

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### 4.1. Gambaran Umum Komunitas *Mobile Legends* Yogyakarta

Komunitas *mobile legends* Yogyakarta adalah salah satu komunitas yang sering mengadakan turnamen *mobile legends* khususnya di Yogyakarta. Komunitas ini pertama kali berdiri ditahun 2016 pada akhir bulan Desember. Berawal dari 16 anggota kini semakin meningkat hingga kurang lebih 120 orang yang tergabung dan aktif dalam komunitas tersebut. Dari segi agama, mayoritas orang islam dan beberapa ada yang beragama katolik dan hindu. Meskipun demikian adanya perbedaan agama tidak dipermasalahkan yang penting dalam komunitas ini adalah memiliki komitmen dan tujuan untuk mengembangkan komunitas *mobile legends* Yogyakarta<sup>1</sup>.

Faktor munculnya komunitas *mobile legends* Yogyakarta dilatar belakangi oleh orang-orang yang sama-sama bermain *mobile legends* dan sering kumpul akhirnya terbentuklah komunitas tersebut. Salah satu *Owner* yang berpengaruh dalam komunitas ini adalah Frandy. Menurutnya, ia sering mengadakan Kupdar (Kumpul Bareng) dan Mabar (Main bareng) dengan komunitasnya di beberapa tempat misalnya, Legend Cafe Jogja, Angkringan anggajaya, Gandroeng Kopi, dan beberapa tempat yang *hits* dikalangan anak muda. Selain mengadakan Turnamen, komunitas ini juga sering rekreasi dan camping bersama orang-orang yang tergabung dalam komunitas tersebut<sup>2</sup>.

---

<sup>1</sup> Wawancara dengan Frandi, tanggal 29 Desember 2018 pukul 14.00 WIB di Lippo Yogyakarta.

<sup>2</sup> *Ibid.*

*Mobile Legends* Yogyakarta sudah terkenal dan tak asing lagi khususnya bagi para remaja Yogyakarta. Pada akun *instagram Mobile Legends* Yogyakarta yang bernama *Mobilelegendsyk* ini memiliki 1.200 *followers* dengan 247 postingan<sup>3</sup>. Kemudian, pada akun *facebook Mobile Legends:Bang-bang Official* (Yogyakarta) memiliki jumlah anggota 17.736 orang yang tergabung dalam grup<sup>4</sup>. Lalu, pada akun *Youtube* yang dikelola oleh komunitas *Mobile Legends* Yogyakarta dapat dilihat channel *youtube.malemager*<sup>5</sup>.

## 4.2. Gambaran Umum Responden

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 31 Januari - 23 Februari 2019, dengan lokasi penelitian di Daerah Istimewa Yogyakarta. Kriteria responden dari penelitian ini adalah laki-laki dan perempuan yang *bermain mobile legends*, bergabung dalam komunitas *mobile legends* Yogyakarta, dan beragama islam, dengan jumlah responden sebanyak 30 responden. Penjelasan terkait gambaran umum responden dilihat berdasarkan jenis kelamin, usia, profesi dan tempat tinggal yang digambarkan melalui penjelasan berikut:

### 4.2.1. Gambaran Umum Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Setelah melakukan penyebaran angket, peneliti memperoleh data dari 30 responden dilihat dari jenis kelamin dibagi menjadi dua, yaitu laki-laki dan perempuan. Berikut adalah data responden berdasarkan jenis kelamin :

---

<sup>3</sup> Instagram, *Mobile Legends* Yk., diakses melalui <https://web.stagram.com/mobilelegendsyk> pada tanggal 14 Februari 2019 pukul 16.21 WIB.

<sup>4</sup> Facebook, *Mobile Legends* Yogyakarta *Public Group*, diakses melalui <https://www.facebook.com/group/580071922102641/> pada 14 Februari 2019 pukul 16.23 WIB.

<sup>5</sup> Malemager, *Battle gaming mobile legends* Yogyakarta Season 2, diakses melalui <https://www.youtube.com/watch?v=9zs2cwKA1> pada 14 Februari 2019 pukul 16.31 WIB.

Tabel 4.1.  
Gambaran Umum Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

<b>Jenis Kelamin</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Persentase</b>
Laki-laki	28	93,3%
Perempuan	2	6,7%
Total	30	100%

Sumber : Data Primer Angket, 2019

Berdasarkan tabel 4.1 diatas diperoleh data jumlah reponden dari penelitian yaitu sebanyak 30 responden. Responden yang berjenis kelamin laki-laki sebanyak 28 orang atau sebesar 93,3% dan yang berjenis kelamin perempuan sebanyak 2 orang atau sebesar 6,7%. Jumlah responden laki-laki lebih banyak daripada perempuan karena kebanyakan *game online mobile legends* dimainkan oleh laki-laki.

