

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran umum UMY

4.1.1 Sejarah Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

Awal mula didirikan Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, berawal dari suatu gerakan sosial keagamaan, yaitu Muhammadiyah. Muhammadiyah didirikan di kota Yogyakarta oleh KH. Ahmad Dahlan pada tahun 1912. Seiring berjalannya waktu, Muhammadiyah akhirnya mengalami kemajuan nan pesat, terutama dalam bidang pendidikan. Para aktivis Muhammadiyah akhirnya berkeinginan untuk mendirikan Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Sebenarnya keinginan buat mendirikan UMY memang sudah lama dan pada saat itu, memang belum terlaksana. Sehingga Prof. Dr. Kahar Muzakir memberikan suatu pendapat buat mendirikan Universitas yang berjalur Muhammadiyah.

Pada tanggal 18 November 1960 telah diresmikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) di Yogyakarta oleh Pimpinan Pusat Muhammadiyah Majelis Pengajaran. Dengan demikian, secara tak langsung telah menjelaskan bahwa piagam pendiriannya, mencantumkan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) sebagai bagian dari Universitas Muhammadiyah.

Mulai dari dicantumkannya Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) membuat para aktivis Muhammadiyah, seperti Drs. H. Mustafa Kamal Pasha, Drs. M. Alfian Darmawam, Hoemam Zainal, S.H., Brigjen. TNI. (Purn.) Drs. H. Bakri Syahid, K.H.Ahmad Azhar Basir, M.A., Ir.H.M.Dasron Hamid, M.Sc., H.M. Daim Saleh, Drs.M.Amien Rais, H.M.H Mawardi, Drs.H.Hasan Basri, Drs.H.Abdul Rosyad Sholeh, Zuber Kohari, dan Ir.H.Basit Wahid.

Mereka yang telah berusaha keras berjuang dengan gigih buat mencari mahasiswa, serta didukung oleh K.H. A.R. Fakhruddin yang pada saat itu merupakan Ketua Pimpinan Pusat Muhammadiyah, dan H. Mukhlis Abror yang merupakan Ketua Pimpinan Wilayah Muhammadiyah DIY, dengan resmi telah mendirikan Universitas Muhammadiyah Yogyakarta pada tanggal 1 Maret 1981. Akan tetapi adanya proses permintaan ijin menteri yang belum selesai, sehingga hal ini menyebabkan tertundanya Ir.H.M.Dasron Hamid, M.Sc menjabat sebagai rektor pada saat itu. Sehingga buat menunggu proses permintaan ijin menteri selesai, maka sementara waktu rektor UMY pada saat itu ialah H.M.H Mawardi yang merupakan sesepuh dari Muhammadiyah.

Kemudian setelah permintaan ijin menteri telah turun, maka ditetapkanlah Ir.H.M.Dasron Hamid, M.Sc menjadi rektor Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Begitulah sejarah berdirinya UMY, dan sampai sekarang UMY semakin dikenal dan diminati oleh masyarakat luas. Universitas Muhammadiyah Yogyakarta juga memiliki visi dan misi.

4.1.2 Visi dan Misi

a) Visi

Menjadi Universitas yang unggul dalam pengembangan ilmu dan teknologi dengan berlandaskan Nilai-nilai Islam untuk kemaslahatan umat.

b) Misi

- Meningkatkan harkat manusia dalam meneguhkan nilai-nilai kemanusiaan dan peradaban.
- Berperan sebagai pusat pengembangan Muhammadiyah untuk menyejahterakan dan mencerdaskan umat.

- Mendukung pengembangan Yogyakarta sebagai wilayah yang menghargai keberagaman budaya.
- Menyelenggarakan pendidikan, penelitian dan pengembangan masyarakat secara professional.
- Mengembangkan peserta didik agar menjadi lulusan yang beriman, bertaqwa dan berakhlak mulia, berwawasan dan berkemampuan tinggi dalam ilmu pengetahuan dan teknologi.

