksi *game online* pada laki-laki adalah *MOBA* dengan persentase 66,38% sedangkan yang paling sedikit berpengaruh adalah jenis *game online MMORTS* dengan persentase 50,51%. Lebih lanjut jenis games yang paling banyak berpengaruh dalam meningkatnya adiksi *game online* pada perempuan adalah *MMORPG* dengan persentase 55,19% sedangkan yang paling sedikit berpengaruh adalah *MMORTS* dengan persentase 45,78.

**Tabel 4.3**  
**Tabel Tingkat Adiksi *Game Online* Berdasarkan Waktu Bermain *Game Online***

Waktu	Tingkat Adiksi				
	Laki-Laki		Perempuan		Selisih%
	Mean	%	Mean	%	
Kurang dari 2 jam	42,56	38	48,53	43,33	5,33
2 sampai 4 jam	70,02	62,51	51,90	46,33	11,18
4 sampai 6 jam	78,44	70,03	64,44	57,53	12,5
6 sampai 8 jam	79,55	71,02	68,33	61	10,02
Lebih dari 8 jam	97,00	86,6	75,91	67,78	18,82
Total	73,51	65,63	61,82	55,19	10,44

*Sumber: data diolah oleh peneliti (2023)*

Hasil olah data di atas menunjukkan tingkat adiksi *game online* berdasarkan waktu bermain *game online* semakin lama pengguna bermain *game online* maka tingkat adiksi *game online* akan semakin tinggi.

#### 4.2.2. Perilaku Sosial

Dalam angket ini terdapat 7 item yang digunakan dalam variabel perilaku sosial mahasiswa, antara lain kecenderungan perilaku peran, kecenderungan perilaku dalam hubungan sosial dan kecenderungan perilaku ekspresif.

**Tabel 4.3**  
**Tabel Tingkat Perilaku Sosial Berdasarkan Jenis *Game Online***

Jenis <i>Game Online</i>	Perilaku Sosial				
	Laki-Laki		Perempuan		Selisih%
	Mean	%	Mean	%	
MMOFPS	13,46	48,07	15,67	55,96	7,89
MMORTS	20,29	72,46	15,55	55,53	16,93
MMORPG	18	64,28	15,50	55,35	8,93
MOBA	15,05	53,75	14,74	52,64	1,11
Total	16,7	59,64	15,36	54,87	4,77

*Sumber: data diolah oleh peneliti (2023)*

Berdasarkan hasil olah data di atas maka ditemukan tingkat perilaku sosial berdasarkan jenis *game online* pada laki-laki yaitu 59,64%. Tingkat persentase tersebut cenderung lebih tinggi dibandingkan dengan perempuan dengan total

54,87%. Kemudian tingkat perilaku sosial berdasarkan jenis *game online* yang dimainkan lebih tinggi pada jenis MMORPG dengan persentase 64,28% dan pada jenis MMOFPS masuk dengan persentase terendah dengan nilai 48,07%. Lebih lanjut tingkat perilaku sosial berdasarkan jenis *game online* pada perempuan tertinggi pada jenis MMOFPS dengan persentase 55,96% sedangkan yang terendah adalah MOBA dengan persentase 52,64%.

**Tabel 4.4**  
**Tabel Tingkat Perilaku Sosial Berdasarkan Waktu Bermain *Game Online***

Waktu	Tingkat Perilaku Sosial				
	Laki-Laki		Perempuan		Selisih%
	Mean	%	Mean	%	
Kurang dari 2 jam	15.96	57	18.04	64,42	7,42
2 sampai 4 jam	13.66	48,78	14.40	51,42	2,64
4 sampai 6 jam	13.60	48,57	12.00	42,85	5,4
6 sampai 8 jam	10.15	36,25	10.27	36,67	0,42
Lebih dari 8 jam	7.83	27,96	7.00	25	2,96
Total	12.24	43,71	12.34	44,07	0,36

*Sumber: data diolah oleh peneliti (2023)*

Berdasarkan hasil olah data yang telah dilakukan telah ditemukan semakin tinggi waktu yang digunakan dalam bermain *game online* maka tingkat perilaku sosial pada mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia semakin rendah. Hasil menunjukkan tingkat perilaku sosial pada mahasiswa laki-laki Universitas Pendidikan Indonesia sebesar yaitu 43,7% lalu tingkat perilaku sosial pada mahasiswa perempuan sebesar 54,07%.

### 4.3 Analisis Data

#### 4.3.1 Pengaruh Adiksi Game Online

##### a) Jenis *Game* Yang Dimainkan

**Tabel 4.5**  
**Tabel Jenis *Game Online* Yang Dimainkan**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	MMOFPS	43	10.8	10.8	10.8
	MMORTS	18	4.5	4.5	15.3
	MMORPG	27	6.8	6.8	22.0
	MOBA	312	78.0	78.0	100.0
	Total	400	100.0	100.0	

*Sumber: data diolah oleh peneliti (2023)*

Dari data tersebut terkumpul informasi bahwa responden pada penelitian ini yang memainkan *game online* berjenis MMOFPS sebesar 43 dengan persentase 10,8%, *game online* berjenis MMORTS sebesar 18 dengan persentase 4,3%, *game online* berjenis MMORPG sebesar 27 dengan persentase 6,8% dan *game online* berjenis MOBA sebesar 312 dengan persentase 78%.

##### b) *Tolerance*

**Tabel 4.6**  
**Tabel *Tolerance***

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang dari 2 jam	72	18.0	18.0	18.0
	2 sampai 4 jam	103	25.8	25.8	43.8
	4 sampai 6 jam	143	35.8	35.8	79.5
	6 sampai 8 jam	73	18.3	18.3	97.8
	Lebih dari 8 jam	9	2.3	2.3	100.0
Total	400	100.0	100.0		

*Sumber: data diolah oleh peneliti (2023)*

Dari data tersebut terkumpul informasi bahwa responden pada penelitian ini yang memainkan *game online* kurang dari 2 jam sebesar 72 dengan persentase 18%, 2 sampai 4 jam sebesar 103 dengan persentase 25,8%, 4 sampai 6 jam sebesar 143 dengan persentase 35,8%, 6 sampai 8 jam sebesar 73 dengan persentase 18,3% dan lebih dari 8 jam sebesar 9 dengan persentase 2,3%

c) *Saliance*

Dalam indikator *saliance*, dimunculkan 4 pertanyaan deskripsi statistik, digunakan untuk mengukur mean yang diolah menggunakan aplikasi IBM SPSS 24. Pengolahan data deskripsi statistik dapat dilihat sebagai berikut.

**Tabel 4.7**  
**Tabel Tingkat *Saliance* Berdasarkan Jenis *Game Online***

Jenis <i>Game Online</i>	<i>Saliance</i>				
	Laki-Laki		Perempuan		Selisih%
	Mean	%	Mean	%	
MMOFPS	9,43	58,93	7,80	48,75	10,18
MMORTS	7,71	48,18	6,73	42,06	6,12
MMORPG	8,45	52,81	9,13	57,06	4,25
MOBA	11,18	69,87	7,01	43,81	26,06
Total	9,19	57,43	7,66	47,87	9,56

*Sumber: data diolah oleh peneliti (2023)*

Berdasarkan hasil olah indikator *saliance* berdasarkan jenis *game online* yang dimainkan maka ditemukan persentase pada laki-laki sebesar 57,43% dan perempuan sebesar 47,87%. Lebih lanjut, jenis *game online* yang mempengaruhi banyak laki-laki pada indikator *saliance* pada jenis *game online* bergenre MOBA dengan persentase 69,87% dan paling sedikit adalah MMORTS. Kemudian pada perempuan pengguna *game online* yang mempengaruhi tertinggi pada indikator *saliance* pada jenis MMORPG dengan persentase 57,06% dan paling sedikit adalah MMORTS dengan persentase 42,06%.