#### 4.2.2. Gambaran Umum Responden Berdasarkan Usia

Dari data yang diperoleh, gambaran umum responden berdasarkan usia pemain *mobile legends* dapat diketahui melalui tabel berikut :

Tabel 4.2.  
Gambaran Umum Responden Berdasarkan Usia

<b>Usia</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Persentase</b>
14-18 Tahun	10	33,3%
19-24 Tahun	16	53,3%
≥ 25 Tahun	4	13,3%
Total	30	100%

Sumber : Data Primer Angket, 2019

Berdasarkan tabel 4.2 diatas diperoleh data bahwa responden dari penelitian ini diambil berdasarkan usia responden yang tergabung dalam komunitas *mobile legends* dan masih aktif bermain *mobile legends*. Pada usia 14-18 Tahun terdapat 10 orang atau 33,3%, di usia 19-24 Tahun terdapat 16 orang atau 53,3%, dan yang berusia  $\geq 25$  tahun berjumlah 4 orang atau 13,3%.

#### 4.2.3. Gambaran Umum Responden Berdasarkan Profesi

Responden yang menjadi sampel pada penelitian ini memiliki latar profesi yang berbeda-beda. Dari data yang diperoleh, gambaran umum responden berdasarkan profesi dapat diketahui melalui tabel berikut :

Tabel 4.3.  
Gambaran Umum Responden Berdasarkan Profesi

Tingkat Pendidikan	Jumlah	Persentase
Pelajar	10	33,3%
Mahasiswa	16	53,3%
Pegawai Swasta	4	13,3%
Total	30	100%

Sumber : Data Primer Angket, 2019

Berdasarkan tabel 4.3. diatas diperoleh data bahwa sampel dari penelitian ini memiliki profesi yang berbeda-beda. Responden yang berprofesi sebagai pelajar sebanyak 10 orang atau sebesar 33,3%, Mahasiswa sebanyak 16 orang atau sebesar 53,3%, dan yang berprofesi sebagai pegawai swasta sebanyak 4 orang atau sebesar 13,3%. Jadi dapat disimpulkan bahwa kebanyakan pemain *game mobile legends* adalah para mahasiswa dan pelajar.

#### 4.2.4. Gambaran Umum Responden Berdasarkan Tempat Tinggal

Dari data yang diperoleh, responden pemain yang tergabung dalam komunitas *mobile legends* berdasarkan tempat tinggal diketahui melalui tabel berikut :

Tabel 4.4.  
Gambaran Umum Responden Berdasarkan Tempat Tinggal

Tempat Tinggal	Jumlah	Presentase
DIY	17	56,7%
Luar DIY	13	43,3%
Total	30	100%

Sumber : Data Primer Angket, 2019

Berdasarkan tabel 4.4 diatas diperoleh data bahwa responden dari penelitian yang berdomisili Yogyakarta sejumlah 17 orang atau sebanyak 56,7% dan yang berasal dari Luar Yogyakarta sejumlah 13 orang atau 43,3%.

#### 4.2.5. Gambaran Umum Responden Berdasarkan Waktu Yang Dhabiskan Untuk Bermain *Mobile Legends*

Gambaran umum responden berdasarkan waktu yang dihabiskan utuk bermain *mobile legends* dalam sehari dapat diketahui melalui tabel berikut :

Tabel 4.5.  
Gambaran Umum Responden Berdasarkan Waktu Yang Dhabiskan Untuk Bermain *Mobile Legends*

Lama Bermain dalam 1 hari	Jumlah	Persentase
1-2 jam per hari	4	13,33 %
3-4 jam per hari	18	60 %
≥ 5 jam per hari	8	26,67%
Total	30	100 %

Sumber : Data Primer Angket, 2019

Berdasarkan tabel diatas diperoleh data bahwa responden dari penelitian ini berdasarkan waktu yang dihabiskan untuk bermain adalah berbeda-beda. Responden yang waktu bermainnya 1-2 jam per hari berjumlah 4 orang atau sebesar 13,33%, responden yang waktu bermainnya 3-4 jam per hari sebanyak 18 orang atau 60 % dan yang bermain 5 jam atau lebih per hari sebanyak 8 orang atau sebesar 26,67 %. Jadi dapat disimpulkan bahwa waktu yang dihabiskan untuk bermain *game mobile legends* rata-rata adalah 3-4 jam per hari.