4.1.3 Tujuan

a) Tujuan umum

Terwujudnya sarjana umum yang berakhlak mulia, cakap, percaya diri, mampu mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi serta berguna bagi umat, bangsa dan kemanusiaan.

b) Tujuan khusus

- 1) Menguasai, mengembangkan dan mengamalkan ilmu pengetahuan dan Teknologi yang dijiwai oleh nilai kemanusiaan, akhlakul karimah dan etika yang bersumber pada ajaran Islam serta memupuk ke-Ikhlasan, melakukan amar ma'ruf nahi munkar yang relevan dengan kebutuhan pembangunan bangsa.
- 2) Melaksanakan program pendidikan Ahli madya, Sarjana, Pascasarjana dan profesi yang menghasilkan lulusan yang memenuhi kebutuhan dunia kerja baik nasional maupun internasional.
- 3) Menghasilkan penelitian dan karya ilmiah yang menjadi rujukan pada tingkat nasional dan internasional.

- 4) Mengembangkan kehidupan masyarakat akademik yang ditopang oleh nilai-nilai Islam yang menjunjung tinggi kebenaran, keadilan, kejujuran, kesungguhan dan tanggap terhadap perubahan.
- 5) Menciptakan iklim akademik yang dapat menumbuhkan pemikiran terbuka, kritis-konstruktif dan inovatif.
- 6) Menyediakan sistem layanan yang memuaskan bagi pemangku kepentingan/Stakeholders.
- 7) Menyediakan Sumberdaya dan potensi Universitas yang dapat diakses oleh perguruan tinggi, lembaga-lembaga pemerintah swasta, industri, dan masyarakat luas untuk mendukung upaya-upaya pengembangan bidang agama Islam, sosial, ekonomi, politik, hukum, teknologi, kesehatan, dan budaya di Indonesia.
- 8) Mengembangkan jaringan kerjasama dengan berbagai institusi nasional maupun internasional untuk memajukan pendidikan, penelitian, manajemen dan pelayanan.
- 9) Menghasilkan lulusan yang memiliki integritas kepribadian dan moralitas yang islami dalam konteks kehidupan individual maupun sosial.

4.2 Deskripsi Data

Pengumpulan data pada penelitian ini adalah berupa koesioner/angket di UMY (Universitas Muhammadiyah Yogyakarta). Dalam penelitian ini jumlah koesiner yang disebarakan berjumlah 70 orang mahasiswa.

4.2.1 Karakteristik Responden

1. Gender

Tabel 4.1
Gender

No	Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase(%)
1	Laki-Laki	60	85,7%
2	Perepuan	10	14,3%
TOTAL		70	100%

Sumber: Hasil pengolahan data penelitian

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa jumlah responden berdasarkan jenis kelamin yaitu laki-laki sebanyak 60 orang atau 85,7% dan perempuan sebanyak 10 orang atau 14,3%.

2. Fakultas

Tabel 4.2
Fakultas

No	Fakultas	Jumlah	Persentase (%)
1	VOKASI	3	4,3%
2	FAI	8	11,4%
3	FEB	14	20,0%
4	HUKUM	6	8,6%
5	FISIPOL	14	20,0%
6	FPB	5	7,1%
7	PERTANIAN	5	7,1%
8	TEKNIK	9	12,9%
9	KEDOKTERAN	6	8,6%
TOTAL		70	100%

Sumber: Hasil pengolahan data penelitian

Dari tabel diatas diketahui bahwa jumlah responden yang berasal dari fakultas politeknik sebanyak 3 orang atau 4,3%, FAI sebanyak 8 orang atau 11,4%, FEB sebanyak 14 orang atau 20,0%, fakultas hukum 6 orang atau 8,6%, FISIPOL sebanyak 14 orang atau 20,0%, FPB sebanyak 5 orang atau 7,1%, pertanian 5 orang atau 7,1%, teknik 9 orang atau 12,9%, dan yang terakhir dari kedokteran sebanyak 6 orang atau 8,6%.