**Tabel 4.8**  
**Tabel Tingkat *Saliance* Berdasarkan Waktu Bermain *Game Online***

Waktu	Tingkat <i>Saliance</i>				
	Laki-Laki		Perempuan		Selisih%
	Mean	%	Mean	%	
Kurang dari 2 jam	5.59	34,93	6.36	39,75	4,82
2 sampai 4 jam	9.57	59,81	6.92	43,25	16,56
4 sampai 6 jam	11.51	71,93	9.00	56,25	15,68
6 sampai 8 jam	12.21	76,31	11.20	70	6,31
Lebih dari 8 jam	15.17	94,81	11.25	70,31	24,5
Total	10,81	67,56	8,94	55,87	11,69

*Sumber: data diolah oleh peneliti (2023)*

Berdasarkan hasil olah indikator *saliance* di atas pada variabel tingkat adiksi *game online* berdasarkan waktu bermain *game online* ditemukan bahwa total tingkat *saliance* pada laki-laki mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia yaitu sebesar 67,5% dan tingkat *saliance* pada perempuan sebesar 55,8%.

**d) Mood Modification**

Dalam indikator *mood modification*, dimunculkan 3 pertanyaan deskripsi statistik, digunakan untuk mengukur mean yang diolah menggunakan aplikasi IBM SPSS 24. Pengolahan data deskripsi statistik dapat dilihat sebagai berikut.

**Tabel 4.9**  
**Tabel Tingkat *Mood Modification* Berdasarkan Jenis *Game Online***

Jenis <i>Game Online</i>	<i>Mood Modification</i>				
	Laki-Laki		Perempuan		Selisih%
	Mean	%	Mean	%	
MMOFPS	8.96	74.66	8.20	68.34	6.32
MMORTS	6.57	54,75	6.36	53	1.75
MMORPG	8.27	68,91	8.00	66.67	2.24
MOBA	9.86	82,16	7.34	61.16	21
Total	8.41	70,08	7.47	62,25	7.83

*Sumber: data diolah oleh peneliti (2023)*

Berdasarkan hasil olah data di atas maka tingkat *mood modification* berdasarkan jenis *game online* pada laki-laki sebesar 70,08% dan perempuan sebesar 62,25%. Kemudian jenis *game online* yang berpengaruh paling tinggi dalam meningkatkan indikator *mood modification* pada laki-laki adalah MOBA sebesar 82,16% dan terendah adalah MMORTS sebesar 54,75%. Lebih lanjut jenis *game online* yang berpengaruh paling tinggi dalam meningkatkan indikator *mood modification* pada perempuan adalah MMOFPS sebesar 68,34% dan terendah adalah MMORTS sebesar 53%.

**Tabel 4.10**  
**Tabel Tingkat *Mood Modification* Berdasarkan Waktu Bermain *Game Online***

Waktu	Tingkat <i>Mood Modification</i>				
	Laki-Laki		Perempuan		Selisih%
	Mean	%	Mean	%	
Kurang dari 2 jam	5.56	46.34	6.44	53.66	7.32
2 sampai 4 jam	8.32	69.34	7.60	63.33	6.01
4 sampai 6 jam	9.83	81.91	7.67	63.91	18
6 sampai 8 jam	11.89	99.08	10.70	89.16	9.92
Lebih dari 8 jam	11.50	95.83	8.25	68.75	27.08
Total	9.62	80.16	7.45	62.08	18.08

*Sumber: data diolah oleh peneliti (2023)*

Berdasarkan hasil olah data di atas tingkat *mood modification* pada mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia sebesar 0,748 dengan persentase 74,8% apabila menggunakan tabel Guilford maka taraf tingkat *mood modification* pada mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia adalah tinggi. Lebih lanjut tingkat *mood modification* berdasarkan waktu bermain *game online* pada laki-laki mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia adalah dengan persentase 80,1% maka hal tersebut termasuk dalam taraf tinggi dan mahasiswa perempuan Universitas Pendidikan Indonesia dengan persentase 62% maka termasuk dalam taraf rendah.

**e) *Withdrawal***

Dalam indikator *withdrawal*, dimunculkan 3 pertanyaan deskripsi statistik, digunakan untuk mengukur mean yang diolah menggunakan aplikasi IBM SPSS 24. Berdasarkan hasil olah data pada tingkat *withdrawal* berdasarkan jenis *game online* pada laki-laki sebesar 56,08% disusul dengan perempuan sebesar 46,41%. Lebih lanjut jenis *game online* yang mempengaruhi tertinggi di indikator *withdrawal* pada laki-laki adalah MOBA dengan persentase 60,04% dan terendah adalah MMOFPS dengan persentase 50,91%. Kemudian jenis *game online* yang mempengaruhi tertinggi di indikator *withdrawal* pada perempuan adalah MMORPG dengan persentase 51,08% dan terendah adalah MOBA yaitu 42,75%.



**Tabel 4.11**  
**Tabel Tingkat *Withdrawal* Berdasarkan Jenis *Game Online***

Jenis <i>Game Online</i>	<i>Withdrawal</i>				
	Laki-Laki		Perempuan		Selisih%
	Mean	%	Mean	%	
MMOFPS	6.11	50.91	5.60	46.66	4.25
MMORTS	6.57	54.75	5.45	45.41	9.34
MMORPG	7.00	58.33	6.13	51.08	7.25
MOBA	7.25	60.41	5.13	42.75	17.66
Total	6.73	56.08	5.57	46.41	9.67

*Sumber: data diolah oleh peneliti (2023)*

**Tabel 4.12**  
**Tabel Tingkat *Withdrawal* Berdasarkan Waktu Bermain *Game Online***

Waktu	Tingkat <i>Withdrawal</i>				
	Laki-Laki		Perempuan		Selisih%
	Mean	%	Mean	%	
Kurang dari 2 jam	4.33	36.08	4.87	40.58	4.5
2 sampai 4 jam	6.35	52.91	5.14	42.83	10.08
4 sampai 6 jam	7.19	54.91	6.22	51.83	3.08
6 sampai 8 jam	7.79	64.91	6.30	52.5	12.41
Lebih dari 8 jam	11.67	97.25	9.25	77.08	19.45
Total	7.11	59.25	6.35	52.91	6.34

*Sumber: data diolah oleh peneliti (2023)*

Berdasarkan hasil olah data pada tingkat *withdrawal* mahasiswa Universitas Pendidikan Indoensia sebesar 55%. Lebih lanjut tingkat *withdrawal* berdasarkan jenis kelamin yaitu pada laki-laki mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia dengan persentase sebesar 59% dan perempuan dengan persentase sebesar 52,9%.

#### **f) *Relapse***

Dalam indikator *relapse*, dimunculkan 2 pertanyaan deskripsi statistik, digunakan untuk mengukur mean yang diolah menggunakan aplikasi IBM SPSS 24. Pengolahan data deskripsi statistik dapat dilihat sebagai berikut.

**Tabel 4.13**  
**Tabel Tingkat *Relapse* Berdasarkan Jenis *Game Online***

Jenis <i>Game Online</i>	<i>Relapse</i>				
	Laki-Laki		Perempuan		Selisih%
	Mean	%	Mean	%	
MMOFPS	5.86	73.25	4.67	58.37	14.88
MMORTS	4.29	53.62	3.91	48.87	4.75
MMORPG	5.36	67	5.50	68.75	1.75
MOBA	6.59	82.37	4.53	56.62	25.75
Total	5.52	69	4.65	58.15	10,85

*Sumber: data diolah oleh peneliti (2023)*

Berdasarkan hasil olah data di atas pada tingkat *relapse* berdasarkan jenis *game online* maka persentase pada laki-laki sebesar 69% disusul oleh perempuan sebesar 58,15%. Kemudian jenis *game online* yang mempengaruhi indikator *relapse* tertinggi pada laki-laki adalah MOBA sebesar 82,37% kemudian yang terendah adalah MMORTS sebesar 53,62%. Lebih lanjut, jenis *game online* yang mempengaruhi indikator *relapse* tertinggi dan terendah pada perempuan adalah MMORPG sebesar 68,75% dan MMORTS sebesar 48,87%.