### **4.3. Uji Validitas dan Reliabilitas**

#### **4.3.1. Uji Validitas**

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau sah suatu instrument. Suatu instrument yang valid atau sah mempunyai validitas tertinggi. Sebaliknya, instrument yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah<sup>6</sup>. Cara untuk menguji validitas kepada responden di uji cobakan kepada responden untuk mengetahui tingkat validitas. Dalam uji coba ini disebarkan kepada 10 responden.

##### **4.3.1.1. Variabel Adiksi *Game Mobile Legends***

Dalam melakukan penelitian ini peneliti menggunakan skala *game mobile legends* dengan jumlah 26 item, kemudian setelah dilakukan pengujian validitas diperoleh 3 item yang tidak valid kemudian digugurkan. Berikut ini adalah hasil uji validitas yang dilakukan kepada 10 responden anggota komunitas game mobile legends, sebagai berikut:

---

<sup>6</sup> Arikunto, Suharimi, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), Hlm.

Tabel 4.6.  
Hasil Uji Validitas Adiksi *Game Mobile Legends*

Nomor Soal	R hitung	><	R tabel	Keterangan
X.1	0.856	>	0,632	Valid
X.2	0.741	>	0,632	Valid
X.3	0.905	>	0,632	Valid
X.4	0.851	>	0,632	Valid
X.5	0.851	>	0,632	Valid
X.6	0.807	>	0,632	Valid
X.7	0.858	>	0,632	Valid
X.9	0.733	>	0,632	Valid
X.10	0.780	>	0,632	Valid
X.12	0.952	>	0,632	Valid
X.13	0.915	>	0,632	Valid
X.14	0.785	>	0,632	Valid
X.15	0.782	>	0,632	Valid
X.16	0.895	>	0,632	Valid
X.17	0.952	>	0,632	Valid
X.18	0.733	>	0,632	Valid
X.19	0.929	>	0,632	Valid
X.20	0.773	>	0,632	Valid
X.21	0.947	>	0,632	Valid
X.22	0.814	>	0,632	Valid
X.23	0.915	>	0,632	Valid
X.24	0.654	>	0,632	Valid
X.26	0.821	>	0,632	Valid

Sumber: Hasil Uji Validitas menggunakan *soft ware SPSS 21*.

Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa uji validitas yang peneliti lakukan kepada 10 responden, 23 item tervalidasi dikarenakan R hitung lebih dari R tabel yakni 0,632.

#### 4.3.1.2. Variabel Perilaku Keagamaan

Dalam melakukan penelitian ini peneliti menggunakan skala perilaku keagamaan dengan jumlah 41 item, kemudian setelah dilakukan pengujian validitas diperoleh 7 item yang tidak valid kemudian digugurkan. Berikut ini adalah hasil uji validitas yang dilakukan kepada 10 responden anggota komunitas game mobile legends, sebagai berikut:

Tabel 4.7.  
Hasil Uji Validitas Perilaku Keagamaan

Nomor Soal	R hitung	><	R tabel	Keterangan
Y.1	0.974	>	0,632	Valid
Y.2	0.742	>	0,632	Valid
Y.4	0.837	>	0,632	Valid
Y.5	0.912	>	0,632	Valid
Y.6	0.898	>	0,632	Valid
Y.7	0.813	>	0,632	Valid
Y.8	0.747	>	0,632	Valid
Y.9	0.822	>	0,632	Valid
Y.10	0.799	>	0,632	Valid
Y.13	0.680	>	0,632	Valid
Y.14	0.654	>	0,632	Valid
Y.15	0.817	>	0,632	Valid
Y.17	0.715	>	0,632	Valid
Y.18	0.880	>	0,632	Valid

<b>Nomor Soal</b>	<b>R hitung</b>	<b>&gt;&lt;</b>	<b>R tabel</b>	<b>Keterangan</b>
Y.19	0.940	>	0,632	Valid
Y.22	0.840	>	0,632	Valid
Y.23	0.949	>	0,632	Valid
Y.24	0.845	>	0,632	Valid
Y.25	0.643	>	0,632	Valid
Y.26	0.776	>	0,632	Valid
Y.27	0.898	>	0,632	Valid
Y.28	0.840	>	0,632	Valid
Y.29	0.879	>	0,632	Valid
Y.30	0.721	>	0,632	Valid
Y.31	0.855	>	0,632	Valid
Y.32	0.790	>	0,632	Valid
Y.33	0.649	>	0,632	Valid
Y.34	0.709	>	0,632	Valid
Y.35	0.746	>	0,632	Valid
Y.36	0.724	>	0,632	Valid
Y.37	0.877	>	0,632	Valid
Y.38	0.919	>	0,632	Valid
Y.40	0.845	>	0,632	Valid
Y.41	0.753	>	0,632	Valid

Sumber: Hasil Uji Validitas menggunakan soft ware SPSS 21.

Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa uji validitas yang peneliti lakukan kepada 10 responden, 34 item tervalidasi dikarenakan R hitung lebih dari R tabel yakni 0,632.

#### 4.3.2. Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas dilakukan untuk menguji layak tidaknya pernyataan-pernyataan terhadap konsistensi skala yang digunakan. Suatu instrument dapat dikatakan reliable atau konsisten jika hasil *Cronbach's Alpha* lebih dari 0.60 ( $>0.60$ ).

##### 4.3.2.1. Variabel Adiksi *Game Mobile Legends*

Tabel 4.8.  
Hasil Uji Reliabilitas Adiksi Game Mobile Legends

Cronbach's Alpha	N of Items
0.981	23

Sumber: Hasil Uji Reliabilitas Adiksi Mobile Legends menggunakan software SPSS 21.

Dari tabel diatas, tertera bahwa hasil dari uji reliabilitas skala *adiksi game online mobile legends* dengan *cronbach's alpha* sebesar 0.981. Syarat skala penelitian dapat dikatakan reliabel apabila nilai *cronbach's alpha* lebih besar dari 0,60 ( $> 0,60$ ). Maka dapat disimpulkan bahwa skala adiksi game mobile legends adalah reliabel.

##### 4.3.2.2. Variabel Perilaku Keagamaan

Tabel 4.9.  
Hasil Uji Reliabilitas Perilaku Keagamaan

Cronbach's Alpha	N of Items
0.987	34

Sumber: Hasil Uji Reliabilitas Perilaku Keagamaan menggunakan *software* SPSS 21.

Dari tabel diatas, tertera bahwa hasil dari uji reliabilitas skala *adiksi game online mobile legends* dengan *cronbach's alpha* sebesar 0.987. Syarat skala penelitian dapat dikatakan reliabel apabila nilai *cronbach's alpha* lebih besar dari 0,60 ( $> 0,60$ ). Maka dapat disimpulkan bahwa skala Perilaku Keagamaan adalah reliable.

#### 4.4. Deskriptif Statistik

Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untu menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi<sup>7</sup>. Berikut adalah hasil yang diperoleh dari uji deskriptif statistik:

Tabel 4.10.  
Deskriptif Statistik

Variabel	N	Minimum	Maxsimum	Mean	Std. Deviation
Adiksi Game Mobile Legends	30	39	94	68.50	10.50
PerilakuKeagamaan	30	75	160	123.53	21.63

Sumber : Hasil Analisis Deskriptif Statistik Skala Penelitian

Berdasarkan tabel 4.5 diatas diketahui bahwa N=30, N adalah jumlah responden penelitian. Skor minimum dari variabel *adiksi game mobile legends* sebesar 39 dan skor maksimumnya sebesar 94. Variabel perilaku keagamaan memiliki skor minimum sebesar 75

<sup>7</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), Hlm.89.

dan skor maksimum sebesar 160. Skor rata-rata pada variabel adiksi *game mobile legends* sebesar 68.50 dan pada variabel perilaku keagamaan sebesar 123.53. Standar deviasi dari variabel adiksi *game mobile legends* 10.50, sedangkan untuk variabel perilaku keagamaan sebesar 21.631.

#### 4.4.1. Kategori Adiksi *Game Mobile Legends*

Untuk mengetahui seberapa tingkat adiksi *game mobile legends* pada Komunitas *game mobile legends* Yogyakarta, maka kategori subjek penelitian dibagi menjadi tiga, yaitu: kategori tinggi, sedang, dan rendah. Untuk mencari skor kategori diperoleh dengan cara, sebagai berikut:

- 1) Kategori Tinggi           =  $X > (\text{Mean} + 1\text{SD})$   
                                       =  $X > (68.50 + 1 \cdot 10.50)$   
                                       =  $X > 79$
- 2) Kategori Sedang           =  $(\text{Mean} - 1\text{SD}) \leq X \leq (\text{Mean} + 1\text{SD})$   
                                       =  $(68.50 - 10.50) \leq X \leq (68.50 + 1 \cdot 10.50)$   
                                       =  $58 \leq X \leq 79$
- 3) Kategori Rendah           =  $X < (\text{Mean} - 1\text{SD})$   
                                       =  $X < (68.50 - 1 \cdot 10.50)$   
                                       =  $X < 58$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, dapat dilakukan pengkatagorian sebagai berikut:

Tabel 4.11.  
Rumus Kategori Adiksi *Game Mobile Legends*

Rumusan	Kategori	Skor Skala
$X > (\text{Mean} + 1\text{SD})$	Tinggi	$X > 79$
$(\text{Mean} - 1\text{SD}) \leq X \leq (\text{Mean} + 1\text{SD})$	Sedang	$58 \leq X \leq 79$
$X < (\text{Mean} - 1\text{SD})$	Rendah	$X < 58$

Setelah dilakukan pengkategorian, maka untuk melihat seberapa tingkat adiksi *game mobile legend* dapat dilihat pada table berikut ini:

Table 4.12.  
Presentase Variabel Adiksi *Game Mobile Legends*

Variabel	Kategori	Kriteria	Frekuensi	(%)
Adiksi <i>Game Mobile Legends</i>	Tinggi	$X > 79$	7	23,33%
	Sedang	$58 \leq X \leq 79$	22	73,33%
	Rendah	$X < 58$	1	3,33%
<b>Jumlah</b>			30	100%

Berdasarkan table diatas diperoleh data kategori adiksi *game mobile legends*, yang masuk dalam kategori tinggi yaitu sebanyak 7 responden atau 23,33%, kategori sedang yaitu sebanyak 22 responden atau 73,33%, dan pada kategori rendah 1 responden atau 3,33%. Dari tabel tersebut terlihat bahwa frekuensi terbanyak adalah pada karegori sedang Hal ini menunjukkan bahwa sebagian responden memiliki adiksi *game mobile legends*.

#### 4.4.2. Kategori Tingkat Perilaku Keagamaan

Untuk mengetahui seberapa tingkat perilaku keagamaan pada Komunitas *game mobile legends* Yogyakarta, maka kategori subjek penelitian dibagi menjadi tiga, yaitu: kategori tinggi, sedang, dan rendah. Untuk mencari skor kategori diperoleh dengan cara, sebagai berikut:

- 1) Kategori Tinggi      =  $X > (\text{Mean} + 1\text{SD})$   
                                   =  $X > (123,53 + 1 \ 21.63)$   
                                   =  $X > 145,16$
- 2) Kategori Sedang      =  $(\text{Mean} - 1\text{SD}) \leq X \leq (\text{Mean} + 1\text{SD})$   
                                   =  $(123,53 - 1 \ 21.63) \leq X \leq (123,53 + 1 \ 21.63)$   
                                   =  $101,9 \leq X \leq 145,16$
- 3) Kategori Rendah      =  $X < (\text{Mean} - 1\text{SD})$   
                                   =  $X < (68.50 - 1 \ 10.50)$   
                                   =  $X < 101,9$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, dapat dilakukan pengkatagorian sebagai berikut:

Tabel 4.13.  
Rumus Kategori Perilaku Keagamaan

Rumusan	Kategori	Skor Skala
$X > (\text{Mean} + 1\text{SD})$	Tinggi	$> 145,16$
$(\text{Mean} - 1\text{SD}) \leq X \leq (\text{Mean} + 1\text{SD})$	Sedang	$101,9 \leq X \leq 145,16$
$X < (\text{Mean} - 1\text{SD})$	Rendah	$< 101,9$

Setelah dilakukan pengkatagorian, maka untuk melihat seberapa tingkat perilaku keagamaan dapat dilihat pada table berikut ini:

Table 4.14.  
Presentase Variabel Perilaku Keagamaan

Variabel	Kategori	Kriteria	Frekuensi	(%)
Perilaku keagamaan	Tinggi	$> 145,16$	5	16,67%
	Sedang	$101,9 \leq X \leq 145,16$	19	63,33%
	Rendah	$< 101,9$	6	20%
<b>Jumlah</b>			30	100%

Berdasarkan table diatas, diperoleh data kategori perilaku keagamaan, yang masuk dalam kategori tinggi yaitu sebanyak 5 responden atau 16,67%, kategori sedang yaitu sebanyak 19 responden atau 63,33% dan pada kategori rendah 6 responden atau 20%. Hal ini menunjukkan bahwa perilaku keagamaan yang terdapat dalam 30 responden komunitas *mobile legends* rata-rata pada tingkat sedang yaitu sebanyak 63,33% .