3. Usia

Tabel 4.3
Usia

No	Usia	Jumlah	Persentase (%)
1	20 Tahun	3	4,3%
2	21 Tahun	15	21,4%
3	22 Tahun	31	44,3%
4	23 Tahun	17	24,3%
5	24 Tahun	4	5,7%
TOTAL		70	100%

Sumber: Hasil pengolahan data penelitian

Dari tabel diatas diketahui bahwa jumlah responden yang berusia 20 tahun sebanyak 3 orang atau 4,3%, 21 tahun sebanyak 15 orang atau 21,4%, 22 tahun sebanyak 31 orang atau 44,3%, 23 tahun sebanyak 17 orang atau 24,3%, dan yang terakhir usia 24 tahun sebanyak 4 orang atau 5,7%.

4. Bermain Game

Tabel 4.4
Bermain Game

NO	Bermain Game	Jumlah	Persentase (%)
1.	Pernah	70	100%
TOTAL		70	100%

Sumber: Hasil dari pengolahan data

Dari tabel diatas tabel diatas dapat diketahui bahwa seluruh responden pernah bermain game yaitu sebanyak 70 orang atau 100%

5. Media Bermain

Tabel 4.5
Media Bermain

No	Media Bermain	Jumlah	Persentase (%)
1	<i>Smartphone</i>	68	97,1%
2	Pc	2	2,9%
TOTAL		70	100%

Sumber: hasil pengolahan data penelitian

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa responden yang bermain menggunakan *smartphone* sebanyak 62 orang atau 97,1% dan yang benrmain menggunakan PC (*Personal Computer*) sebanyak 2 orang atau 2,9%.

6. Seberapa Sering

Tabel 4.6
Seberapa Sering

No	Seberapa Sering	Jumlah	Persentase (%)
1	Setiap hari	37	52,9%
2	2X Seminggu	18	25,7%
3	3X Seminggu	15	21,4%
TOTAL		70	100%

Sumber: hasil pengolahan data penelitian

Dari tabel diatas diketahui bahwa seberapa sering responden yang bermain game setiap hari sebanyak 37 orang atau 52,9%, 2x seminggu sebanyak 18 orang atau 25,7% dan 3x seminggu sebanyak 21,4%.

7. Waktu

Tabel 4.7
Waktu

No	Waktu	Jumlah	Persentase (%)
1	1-2 Jam	44	62,9%
2	3-5 jam	23	32,9%
3	6-8 Jam	3	4,3%
TOTAL		70	100%

Sumber: Hasil pengolahan data penelitian

Dari tabel diatas diketahui responden yang bermain game 1-2 jam sebanyak 44 orang atau 62%, 3-5 jam 23 orang atau 32,9%, dan responden yang bermain 6-8 jam sebanyak 3 orang atau 4,3%.

4.2.2 Analisis deskriptif

A. Adiksi *game online* pada mahasiswa

Berdasarkan dari hasil nilai angket yang telah disebarkan, pada variabel penggunaan game online terdapat berbagai jawaban dan nilainya berbeda-beda antara satu responden dengan responden lainnya. Dibawah ini telah disajikan mengenai nilai maximum dan minimum melalui perthitungan statistic deskriptif sebagai berikut:

Tabel 4.8
Hasil Statistik Deskriptif Variabel Penelitian

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
game_online	70	20	62	39.27	7.169
komunikasi_interpersonal	70	32	111	59.63	13.868
Valid N (listwise)	70				