**Tabel 4.14**  
**Tabel Tingkat *Relapse* Berdasarkan Waktu Bermain *Game Online***

Waktu	Tingkat <i>Relapse</i>				
	Laki-Laki		Perempuan		Selisih%
	Mean	%	Mean	%	
Kurang dari 2 jam	3.74	46.75	4.00	50	3.25
2 sampai 4 jam	5.55	69.37	4.46	55,75	13.62
4 sampai 6 jam	6.53	81.62	5.22	65,25	16.37
6 sampai 8 jam	7.83	97,87	6.00	75	22.87
Lebih dari 8 jam	7.92	99	7.10	88,75	10,25
Total	6.41	80,12	4.62	57,75	22,37

*Sumber: data diolah oleh peneliti (2023)*

Berdasarkan hasil olah data pada tingkat *relapse* mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia sebesar 73,5%. Lebih lanjut tingkat *relapse* mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia berdasarkan jenis kelamin pada laki-laki sebesar 80,1% dan perempuan sebesar 57,7%.

**g) Conflict**

Dalam indikator *conflict*, dimunculkan 13 pertanyaan deskripsi statistik, digunakan untuk mengukur mean yang diolah menggunakan aplikasi IBM SPSS 24. Pengolahan data deskripsi statistik dapat dilihat sebagai berikut.

**Tabel 4.15**  
**Tabel Tingkat Conflict Berdasarkan Jenis Game Online**

Jenis Game Online	Conflict				
	Laki-Laki		Perempuan		Selisih%
	Mean	%	Mean	%	
MMOFPS	27.18	52.26	24.07	46.28	5.98
MMORTS	25.57	49.17	23.36	44.92	4.25
MMORPG	31.45	60.48	26.75	51.44	9.04
MOBA	32.36	62.23	22.36	43	19.23
Total	29.14	56.03	24.13	46.4	9,63

*Sumber: data diolah oleh peneliti (2023)*

Berdasarkan hasil olah data di atas dapat disimpulkan tingkat indikator *conflict* berdasarkan jenis *game online* pada laki-laki sebesar 56,03% disusul dengan perempuan sebesar 46,4%. Selanjutnya jenis *game online* yang tertinggi dan terendah pada indikator *conflict* yang dimainkan laki-laki adalah MOBA sebesar 62,23% dan MMORTS sebesar 49,17%. Kemudian jenis *game online* yang tertinggi dan terendah pada indikator *conflict* yang dimainkan oleh perempuan adalah MMOFPS sebesar 46,28% dan MOBA sebesar 43%.

**Tabel 4.16**  
**Tabel Tingkat Conflict Berdasarkan Waktu Bermain Game Online**

Waktu	Tingkat Conflict				
	Laki-Laki		Perempuan		Selisih%
	Mean	%	Mean	%	
Kurang dari 2 jam	18.48	35.53	21.24	40.84	5.31
2 sampai 4 jam	29.95	57.59	22.08	42.46	15.13
4 sampai 6 jam	31.40	60.38	28.70	55.19	5.19
6 sampai 8 jam	34.78	66,88	29.00	55.76	11,12
Lebih dari 8 jam	40.67	78,21	34.25	65.86	12,35
Total	31.65	60,86	23.26	44.73	16,13

*Sumber: data diolah oleh peneliti (2023)*

Berdasarkan hasil olah data di atas didapatkan informasi tingkat *conflict* pada mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia sebesar 56%. Lebih lanjut tingkat *conflict* berdasarkan jenis kelamin pada laki-laki mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia sebesar 60,8% dan perempuan mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia sebesar 44,7%.

#### **h) Problem**

Dalam indikator *problem*, dimunculkan 3 pertanyaan deskripsi statistik, digunakan untuk mengukur mean yang diolah menggunakan aplikasi IBM SPSS 24. Pengolahan data deskripsi statistik dapat dilihat sebagai berikut.

**Tabel 4.17**  
**Tabel Tingkat Problem Berdasarkan Jenis Game Online**

Jenis Game Online	Problem				
	Laki-Laki		Perempuan		Selisih%
	Mean	%	Mean	%	
MMOFPS	7.32	61	6.53	54.41	6.46
MMORTS	5.86	48.83	5.45	45.41	3.42
MMORPG	8.18	68.16	6.31	52.58	15.58
MOBA	9.02	75.16	6.17	51.41	23.75
Total	7.59	63.25	6.11	50.91	12.34

*Sumber: data diolah oleh peneliti (2023)*

Berdasarkan hasil uji olah data di atas maka ditemukan tingkat indikator *problems* berdasarkan jenis *game online* pada laki-laki dan perempuan sebesar 63,25% dan 50,91%. Kemudian jenis *game online* yang tertinggi dan terendah di dalam indikator *problems* pada laki-laki adalah MOBA sebesar 75,16% dan MMORTS sebesar 48,83%. Lebih lanjut jenis *game online* yang tertinggi dan terendah di dalam indikator *problems* pada perempuan adalah MMOFPS sebesar 54,41% dan MMORTS sebesar 45,41%.

**Tabel 4.18**  
**Tabel Tingkat Problem Berdasarkan Waktu Bermain Game Online**

Waktu	Tingkat Problem				
	Laki-Laki		Perempuan		Selisih%
	Mean	%	Mean	%	
Kurang dari 2 jam	4.85	40.41	5.62	46.83	6.42
2 sampai 4 jam	8.00	66.67	5.70	47.5	19.17
4 sampai 6 jam	9.11	75.91	7.33	61.08	14.83

6 sampai 8 jam	10.11	84.25	7.75	64.58	19.67
Lebih dari 8 jam	10.17	84.75	9.30	77.5	7.25
Total	8.74	72.83	6.17	51.41	21.42

*Sumber: data diolah oleh peneliti (2023)*

Berdasarkan pengkategorian diatas didapatkan informasi tingkat *problems* mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia sebesar 66,5%. Lebih lanjut berdasarkan jenis kelamin pada tingkat *problems* pada laki-laki yaitu 72,8% dan perempuan yaitu 51,4%.

### 4.3.2 Perilaku Sosial

#### a) Kecenderungan Perilaku Peran

Dalam indikator kecenderungan perilaku peran, dimunculkan 4 pertanyaan deskripsi statistik, digunakan untuk mengukur mean yang diolah menggunakan aplikasi IBM SPSS 24. Pengolahan data deskripsi statistik dapat dilihat sebagai berikut.

**Tabel 4.19**  
**Tabel Tingkat Kecenderungan Perilaku Peran Berdasarkan Jenis *Game Online***

Jenis <i>Game Online</i>	Kecenderungan Perilaku Peran				
	Laki-Laki		Perempuan		Selisih%
	Mean	%	Mean	%	
MMOFPS	7.29	45.56	9.00	56.25	10.69
MMORTS	11.71	73.18	9.00	56.25	16.93
MMORPG	10.18	63.62	8.88	55.5	8.12
MOBA	7.83	48.93	8.25	51.56	2,63
Total	9.25	57,82	8.7	54.37	3.45

*Sumber: data diolah oleh peneliti (2023)*

Berdasarkan informasi dari olah data yang dilakukan telah ditemukan tingkat indikator kecenderungan perilaku peran berdasarkan jenis *game online* pada laki-laki 57.82% disusul dengan perempuan sebesar 54.37%. Kemudian jenis *game online* yang dimainkan laki-laki dengan tingkat tertinggi dan terendah dalam indikator ini adalah MMORTS sebesar 73.18% dan MMOFPS sebesar 45.56%. Lebih lanjut, jenis *game online* yang dimainkan perempuan dengan tingkat tertinggi dan terendah dalam indikator ini adalah MMORTS dan MMOFPS sebesar 56.25% kemudian MOBA sebesar 51,56%.