## 4.5. Uji Persyaratan

### 4.5.1. Uji Normalitas

Uji normalitas data merupakan pengujian yang dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari populasi berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini uji normalitas dilakukan dengan menggunakan teknik *One sample Kolmogorov-Smirnov test*, melalui cara ini dapat menunjukkan normal atau tidaknya

distribusi data yang digunakan sebagai alat ukur penelitian. Berikut merupakan hasil uji normalitas pada kedua variabel penelitian.

Tabel 4.15.

Uji Normalitas Variabel Penelitian  
**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

	Adiksi Game	PerilakuKeagamaan
	Mobile	
	Legends	
N	30	30
Normal Mean	68.50	123.53
Paramete Std.	10.500	21.631
rs <sup>a,b</sup> Deviation		
Most Absolute	.243	.117
Extreme Positive	.243	.117
Differenc Negative	-.168	-.109
es		
Kolmogorov-Smirnov	1.332	.639
Z		
Asymp. Sig. (2-tailed)	.058	.808

Sumber: Hasil Uji normalitas menggunakan SPSS 21

Berdasarkan tabel diatas hasil uji normalitas *One-Sample Kolmogorov-Smirnov* menunjukkan bahwa **skala Adiksi Game Mobile Legends** berdistribusi normal dengan hasil Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0.058, begitu pula dengan **skala Perilaku**

**Keagamaan** dengan hasil Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0.808. Syarat data dikatakan berdistribusi normal adalah apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0.05 (Sig. > 0.05).

#### 4.5.2. Uji Linieritas

Uji linieritas adalah salah satu persyaratan analisis bagi penggunaan statistik parametrik. Uji ini bertujuan untuk memastikan bahwa persamaan regresi berbentuk linier dan signifikan<sup>8</sup>. Berikut merupakan hasil dari uji linieritas kedua variabel penelitian:

Tabel 4.16.  
Uji Linieritas Data  
ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Perilaku	(Combined)		6239.383	14	445.670	.912	.566
Keagamaan *	Between Groups	Linearity	<b>3391.352</b>	<b>1</b>	<b>3391.352</b>	<b>6.940</b>	<b>.019</b>
Adiksi		Deviation from Linearity	2848.031	13	219.079	.448	.923
Game	Within Groups		7330.083	15	488.672		
Mobile Legends	Total		13569.467	29			

Sumber: Hasil Uji Linieritas Data menggunakan SPSS 21

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa nilai signifikansi pada *linearity* sebesar 0.019. Karena signifikasinya kurang dari 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa antara variabel adiksi game mobile legends dan perilaku keagamaan terdapat hubungan yang linier.

<sup>8</sup> Suharto, Uji Linieritas dan Keberartian Regresi, (Universitas Muhammadiyah Malang: 2015), hlm.1

#### 4.6. Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui kebenaran hipotesis yang telah diajukan sebelumnya. Dengan ketentuan jika nilai Sig. (2-tailend) < 0,05 maka terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y, namun apabila nilai Sig. (2-tailend) > 0,05 maka tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X dengan Variabel Y. Pada uji Hipotesis ini peneliti menggunakan teknik analisis uji regresi linier sederhana.

Tabel 4.17.  
Persamaan Regresi Linier Sederhana

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	194.079	23.357		8.309	.000
Adiksi Game Mobile Legends	-1.030	.337	-.500	-3.054	.005

a. Dependent Variable: PerilakuKeagamaan

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa nilai konstan memiliki angka 194,079 dan koefisiensi untuk adiksi *game mobile legends* sebesar -1,030 sehingga model persamaan regresinya diperoleh:

$$Y = a + bX$$

$$Y = 194,079 + (-1,030)X$$

Hasil dari pengujian menunjukkan bahwa nilai t hitung sebesar -3,054 dengan signifikansi sebesar 0,005 lebih kecil dari 0,05 sehingga, dapat dikatakan bahwa Ho ditolak

dan  $H_a$  diterima, yang berarti bahwa variabel adiksi *game mobile legends* memiliki pengaruh yang negatif pada variabel perilaku keagamaan. Dikatakan negatif karena koefisien regresi bernilai (-). Jadi dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi variabel adiksi *game mobile legends* maka akan menurunkan variabel perilaku keagamaan.