Sumber: Hasil pengolahan data penelitian

Kemudian nilai tersebut digunakan untuk mencari interval yang membedakan antara responden yang memiliki nilai tinggi dengan yang rendah, dengan cara sebagai berikut:

$$i = \frac{R}{K}$$

I = Interval

R = nilai maximum – nilai minimum

K = jumlah golongan

Berdasarkan tabel descriptive diatas dapat dilihat nilai maximum sebesar 62 dan nilai minimum adalah sebesar 20. Skor ini kemudian digunakan untuk mencari interval dengan rumus sebagai berikut:

$$i = \frac{R}{K} = \frac{62 - 20 + 1}{4} = 11$$

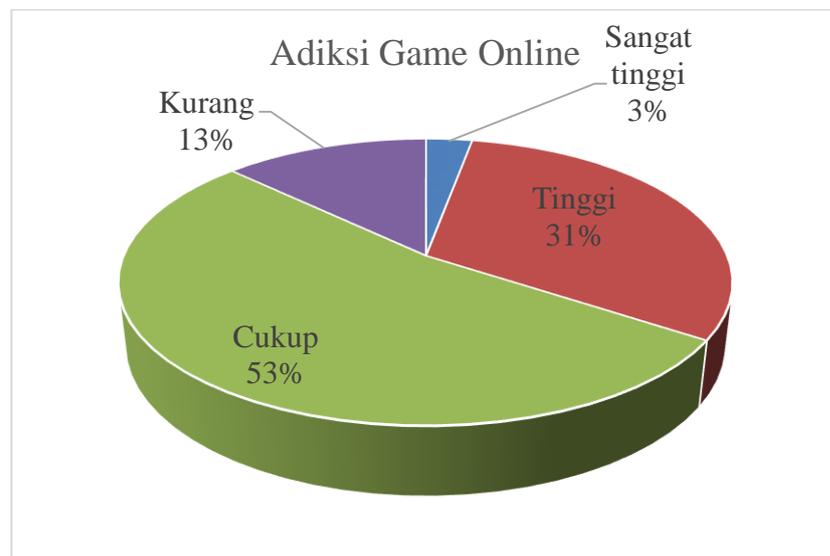
Kemudian diperoleh nilai kecenderungan variabel adiksi *game online* adalah sebagai berikut :

Tabel 4.9
Kecenderungan Variabel Adiksi *Game Online*

Kriteria	Interval	Frekuensi	Persentase
Sangat tinggi	53 – 63	2	2,9%
Tinggi	42 – 52	22	31,4%
Cukup	31 – 41	37	52,9%
Kurang	20 – 30	9	12,9%

Sumber: Hasil pengolahan data penelitian

Diagram 4.10
Persentase Adiksi *Game Online*



Berdasarkan tabel di atas diketahui sebagian besar responden memiliki jawaban antara skor 31 sampai 41 yaitu sebanyak 37 responden atau 52,9% sehingga dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden memiliki adiksi *game online* yang cukup tinggi

B. Kualitas komunikasi interpersonal

Berdasarkan dari hasil nilai angket yang telah disebarkan, pada variabel kualitas komunikasi interpersonal berbagai jawaban dan nilainya berbeda-beda antara satu responden dengan responden lainnya. Dibawah ini telah disajikan mengenai nilai maximum dan minimum melalui perthitungan statistic deskriptif sebagai berikut:

Tabel 4.11
Hasil Statistik Deskriptif Variabel Penelitian

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
game_online	70	20	62	39.27	7.169
komunikasi_interpersonal	70	32	111	59.63	13.868
Valid N (listwise)	70				

Sumber: Hasil pengolahan data penelitian

Kemudian nilai tersebut digunakan untuk mencari interval yang membedakan antara responden yang memiliki nilai tinggi dengan yang rendah, dengan cara sebagai berikut:

$$i = \frac{R}{K}$$

I = Interval

R = nilai maximum – nilai minimum

K = jumlah golongan

Berdasarkan tabel descriptive tabel diatas dapat dilihat nilai maximum sebesar 111 dan nilai minimum adalah sebesar 32. Skor ini kemudian digunakan untuk mencari interval dengan rumus sebagai berikut:

$$i = \frac{R}{K} = \frac{111 - 32 + 1}{4} = 20$$

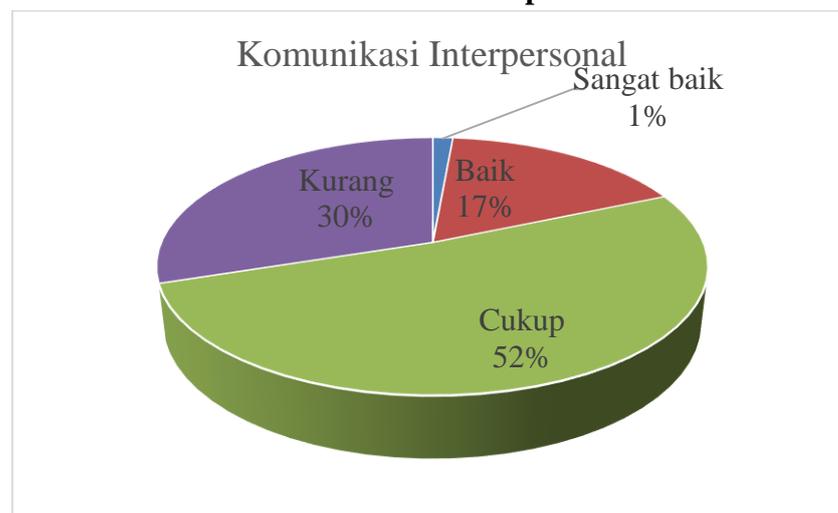
Kemudian diperoleh nilai kecenderungan variabel komunikasi interpersonal adalah sebagai berikut :

Tabel 4.12
Kecenderungan Variabel Komunikasi Interpersonal

Kriteria	Interval	Frekuensi	Persentase
Sangat baik	92 – 111	1	1,4%
Baik	72 – 91	12	17,1%
Cukup	52 – 71	36	51,4%
Kurang	32 – 51	21	30,0%

Sumber: Hasil pengolahan data penelitian

Diagram 4.13
Persentase Komunikasi Interpersonal



Berdasarkan tabel di atas diketahui sebagian besar responden memiliki jawaban antara skor 52 sampai 71 yaitu sebanyak 36 responden atau 51,4% sehingga dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden memiliki komunikasi interpersonal yang cukup.

4.3 Uji Instrumen

4.3.1 Uji Validitas

Suatu instrumen yang valid atau benar adalah yang mempunyai validitas tinggi atau kemampuan untuk mengukur atas apa yang akan diukur dalam sebuah penelitian. Sebaliknya instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah.

Tabel 4.14
Uji Validitas

Variabel	Indikator Item	Sig (2-Tailed)	Syarat	Kesimpulan
Adiksi Online (X)	Pertanyaan 1	0,005	< 0,05	Valid
	Pertanyaan 2	0,000	< 0,05	Valid
	Pertanyaan 3	0,000	< 0,05	Valid
	Pertanyaan 4	0,000	< 0,05	Valid
	Pertanyaan 5	0,000	< 0,05	Valid
	Pertanyaan 6	0,000	< 0,05	Valid
	Pertanyaan 7	0,000	< 0,05	Valid
	Pertanyaan 8	0,000	< 0,05	Valid
	Pertanyaan 9	0,000	< 0,05	Valid
	Pertanyaan 10	0,000	< 0,05	Valid
	Pertanyaan 11	0,000	< 0,05	Valid
	Pertanyaan 12	0,000	< 0,05	Valid
	Pertanyaan 13	0,000	< 0,05	Valid
	Pertanyaan 14	0,000	< 0,05	Valid
	Pertanyaan 15	0,000	< 0,05	Valid
	Pertanyaan 16	0,000	< 0,05	Valid