**Tabel 4.20**  
**Tabel Tingkat Kecenderungan Perilaku Peran Berdasarkan Waktu Bermain *Game Online***

Waktu	Tingkat Kecenderungan Perilaku Peran				
	Laki-Laki		Perempuan		Selisih%
	Mean	%	Mean	%	
Kurang dari 2 jam	12.04	75.25	10.33	64.56	10.69
2 sampai 4 jam	9.85	61.56	8.28	51.75	9.81
4 sampai 6 jam	8.34	52.12	6.22	48.87	3.25
6 sampai 8 jam	4.17	26.06	4.90	30.62	4.56
Lebih dari 8 jam	4.15	25.93	4.75	29.68	3.75
<b>Total</b>	<b>7.96</b>	<b>49.75</b>	<b>8.50</b>	<b>53.12</b>	<b>3.37</b>

*Sumber: data diolah oleh peneliti (2023)*

Berdasarkan informasi dari olah data yang dilakukan telah ditemukan tingkat kecenderungan perilaku peran pada mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia yaitu 50,7%. Lebih lanjut berdasarkan kategori jenis kelamin maka tingkat kecenderungan perilaku peran pada mahasiswa laki-laki Universitas Pendidikan Indonesia sebesar 49,75% dan mahasiswa perempuan cenderung lebih tinggi yaitu 53.12%. Semakin tinggi waktu yang digunakan untuk bermain *game online* maka perilaku peran akan semakin menurun.

#### **b) Kecenderungan Perilaku Dalam Hubungan Sosial**

Dalam indikator kecenderungan perilaku dalam hubungan sosial, dimunculkan 2 pertanyaan deskripsi statistik, digunakan untuk mengukur mean yang diolah menggunakan aplikasi IBM SPSS 24. Pengolahan data deskripsi statistik dapat dilihat sebagai berikut.

**Tabel 4.21**  
**Tabel Tingkat Kecenderungan Perilaku Dalam Hubungan Sosial**  
**Berdasarkan Jenis *Game Online***

Jenis <i>Game Online</i>	Kecenderungan Perilaku Dalam Hubungan Sosial				
	Laki-Laki		Perempuan		Selisih%
	Mean	%	Mean	%	
MMOFPS	4.43	55.37	4.53	56.62	1.25
MMORTS	5.43	67.87	4.55	56.87	11
MMORPG	5.36	67	4.63	57.87	9.12
MOBA	5.18	64.75	4.70	58.75	6
Total	5.1	63.75	4.60	57.53	6,21

*Sumber: data diolah oleh peneliti (2023)*

Berdasarkan hasil olah data di atas maka didapatkan tingkat kecenderungan perilaku dalam hubungan sosial berdasarkan jenis *game online* pada laki-laki dan perempuan sebesar 63.75% dan 47.53%. Kemudian jenis *game online* yang mempengaruhi di dalam indikator ini dengan tingkat tertinggi pada laki-laki adalah MMORTS sebesar 67.87% dan terendah yaitu MMOFPS 55.37%. Lebih lanjut, jenis *game online* yang mempengaruhi di dalam indikator ini dengan tingkat tertinggi pada perempuan adalah MOBA dengan persentase 57.53% dan terendah yaitu MMOFPS dengan persentase 56.62%.

**Tabel 4.22**  
**Tabel Tingkat Kecenderungan Perilaku Dalam Hubungan Sosial**  
**Berdasarkan Waktu Bermain *Game Online***

Waktu	Tingkat Kecenderungan Perilaku Dalam Hubungan Sosial				
	Laki-Laki		Perempuan		Selisih%
	Mean	%	Mean	%	
Kurang dari 2 jam	6.07	75.875	5.38	67.25	8.625
2 sampai 4 jam	5.15	64.375	4.44	55.5	8.875
4 sampai 6 jam	5.13	64.125	4.10	51.25	12.875
6 sampai 8 jam	4.89	61.125	4.00	50	11.125
Lebih dari 8 jam	2.50	31.25	2.00	25	6.25
Total	5.12	64	4.65	58.125	5.875

*Sumber: data diolah oleh peneliti (2023)*

Berdasarkan hasil olah data di atas didapatkan informasi bahwa tingkat kecenderungan peran dalam hubungan sosial pada mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia sebesar 62,2%. Lebih lanjut berdasarkan kategori jenis kelamin yaitu pada mahasiswa laki-laki Universitas Pendidikan Indonesia sebesar 64% dan mahasiswa perempuan Universitas Pendidikan Indonesia sebesar 58%. Semakin tinggi waktu yang digunakan untuk bermain *game online* maka indikator ini akan semakin menurun.

### c) Kecenderungan Perilaku Ekspresif

Dalam indikator kecenderungan perilaku ekspresif, dimunculkan 1 pertanyaan deskripsi statistik, digunakan untuk mengukur mean yang diolah menggunakan aplikasi IBM SPSS 24. Pengolahan data deskripsi statistik dapat dilihat sebagai berikut.

**Tabel 4.23**  
**Tabel Tingkat Kecenderungan Perilaku Ekspresif Berdasarkan Jenis Game Online**

Jenis Game Online	Kecenderungan Perilaku Ekspresif				
	Laki-Laki		Perempuan		Selisih%
	Mean	%	Mean	%	
MMOFPS	1.75	43.75	2.13	53.25	9.5
MMORTS	3.14	78.5	2	50	28.5
MMORPG	2.45	61.25	2	50	11.25
MOBA	2.04	51	1.79	44.75	6.25
Total	2.34	58.62	1.98	49.5	9.12

*Sumber: data diolah oleh peneliti (2023)*

Berdasarkan hasil olah data di atas ditemukan tingkat kecenderungan perilaku ekspresif berdasarkan jenis *game online* adalah 58.62% pada laki-laki dan 49,5% pada perempuan. Jenis *game online* yang mempengaruhi dalam indikator ini dengan persentase tertinggi yang dimainkan oleh laki-laki adalah MMORTS sebesar 78.5% dan yang terendah adalah MOBA sebesar 51%. Lebih lanjut, jenis *game online* yang mempengaruhi dalam indikator ini dengan persentase tertinggi yang dimainkan oleh perempuan adalah MMOFPS sebesar 53,25% dan yang terendah adalah MOBA sebesar 44.75%.



**Tabel 4.24**  
**Tabel Tingkat Kecenderungan Perilaku Dalam Ekspresif Berdasarkan Waktu Bermain *Game Online***

Waktu	Tingkat Kecenderungan Perilaku Ekspresif				
	Laki-Laki		Perempuan		Selisih%
	Mean	%	Mean	%	
Kurang dari 2 jam	2.85	71.25	2.33	58.25	13
2 sampai 4 jam	2.66	66.5	1.68	42	24.5
4 sampai 6 jam	2.13	53.25	1.78	44.5	8.75
6 sampai 8 jam	1.17	29.25	1.3	32.5	3.25
Lebih dari 8 jam	1.11	27.75	1	25	2.75
Total	2.06	51.5	1.88	47	4.5

*Sumber: data diolah oleh peneliti (2023)*

Berdasarkan hasil olah data di atas didapatkan informasi bahwa tingkat kecenderungan perilaku ekspresif pada mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia sebesar 0,502 dengan persentase tingkat sedang yaitu 50,2%. Lebih lanjut berdasarkan kategori jenis kelamin maka tingkat kecenderungan perilaku ekspresif pada laki-laki sebesar 51,5% dan perempuan sebesar 47%. Semakin tinggi waktu yang digunakan untuk bermain *game online* maka tingkat kecenderungan perilaku ekspresif menjadi meningkat.

### 4.3.3 Individualisme

Dalam indikator individualisme, dimunculkan 11 pertanyaan guna mengukur tingkat individualisme yang diolah menggunakan aplikasi IBM SPSS 24. Pengolahan data statistik dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel 4.25**  
**Tabel Tingkat Individualisme Berdasarkan Jenis *Game Online***

Jenis <i>Game Online</i>	Individualisme				
	Laki-Laki		Perempuan		Selisih%
	Mean	%	Mean	%	
MMOFPS	23.57	53.56	21.93	49.84	3.72
MMORTS	23.29	52.93	20.91	47.52	5.40
MMORPG	27.82	63.22	23.31	52.97	10.25

MOBA	27.04	61.45	20.5	46.59	14.86
Total	25.43	57.79	21.66	49.23	8.56

*Sumber: data diolah oleh peneliti (2023)*

Dari hasil olah data statistik ditemukan informasi tingkat individualisme berdasarkan jenis *game online* pada laki-laki sebesar 57.79% dan perempuan sebesar 49,23%, Kemudian jenis *game online* dengan persentase tertinggi yang mempengaruhi indikator individualisme serta dimainkan oleh laki-laki yaitu MMORPG sebesar 63.22% dan terendah yaitu MMORTS sebesar 52.93%. Lebih lanjut, jenis *game online* dengan persentase tertinggi yang mempengaruhi indikator individualisme serta dimainkan oleh perempuan adalah MMORPG sebesar 52.97% dan terendah yaitu MOBA sebesar 46.59%.