Kemudian, untuk mengetahui seberapa besar pengaruh adiksi *game mobile legends* terhadap perilaku keagamaan pada komunitas *mobile legends* Yogyakarta, pengujian melakukan analisis regresi linier sederhana, berikut ini adalah analisis regresi linier sederhana:

Tabel 4.18.  
Analisis Regresi Linier Sederhana  
**Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.500 <sup>a</sup>	.250	.223	19.066

a. Predictors: (Constant), Adiksi Game Mobile Legends

Tabel di atas menunjukkan besarnya nilai korelasi ( R ) yaitu 0,500. Dalam tabel tersebut juga didapati koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,250. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa pengaruh variabel independen (adiksi *game mobile legends*) terhadap variabel dependen (perilaku keagamaan) yaitu sebesar 25% sedangkan sisanya 75% dipengaruhi oleh variabel lain.

#### 4.7. Pembahasan

Adiksi *game mobile legends* dari 30 responden muslim yang diukur menggunakan skala Lemmens dan dilihat dari beberapa teori dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 4.19.  
Pola Adiksi *Game Mobile Legends*

No	Kategori Adiksi	Pola
1.	Tinggi	<p>Seseorang yang sudah berada pada kategori tinggi adiksi <i>game mobile legends</i>nya maka orang tersebut sudah berada pada skala kecanduan yang berlebih. Apabila ditinjau dari skala kecanduan <i>game online</i> menurut Lemmens, orang pada tahap ini berada pada skala modifikasi mood hingga konflik dan masalah. Msialnya: orang tersebut banyak menghabiskan waktunya untuk bermain <i>game mobile legends</i>, kesulitan berhenti dan menambah waktunya untuk bermain <i>game</i>, lupa sholat dan makan karena fokus bermain <i>game</i> hingga mencapai pada skala konflik dan masalah akibat bermain <i>mobile legend</i> dimana orang tersebut sudah pernah mencuri, berkelahi, berdebat, mengabaikan orang lain atau sebaliknya, dan juga bermasalah dengan pekerjaan atau aktifitasnya karena bermain <i>game mobile legends</i>. Sedangkan dalam penelitian Pradipta, dkk., menurut Young orang yang kecanduan <i>game online</i> banyak menghabiskan waktunya untuk bermain mencapai 39 jam per minggu atau 5 jam atau lebih dari 5 jam per harinya.</p>

No	Kategori Adiksi	Pola
2.	Sedang	<p>Seseorang yang kecanduan <i>game mobile legends</i> pada kategori sedang, jika ditinjau dari skala kecanduan <i>game online</i> menurut Lemmens, orang pada tahap ini sudah berada pada skala toleransi hingga menarik diri. Misalnya: Orang tersebut kesulitan berhenti bermain <i>game</i> dan menambah waktu bermainnya, tidak ingat kegiatan lainnya (sholat,makan,membantu orang tua,dll.) karena bermain <i>game</i>, kesulitan dalam mengurangi waktu bermain dan akan merasa tidak nyaman jika tidak bermain <i>game mobile legends</i>. Namun pada kategori sedang ini belum mencapai pada tahap konflik dan masalah, seperti: mencuri, berkelahi,penipuan dan pengabaian. Kemudian dalam penelitian Pradipta, dkk., menurut <i>Chen&amp;Chou</i> orang yang kecanduan <i>game online</i> rata-rata menghabiskan waktunya untuk bermain mencapai 20-25 jam per minggu atau 3-4 jam per harinya.</p>
3.	Rendah	<p>Seseorang yang kecanduan kecanduan <i>game mobile legends</i> pada kategori rendah, jika ditinjau dari skala kecanduan <i>game online</i> menurut Lemmens, orang pada tahap masih berada pada skala Kepentingan. Dimana <i>game</i> mendominasi pemikiran seseorang untuk berfikir bahwa <i>game</i> mengasyikkan sehingga sebagian waktunya untuk bermain <i>game</i>. Orang pada kategori rendah ini bisa dibilang masih pemula yang belum terlalu kecanduan <i>game</i> dan belum mencapai pada skala toleransi hingga konflik dan masalah. Kemudian dalam penelitian Pradipta, dkk., menurut <i>Kusumadewi</i> orang yang kecanduan <i>game online</i> dapat menghabiskan waktunya untuk bermain mencapai 2-10 jam per minggu atau 1-2 jam per harinya.</p>