**Tabel 4.26**  
**Tabel Tingkat Individualisme Berdasarkan Waktu Bermain *Game Online***

Waktu	Tingkat Individualisme				
	Laki-Laki		Perempuan		Selisih%
	Mean	%	Mean	%	
Kurang dari 2 jam	19	43.18	19.94	45.31	2.13
2 sampai 4 jam	24.26	55.13	20.64	46.90	8.22
4 sampai 6 jam	27.49	62.47	24.1	54.77	7.70
6 sampai 8 jam	28.72	65.27	24.75	56.25	9.02
Lebih dari 8 jam	31.33	71.20	24.89	56.56	14.63
Total	26.63	60.52	21.1	47.95	12.56

*Sumber: data diolah oleh peneliti (2023)*

Dari hasil olah data statistik ditemukan informasi tingkat individualisme pada mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia yaitu 56,8%. Lebih lanjut berdasarkan pengkategorian jenis kelamin maka hasil olah data tingkat individualisme pada mahasiswa laki-laki Universitas Pendidikan Indonesia sebesar 60,5% sedangkan tingkat individualisme pada mahasiswa perempuan Universitas Pendidikan Indonesia sebesar 47,9%. Maka semakin tinggi waktu yang digunakan dalam bermain *game online* mengakibatkan individualisme semakin tinggi.

#### 4.3.4 Prokrastinasi Akademik

Dalam indikator prokrastinasi akademik, dimunculkan 2 pertanyaan deskripsi statistik, digunakan untuk mengukur tingkat prokrastinasi akademik yang diolah menggunakan aplikasi IBM SPSS 24. Pengolahan data statistik dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel 4.27**  
**Tabel Tingkat Prokrastinasi Akademik Berdasarkan Jenis *Game Online***

Jenis <i>Game Online</i>	Prokrastinasi Akademik				
	Laki-Laki		Perempuan		Selisih%
	Mean	%	Mean	%	
MMOFPS	4.93	61.62	4	50	11.62
MMORTS	3.71	46.37	3.73	46.62	0.25
MMORPG	5.27	65.87	4.81	60.12	5.75
MOBA	5.92	74	4	50	24
Total	4.95	61.96	4.13	51.68	10.28

*Sumber: data diolah oleh peneliti (2023)*

Dari hasil olah data statistik yang telah dilakukan maka didapatkan informasi mengenai tingkat prokrastinasi akademik berdasarkan jenis *game online* pada laki-laki sebesar 61.96% dan perempuan sebesar 51.68%. Kemudian jenis *game online* yang memiliki persentase tertinggi dalam mempengaruhi indikator ini pada laki-laki adalah MOBA sebesar 74% dan yang terendah adalah MMORTS sebesar 46,37%. Lebih lanjut, jenis *game online* yang memiliki persentase tertinggi dalam mempengaruhi indikator ini pada perempuan adalah MMORPG sebesar 60.12% dan yang terendah adalah MMORTS sebesar 46.62%.

**Tabel 4.28**  
**Tabel Tingkat Prokrastinasi Akademik Berdasarkan Waktu Bermain *Game Online***

Waktu	Tingkat Prokrastinasi Akademik				
	Laki-Laki		Perempuan		Selisih%
	Mean	%	Mean	%	
Kurang dari 2 jam	3.19	39.875	3.44	43	3.12
2 sampai 4 jam	4.94	61.75	4.06	50.75	11

4 sampai 6 jam	6.11	76.37	4.78	59.75	16.62
6 sampai 8 jam	6.33	79.12	5.7	71.87	7.25
Lebih dari 8 jam	6.69	83.62	5.8	72.5	11.12
Total	5.74	71.75	4.08	51	20.75

*Sumber: data diolah oleh peneliti (2023)*

Dari hasil olah data statistik yang telah dilakukan maka didapatkan informasi mengenai tingkat prokrastinasi akademik Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia yaitu 65,7%. Lebih lanjut, apabila berdasarkan pengkategorian jenis kelamin maka tingkat prokrastinasi akademik pada mahasiswa laki-laki Universitas Pendidikan Indonesia sebesar 71,7% sedangkan tingkat prokrastinasi akademik mahasiswa perempuan Universitas Pendidikan Indonesia sebesar 0,51 dengan persentase taraf sedang yaitu 51%.. Maka semakin tinggi waktu yang digunakan untuk bermain *game online* maka semakin tinggi tingkat prokrastinasi akademik.

#### 4.4 Analisis Data Pengaruh

##### 4.4.1 Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menilai apakah data yang diukur memenuhi distribusi normal. Jika data berdistribusi normal, maka data tersebut dapat dilacak kembali ke tahap uji linier. Untuk menguji apakah data memenuhi distribusi normal, peneliti menggunakan One Sample Kolmogorov-Smirnov yang diproses dengan IBM SPSS 24.

Dasar pengambilan keputusan uji normalitas One Sample Kolmogorov-Smirnov adalah sebagai berikut:

1. Bila nilai signifikansi lebih besar 0,05, maka dapat dikatakan bahwa nilai residual berdistribusi normal.
2. Jika nilai signifikansi lebih kecil 0,05, maka dapat dikatakan nilai residual tidak berdistribusi normal.

Uji normalitas merupakan cara untuk menentukan variabel bebas dan variabel terikat atau keduanya berdistribusi normal atau tidak, dengan ketentuan

nilai signifikansi diatas 5% atau 0,05 maka data memiliki distribusi normal (Ghozali, 2016 hlm.18).

Data berikut diperoleh dari pengolahan data melalui IBM SPSS 24.

**Tabel 4.29**  
**Tabel Uji Normalitas**  
**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		400
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	.08739290
Most Extreme Differences	Absolute	.118
	Positive	.106
	Negative	-.118
Test Statistic		.118
Asymp. Sig. (2-tailed)		.110 <sup>c</sup>

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

*Sumber: data diolah oleh peneliti (2023)*

Berdasarkan uji normalitas One Sample Kolmogorov-Smirnov yang diolah oleh IBM SPSS 24 pada data di atas, nilai signifikansi data dalam penelitian ini adalah  $0,110 > 0,05$ , dan dapat disimpulkan bahwa data uji berdistribusi normal. Karena data yang diperoleh berdistribusi normal, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji linearitas untuk mengetahui hubungan antara kedua variabel tersebut.

#### 4.4.2 Uji Linearitas

Uji linearitas adalah uji statistic yang digunakan untuk mencari hubungan linier atau tidak signifikan antara dua variabel dalam penelitian. Sebelum uji efek, uji linearitas merupakan langkah penting. Dasar untuk membuat keputusan uji linier adalah:

1. Apabila nilai Sig. deviation from linearity lebih tinggi dari 0,05 maka terdapat hubungan linier antara variabel bebas dan variabel terikat.
2. Jika nilai Sig. deviation from linearity lebih rendah dari 0,05 maka tidak terdapat hubungan yang linier. Dasar dalam mengambil keputusan hubungan

antar variabel dinyatakan signifikansi yaitu pada Sig. deviation from linearity lebih tinggi dari 0,05 (Sugiyono dan Susanto, 2015, hlm. 323)

**Tabel 4.30**  
**Tabel Uji Linearitas**

ANOVA Table			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Perilaku Sosial * Pengaruh Adiksi Game Online	Between Groups	(Combined)	2150.570	17	33.086	5.217	.336
		Linearity	1083.970	1	1083.970	170.926	.568
		Deviation from Linearity	1066.599	16	89.666	2.628	.296
	Within Groups		2118.140	82	6.342		
	Total		4268.710	99			

*Sumber: data diolah oleh peneliti (2023)*

Hasil uji linieritas data menunjukkan nilai Sig. Linieritas deviasi dari data yang diolah adalah  $0.296 > 0.05$  artinya kedua variabel tersebut linear. Uji Linieritas juga dapat dilihat melalui perbandingan F hitung dan F tabel, berikut ketentuannya:

1. Apabila nilai F hitung kecil daripada F tabel, dapat disimpulkan terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas dengan variabel terikat.
2. Apabila nilai F hitung lebih besar dari F tabel, dapat disimpulkan tidak terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas dengan variabel terikat.

Dalam hasil olah data diatas dapat diketahui bahwa nilai F hitungnya adalah 1,186. Sedangkan untuk nila F tabel dapat dilihat dari (df deviation from linearity ; df Within Groups) yaitu (16:82) yang dirumuskan melalui MS excell dengan rumus =F.INV.RT(tingkat\_signifikansi;derajat\_bebas\_numerator;derajat\_bebas\_denominator) dan diperoleh hasil sebesar 1.768. Sehingga dapat disimpulkan F hitung  $(1,186) < F_{tabel} (1.768)$  yang berarti terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas dengan variabel terikat.

#### **a. Uji Regresi Linear Sederhana**

Uji regresi linier sederhana untuk mengetahui adiksi game online mempengaruhi perilaku sosial mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia. Hal

ini didasarkan pada hubungan kausal antara variabel bebas dan variabel terikat dengan ketentuan signifikansi lebih kecil dari 0.05 (Sugiyono, 2012, hlm. 35). dapat dikatakan Berikut ini adalah hasil uji regresi linier sederhana yang diolah dengan *software IBM SPSS Statistic 24*:

**Tabel 4.31**  
**Tabel Uji Regresi Linear Sederhana**

Model	Coefficients <sup>a</sup>					
	Unstandardized Coefficients	Std. Error	Standardized Coefficients	t	Sig.	
1						
	(Constant)	16.721	.996		16.791	.000
	Adiksi Game Online	-.024	.014	-.084	-1.684	.093

a. Dependent Variable: Perilaku Sosial

*Sumber: data diolah oleh peneliti (2023)*

Melihat hasil uji di atas didapatkan bahwa nilai Constant(a) adalah 16.721, dan nilai perilaku sosial (b/koeffisien regresi) adalah 0,084, persamaan regresi dapat ditulis sebagai berikut:

$$Y = a - bX, Y = 16.721 - 0.024X$$

Persamaan ini dapat diterjemahkan sebagai:

1. Konstantanya adalah 16.721, yang berarti nilai konsisten dari variabel perilaku sosial mahasiswa adalah 16.721
2. Koeffisien regresi X sebesar -0.024 menunjukkan bahwa untuk setiap kenaikan 1% nilai kepercayaan maka nilai perilaku sosial mahasiswa meningkat sebesar -0.024. Koeffisien regresinya positif, sehingga dapat dikatakan arah pengaruh variabel X terhadap Y adalah positif.

### **b. Uji Hipotesis**

Hipotesis dari penelitian ini adalah: “Adiksi game online berdampak pada terhadap perilaku sosial mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia”. Hipotesis tersebut dirumuskan ke dalam hipotesis statistik sebagai berikut.

$$H_0: \rho \leq 0$$

$$H_1: \rho > 0$$

Keputusan hasil uji hipotesis pada data regresi linier sederhana adalah sebagai berikut:

Ridho Fadlilah, 2023

*PENGARUH ADIKSI GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU SOSIAL (STUDI PADA MAHASISWA UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA)*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- a.. Jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 menunjukkan bahwa terdapat pengaruh adiksi game online dengan variabel perilaku sosial mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia.
- b. Jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 berarti tidak terdapat pengaruh antara adiksi game online dengan perilaku sosial mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia

**Tabel 4.32**  
**Tabel Uji Hipotesis**

ANOVA <sup>a</sup>						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1083.970	1	1083.970	135.465	.000 <sup>b</sup>
	Residual	3184.740	398	8.002		
	Total	4268.710	399			

a. Dependent Variable: Perilaku Sosial

b. Predictors: (Constant), Adiksi Game Online

*Sumber: data diolah oleh peneliti (2023)*

Berdasarkan data statistik yang diperoleh diatas didapatkan nilai signifikansi 0.000 yang lebih kecil dari 0.05, sehingga H0 ditolak dan H1 diterima. Dapat ditarik kesimpulan tidak terdapat pengaruh adiksi game online dengan variabel perilaku sosial mahasiswa.

Penarikan keputusan diatas juga didukung dalam Uji regresi sederhana yang didasarkan pada perbandingan nilai t tabel dan nilai t hitung, ketentuannya adalah :

1. Apabila nilai t hitung lebih besar dari t tabel, dapat diartikan variabel X berpengaruh terhadap variabel Y.
2. Apabila nilai t hitung lebih rendah t tabel, dapat diartikan variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel Y.

Dari tabel Coefficients diperoleh nilai t hitungnya adalah -1.6849 sedangkan nilai t tabel ditentukan menurut rumus  $t \text{ tabel} = (\alpha/2 ; n-k-1)$

$$= (0,05/2 ; 400-1-1)$$

$$= (0,025 ; 398)$$

$$= 1.649 \text{ (dilihat melalui tabel t tabel)}$$

Ridho Fadlilah, 2023

PENGARUH ADIKSI GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU SOSIAL (STUDI PADA MAHASISWA UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai t hitung (-1.6849) lebih besar dari nilai t tabel (1.649) , dapat diartikan variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel Y.

### c. Koefisien Determinasi

Langkah selanjutnya yang perlu dilakukan adalah menguji koefisien determinasi dengan tujuan mengukur seberapa besar pengaruh kedua variabel. Berikut adalah hasil data yang diperoleh melalui *software IBM SPSS statistic 24*:

**Tabel 4.33**  
**Tabel Uji Koefisien Determinasi**

Model Summary <sup>b</sup>				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.084 <sup>a</sup>	.007	.005	5.415

a. Predictors: (Constant), Adiksi Game Online

b. Dependent Variable: Perilaku Sosial

*Sumber: data diolah oleh peneliti (2023)*

Setelah melihat hasil statistik diatas, didapatkan nilai R senilai 0.007. Selanjutnya untuk mengetahui mengetahui seberapa besar koefisien dihitung menggunakan rumus:

$$KD = R^2 \times 100\%$$

$$KD = 0,084^2 \times 100\%$$

$$KD = 0.007056 \times 100\%$$

$$KD = 0,7\%$$

Dari hasil perhitungan tersebut, dapat diketahui bahwa nilai koefisien determinasi sebesar 0,7%. Kesimpulan bahwa pengaruh adiksi game online terhadap perilaku sosial mahasiswa adalah sebesar 0,7%.

## 4.5 Pembahasan

Penelitian yang berjudul “Pengaruh Adiksi Game Online Terhadap Perilaku Sosial Pada Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia” menggunakan metode penelitian kuantitatif. Peneliti menggunakan angket untuk memperoleh data yang dibagikan kepada mahasiswa di Universitas Pendidikan Indonesia. Data tersebut terkumpul diolah untuk kemudian dijadikan dasar pada hasil penelitian ini. Dalam penelitian kuantitatif, hipotesis Pengaruh Adiksi Game Online Terhadap Perilaku

Sosial Pada Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia tidak diterima.

#### **4.5.1 Tingkat Adiksi *Game Online* Pada Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia**

Atas hasil olah data yang telah dilakukan tingkat adiksi *game online* mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia berada di tingkat sedang dengan persentase sebesar 61,08%. Dengan hasil olah data berdasarkan jenis *game online* yang dimainkan maka dapat diketahui tingkat adiksi *game online* pada laki-laki cenderung lebih tinggi dibandingkan dengan perempuan dengan persentase 59,04% dan 49,66% dengan selisih 9,38%.