Sedangkan Perilaku keagamaan dari 30 responden muslim yang diukur menggunakan lima dimensi menurut Glock&Stark dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 4.20.  
Pola Perilaku Keagamaan

No.	Kategori	Pola Perilaku Keagamaan
1.	Tinggi	<p>Responden yang termasuk kategori tinggi dalam perilaku keagamaan menunjukkan bahwa orang tersebut memahami, mengerti dan menerapkan kelima dimensi Glock&amp;Stark, yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dimensi keyakinan, pada dimensi ini muslim yang memiliki tingkat keyakinan tinggi terhadap ajaran-ajaran di dalam agamanya. Misalnya: keyakinan terhadap Allah, surga dan neraka, nabi dan rasul, qodho dan qodhar, dan lainnya.</li> <li>2. Dimensi Peribadatan, Misalnya, mengerjakan Sholat lima waktu, puasa sunnah, selalu berdoa, selalu berzikir, rutin membaca Al-Qur'an, dan lainnya.</li> <li>3. Dimensi Pengalaman, misalnya: suka tolong menolong, bekerjasama, berlaku jujur, menjaga lingkungan sekitar, tidak mencuri dan tidak berjudi.</li> <li>4. Dimensi Pengetahuan Agama, orang tersebut memahami isi Al-Qur'an, mengetahui tentang sejarah islam, mengetahui rukun iman dan rukun islam, hukum-hukum islam.</li> <li>5. Dimensi Penghayatan, pada dimensi ini orang tersebut dapat khusuk ketika melaksanakan sholat dan berdoa, perasaan dekat dengan Allah, perasaan bergetar ketika mendengar azan, dan lainnya.</li> </ol>

No.	Kategori	Pola Perilaku Keagamaan
2.	Sedang	<p>Responden yang termasuk kategori sedang dalam perilaku keagamaan menunjukkan bahwa orang tersebut cukup memahami kelima dimensi Glock&amp;Stark, yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dimensi keyakinan, misalnya: keyakinan terhadap Allah, surga dan neraka, nabi dan rasul, qodho dan qodhar, dan lainnya.</li> <li>2. Dimensi Peribadatan, Misalnya, mengerjakan Sholat lima waktu, jarang puasa sunnah, selalu berdoa,selalu berzikir, tidak rutin membaca Al-Qur'an,.</li> <li>3. Dimensi Pengalaman, misalnya: suka tolong menolong, bekerjasama, berlaku jujur, menjaga lingkungan sekitar, tidak mencuri dan tidak berjudi.</li> <li>4. Dimensi Pengetahuan Agama, orang tersebut cukup memahami isi Al-Qur'an, cukup mengetahui tentang sejarah islam, cukup mengetahui rukun iman dan rukun islam, dan cukup tahu hukum-hukum islam.</li> <li>5. Dimensi Penghayatan, pada dimensi ini orang tersebut terkadang dapat khusuk ketika melaksanakan sholat dan berdoa, terkadang perasaan dekat dengan Allah, terkadang perasaan bergetar ketika mendegar azan.</li> </ol>

No.	Kategori	Pola Perilaku Keagamaan
3.	Rendah	<p>Responden yang termasuk kategori rendah dalam perilaku keagamaan menunjukkan bahwa orang tersebut kurang dalam memahami kelima dimensi Glock&amp;Stark, yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dimensi keyakinan, misalnya: keyakinan terhadap Allah, surga dan neraka, nabi dan rasul, qodho dan qodhar. Pada dimensi ini responden pada kategori rendah masih dikatakan kurang dalam segi keyakinan.</li> <li>2. Dimensi Peribadatan, misalnya, tidak mengerjakan Sholat lima waktu, tidak melaksanakan puasa sunnah, tidak berdoa maupun berzikir, dan tidak membaca Al-Qur'an.</li> <li>3. Dimensi Pengalaman, misalnya: tidak suka tolong menolong, tidak dapat bekerjasama, tidak jujur, tidak menjaga lingkungan sekitar, pernah mencuri dan pernah berjudi.</li> <li>4. Dimensi Pengetahuan Agama, orang tersebut tidak memahami isi Al-Qur'an, tidak mengetahui tentang sejarah islam, tidak mengetahui rukun iman dan rukun islam, tidak tahu hukum-hukum islam.</li> <li>5. Dimensi Penghayatan, pada dimensi ini orang tersebut tidak dapat khusuk ketika melaksanakan sholat dan berdoa, tidak merasa dekat dengan Allah, hati tidak bergetar ketika mendengar azan.</li> </ol>