Berdasarkan hasil olah data juga ditemukan jenis games yang paling banyak berpengaruh dalam meningkatnya adiksi *game online* pada laki-laki adalah *MOBA* dengan persentase 66,38% sedangkan yang paling sedikit berpengaruh adalah jenis *game online MMORTS* dengan persentase 50,51%. Lebih lanjut jenis games yang paling banyak berpengaruh dalam meningkatnya adiksi *game online* pada perempuan adalah *MMORPG* dengan persentase 55,19% sedangkan yang paling sedikit berpengaruh adalah *MMORTS* dengan persentase 45,78.

Temuan hasil olah data juga menunjukkan apabila pemain *game online* bermain *game online* dengan cukup lama maka semakin bertambah tingkat adiksinya. Walaupun berdasarkan kriteria Gullford memiliki taraf yang sama, namun hasil persentase laki-laki cenderung lebih tinggi dibanding perempuan. Hal ini sesuai dengan pendapat Young (dalam Fitri, 2018 hlm. 214) yaitu salah satu atribut seperti gender atau jenis kelamin yang dapat memengaruhi kecanduan game online. Game online menarik bagi laki-laki dan perempuan, tetapi laki-laki lebih mudah terpicat dan menghabiskan waktu lebih banyak untuk bermain daripada perempuan.

#### **4.5.2 Pengaruh Adiksi *Game Online* Terhadap Perilaku Sosial Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia Menghasilkan Perilaku Individualis Dan Prokrastinasi Akademik**

Dari hasil olah data terdapat temuan berupa tingkat prokrastinasi akademik dan individualisme mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia masing-masing termasuk ke dalam kategori sedang apabila merujuk ke tabel Guifford dengan

Ridho Fadlilah, 2023

PENGARUH ADIKSI GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU SOSIAL (STUDI PADA MAHASISWA UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

persentase 56,8% dan 65,7%. Jika berdasarkan kategori laki-laki dan perempuan, hasil dari adiksi *game online* seperti individualisme dan prokrastinasi akademik cenderung lebih tinggi kepada responden laki-laki masing-masing sebesar 60,5% dan 71,7% sedangkan perempuan sebesar 47,9% dan 51% sebab atribut seperti gender atau jenis kelamin yang dapat memengaruhi kecanduan game online. Baik laki-laki maupun perempuan dapat menyukai game online, tetapi Young percaya bahwa laki-laki lebih mudah terpicat pada game dan menghabiskan waktu lebih banyak untuknya daripada perempuan (dalam Fitri, 2018 hlm. 214).

*Game online* dapat memberikan dampak positif bagi penggunanya karena tujuan dibuatnya game yaitu hiburan dan pembelajaran (Afidatama, 2020 hlm. 2). Tetapi ketika harapan yang tidak sesuai dengan kenyataan akan mengarah pada suatu permasalahan. Ketika pengguna tidak bisa mengontrol diri maka game online memiliki dampak negatif seperti susah berkonsentrasi dan bersosialisasi (Fauziah, 2013 hlm. 13).

Menurut Max Weber (dalam Masyani & Nusuary, 2021 hlm. 12) *affectual action* yaitu tindakan yang disengaja, direkayasa atau lebih tepatnya dibuat-buat, tindakan yang dipengaruhi oleh perasaan dan kepura-puraan individu. Hal ini terjadi di dalam pengguna game online yang cenderung mementingkan diri sendiri. Hal ini terlihat dari mereka yang kurang berinteraksi dengan orang terdekat, tertutup bahkan tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya. Hal ini tidak sejalan dengan peran mahasiswa sebagai agen perubahan di dalam masyarakat.

Mahazer Sherif (dalam Hanatry, Nomaini dan Susanto, 2018 hlm. 4) mengemukakan bahwasanya individualis dapat dibentuk apabila terdapat hubungan timbal balik antar individu dan juga komunikasi. Beberapa tingkatan perilaku individualis dibagi menjadi 4 yaitu; (1) penyerang, (2) penghambat, (3) pencari simpati, dan (4) seorang penguasa. Berdasarkan hasil temuan pada penelitian ini adalah *player game online* ketika mendapatkan kemenangan di dalam pertandingan *game online*, menjatuhkan serta merendahkan lawan merasa bahagia. Maka tingkatan perilaku individualis yang tepat menurut peneliti adalah penyerang karena merendahkan status orang lain.

*Game online* adalah bagian dari dunia virtual yang tidak memiliki nilai moral baik atau buruk atau benar atau salah dalam setiap tindakan yang dilakukan

pemain. Walaupun begitu, tetapi *game* online memiliki protokol atau peraturan yang ditujukan untuk memudahkan pemain dalam menjalankan proses permainannya. Protokol dalam *game* tidak membatasi pemain untuk melakukan hal-hal lainnya; ini termasuk melakukan suatu hal yang melawan etika atau norma yang berlaku di suatu masyarakat (Vanri dan Hasbiyalloh, 2011 hlm. 47). Kelebihan bermain *game* online adalah ketika seorang pemain dapat melawan pihak musuh yang dikendalikan oleh pemain lainnya, yang membuat permainan lebih sulit ditebak. Ketika pemain merasa bahwa memenangkan permainan berarti ada pemain yang dikalahkan, permainan menjadi lebih sulit. Ketika pemain mampu mengalahkan pemain lain, rasa bahagia muncul. (Vanri dan Hasbiyalloh, 2011 hlm. 47).

Menurut Ferrari (dalam Sandya & Ramadhani, 2010 hlm. 198) Prokrastinasi akademik berarti menunda tugas formal akademik. Saat deadline pengumpulan tugas hampir tiba, tugas baru biasanya mulai dikerjakan (Wolters dalam Sandya & Ramadhani, 2021 hlm 205).

Ferrari, dkk (dalam Saman, 2017 hlm. 58) mengatakan bahwa ciri-ciri prokrastinasi akademik adalah lalai dalam memulai dan menyelesaikan tugas, waktu yang berlalu antara rencana dan kinerja aktual, dan melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan daripada melakukan tugas yang harus dilaksanakan. Bermain *game* online merupakan salah satu ciri melakukan aktivitas yang lebih menyenangkan daripada menyelesaikan tugas.

Kecanduan bermain *game online* memiliki dampak buruk pada aspek akademis. Sesuai pada hasil yang ditemukan pada penelitian ini dalam aspek akademis dengan malas belajar, tidak masuk kuliah, tidak mengerjakan tugas, dan tidur ketika jam belajar sudah dimulai di dalam kelas sehingga menurunnya nilai akademis. Lebih lanjut ketekunan dalam memainkan *game* online berpengaruh terhadap perilaku prokrastinasi pada mahasiswa (Kurniawan, 2017 hlm. 97).

Sebagai mahasiswa, hal ini seharusnya dapat disadari ketika menunda dalam bidang akademik khususnya menunda mengerjakan tugas adalah hal yang tidak baik. Jika intensitas dalam bermain *game online* tinggi maka dampak diantaranya seseorang menjadi sulit atau bahkan tidak peduli untuk mengatur skala prioritas untuk menjalani aktivitas sehari-hari, tidak bersemangat untuk melakukan

aktivitas harian seperti menyelesaikan tugas, bahkan dapat memunculkan ciri kepribadian asosial seperti ketidakinginan untuk berinteraksi dan menjauh dari aktivitas sosial (dalam Sandya & Ramadhani, 2010 hlm. 207).

#### **4.5.3 Pengaruh Adiksi Game Online Terhadap Perilaku Sosial Pada Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia**

Atas hasil uji hipotesis yang dilakukan pada penelitian kuantitatif menyatakan bahwa nilai signifikansi adalah 0,000 yang artinya lebih besar dari 0,005 menunjukkan hipotesis ditolak. Adiksi game online memiliki pengaruh terhadap perilaku sosial pada mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia adalah sebesar 0,07%. Kesimpulan dari penelitian kuantitatif tersebut didapatkan bahwa adiksi game online memiliki kontribusi terhadap perilaku sosial mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia. Ketertarikan mahasiswa terhadap game online yang berlebih berakibat pada adiksi sehingga menjadi masalah pada aspek psikis, sosial dan akademis (Ftiri, Erwinda, & Ifdil, 2018 hlm. 217). Permainan yang marak di kalangan mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia berjenis MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) yaitu sebuah sub-genre dari video game strategi yang bermula sebagai jenis game strategi waktu nyata seperti Mobile Legends, League of Legends, Arena of Valor, DOTA, Marvel Super War, Heroes Evolved. Kemudahan mengakses game online melalui gawai yang mudah dibawa kemana-mana dengan fasilitas menarik yang ditawarkan serta pengaruh dari teman semakin tertarik bermain game online. Lebih lanjut hasil data menyebutkan bahwa sebanyak 70,5% mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia yang bermain game online merupakan laki-laki. Hal ini sejalan dengan pemaparan penelitian lain bahwa faktor-yang mempengaruhi adiksi game online yaitu laki-laki lebih mudah untuk bisa candu terhadap game dan menghabiskan waktu untuk game dibandingkan perempuan (Young, 2009 hlm. 358).

Fasilitas di dalam game online yang dihadirkan tidak kalah menarik sehingga menjadi faktor meningkatnya adiksi game online seperti *quest* dan *reward* serta item-item terbatas waktu yang dijual di dalam game online. Selanjutnya para mahasiswa tersebut betah bermain game online dalam kurun waktu rata-rata 2-6 jam hanya untuk bermain game online. Lebih lanjut dampaknya terhadap pengeluaran rata-rata perminggu dan perbulannya mulai dari Rp.100.000 hingga

Rp.6.000.000 (Susanto, 2010. hlm. 78).

*Game online* mengakibatkan perubahan emosi yang dirasakan oleh mahasiswa sebelum, disaat, dan setelah bermain game online seperti merasa resah dan mudah marah ketika tidak bermain game online, merasa semangat ketika bermain game online dan merasa puas setelah bermain game online. Hal ini sejalan dengan sejumlah besar penelitian yang menunjukkan bahwa bermain game online mendapatkan kepuasan secara psikologi karena game online memang dirancang sedemikian rupa agar membuat *player* penasaran dan mengejar nilai tinggi sehingga apabila sudah mencapai tingkat adiksi bisa menyebabkan perasaan tidak tenang dan gelisah apabila tidak bermain game online (Fauziawati, 2015 hlm. 116).

Kecanduan game online dapat berpengaruh terhadap aspek sosial seseorang dalam menjalankan kehidupan sehari-hari, mulai dari berkurangnya kualitas interaksi dengan orang sekitarnya hingga perubahan perilaku individu karena banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain game online menyebabkan kurangnya interaksi dengan orang lain dalam dunia nyata. Kecenderungan perilaku peran yang terjadi adalah membuat individu menjadi seorang yang pengecut secara sosial karena individu tidak berani dalam melakukan tindakan walaupun tindakan tersebut benar dan mudah putus asa ketika ada masalah. Hal ini dapat terjadi karena mahasiswa hanya terbiasa berinteraksi satu arah dengan smartphone membuat perilaku mahasiswa jadi tertutup, tidak peduli dengan lingkungan sekitar dan sulit mengekspresikan diri ketika berada di lingkungan nyata (Susanto, 2010 hlm. 71).

Dari pemaparan tersebut diperkuat juga dengan temuan bentuk-bentuk perilaku sosial yang dilakukan mahasiswa Universitas Pendidikan Indoensia pada tahap kuantitatif, diantaranya:

1. Kecenderungan perilaku peran, didapatkan informasi dari tahap kuantitatif bahwa tingkat indikator ada di tingkat sedang sebesar 71%, dimana responden malu untuk melakukan perbuatan yang sesuai dengan norma serta putus asa ketika berhadapan dengan masalah.
2. Kecenderungan perilaku dalam hubungan sosial, didapatkan informasi dari tahap kuantitatif bahwa tingkat indikator ada di tingkat sedang sebesar 81,75 %, dimana responden lebih suka menyendiri di kamar daripada berinteraksi serta memiliki sikap tidak peduli.

3. Kencenderungan perilaku ekspresif, didapatkan informasi dari tahap kuantitatif bahwa tingkat indikator berada di tingkat sedang sebesar 58,25%, dimana responden memiliki sikap di dalam hubungan sosial khususnya dalam pertemanan adalah sebuah perlombaan ataupun persaingan.

Kaitannya mengapa adiksi *game online* mempengaruhi perilaku sosial terhadap mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia dapat ditunjukkan dari beberapa teori dan penelitian. Menurut Allport dan Catell (dalam Khafizah, Faradiba dan Reksoprodjo 2022 hlm. 67-69) *big five personality theory* mengapa individu di dalam Masyarakat bisa kecanduan *game online*:

- *Neuroticism* tinggi, individu menganggap dunia sebagai suatu yang mengancam dan sulit dikontrol, sehingga individu mengalihkan dunia nyatanya dengan *game online* dengan menganggap bahwa *game online* lebih mudah untuk dikendalikan.
- *Conscientiousness* rendah, adalah orang yang tidak optimis dalam mengusahakan mencapai tujuannya. Orang-orang seperti ini cenderung memiliki emosi yang tidak stabil, tidak terorganisir dalam merancang perencanaan sehingga kesulitan dalam membuat keputusan. Karena itu, melarikan diri ke *game online* yang dianggap memiliki aturan yang jelas, terstruktur, dan mudah diakses.
- *Extraversion* rendah, Mereka yang mengalami ketidaknyamanan dalam berinteraksi sehingga sulit bergaul dan berhubungan sosial dengan orang lain. Meskipun mereka tidak dapat melakukannya, mereka ingin berhubungan sosial. Jadi, mereka beralih ke *game online* karena fitur kerjasama yang tidak mengharuskan berinteraksi langsung secara fisik membuat orang-orang dengan ekstraversi rendah ini tetap dapat melakukan hubungan sosial dan diterima secara virtual.
- *Agreeableness* rendah, individu yang memiliki tingkat interaksi sosial yang buruk di dunia nyata, yang menyebabkan mereka merasa bahwa orang lain akan menjauhkan diri, tidak memiliki kehangatan, atau kedekatan, membuat mereka lebih cenderung mencari interaksi sosial di dunia virtual atau dunia *game* daripada di dunia nyata, yang menyebabkan kecanduan *game online*.
- *Openness* rendah, Orang-orang ini seringkali konvensional dan tidak kreatif.

Jika menjadi nyaman untuk bermain game online, itu akan tetap menyenangkan, dan inilah yang secara tidak sadar mendorong orang-orang seperti ini untuk kecanduan game online.

Menurut Young (dalam Dinata dan Risdayanti, 2017 hlm. 5) gangguan kecanduan *game online* memiliki beberapa indikator yaitu; (1) suka bermain game, (2) berbohong dan menyembunyikan aktivitasnya bermain game online, (3) tidak tertarik pada aktivitas di luar game online, (4) menjauh dari orang lain, (5) defensif dan pemarah, (6) mengalami gangguan psikologis seperti perubahan emosional, dan (7) menggunakan permainan sebagai cara untuk melarikan diri dari masalah.

Kecanduan *game online* dapat menggantikan teman dan keluarga yang menjadi salah satu sumber kesenangan dalam kehidupan sosial (Dinata dan Risdayanti, 2017 hlm. 5). Disaat *player* tidak dapat bermain *game online* maka akan terdapat perubahan emosi yang terjadi seperti kemurungan ataupun keresahan. Semakin besar intensitas dalam bermain *game online* maka akan terjadi gangguan terutama kehidupan sosial, sekolah ataupun pekerjaan.

Maka dapat disimpulkan bahwa adiksi *game online* dapat mempengaruhi perilaku sosial mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia hanya untuk mendapat kesenangan sehingga tidak peduli dengan kehidupan diluar. Hal ini tidak sejalan dengan visi Universitas Pendidikan Indonesia yang merupakan perguruan tinggi negeri berbasis pendidikan, yang akan mencetak lulusannya untuk menjadi pendidik yang berkompeten dan sudah menjadi hakikatnya bahwa tenaga pendidik menjadi suri tauladan dan memiliki peran penting dalam pengembangan karakter bagi siswa.