Komunikasi Interpersonal (Y)	Pertanyaan 1	0,000	< 0,05	Valid
	Pertanyaan 2	0,000	< 0,05	Valid
	Pertanyaan 3	0,000	< 0,05	Valid
	Pertanyaan 4	0,000	< 0,05	Valid
	Pertanyaan 5	0,000	< 0,05	Valid
	Pertanyaan 6	0,000	< 0,05	Valid
	Pertanyaan 7	0,000	< 0,05	Valid
	Pertanyaan 8	0,000	< 0,05	Valid
	Pertanyaan 9	0,000	< 0,05	Valid
	Pertanyaan 10	0,000	< 0,05	Valid
	Pertanyaan 11	0,000	< 0,05	Valid
	Pertanyaan 12	0,000	< 0,05	Valid
	Pertanyaan 13	0,000	< 0,05	Valid
	Pertanyaan 14	0,000	< 0,05	Valid
	Pertanyaan 15	0,000	< 0,05	Valid
	Pertanyaan 16	0,000	< 0,05	Valid
	Pertanyaan 17	0,000	< 0,05	Valid
	Pertanyaan 18	0,000	< 0,05	Valid
	Pertanyaan 19	0,000	< 0,05	Valid
	Pertanyaan 20	0,000	< 0,05	Valid
	Pertanyaan 21	0,000	< 0,05	Valid
	Pertanyaan 22	0,000	< 0,05	Valid
	Pertanyaan 23	0,000	< 0,05	Valid
	Pertanyaan 24	0,000	< 0,05	Valid

Sumber: Hasil pengolahan data penelitian

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa semua indikator/pertanyaan dinyatakan valid karena semuanya memiliki nilai Sig.(2-tailed) dibawah ($<$) 0,05

4.3.2 Uji reliabilitas

Reliabilitas adalah alat untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variabel atau konstruk. Suatu instrumen atau kuesioner dapat dipercaya apabila sudah digunakan berulang-ulang sehingga hasil pengukurannya dapat konsisten. Data dapat dikatakan reliabel apabila nilai *cronbach alpha* lebih besar ($>0,60$).

Tabel 4.15
Uji Reliabilitas

No	Variabel	Cronbach Alpha	Syarat	Kesimpulan
1	Adiksi Game Online	0,681	$> 0,60$	Reliable
2	Komunikasi Interpersonal	0,849	$> 0,60$	Reliabel

Sumber: hasil pengolahan data penelitian

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa jawaban yang diberikan responden dalam penelitian ini dapat dikatakan konsisten dari waktu ke waktu (*Reliabel*) karena semuanya memiliki nilai *cronbach's alpha* diatas ($>$) 0,60.

4.4 Analisis Data

4.4.1 Uji Asumsi Klasik

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah variabel residual atau pengganggu yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Data dikatakan normal jika nilai kolmogorov-smirnov $Z < Z$ tabel, atau nilai Asymp. Sig. (2-tailed) lebih besar dari α ($>0,05$).

Tabel 4.16
Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		70
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	13.37878310
Most Extreme Differences	Absolute	.108
	Positive	.108
	Negative	-.065
Kolmogorov-Smirnov Z		.902
Asymp. Sig. (2-tailed)		.390
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		

Sumber: Hasil pengolahan data

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa model atau residual berdistribusi normal, karena memiliki nilai Asymp. Sig. (2-tailed) 0,390 yang berarti lebih besar dari ($>$) 0,05.

2. Uji Multikolinearitas

Uji Multikolinearitas bertujuan untuk menguji apakah terdapat korelasi antara variabel bebas dalam model regresi. Hasil uji multikolinearitas dengan menggunakan nilai VIF disajikan pada Tabel berikut:

Tabel 4.17
Uji multikolinearitas

Coefficients^a								
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	39,626	9,033		4,387	,000		
	X	,509	,226	,263	2,251	,028	1,000	1,000

a. Dependent Variable: Y

Berdasarkan tabel hasil uji multikolinearitas di atas diperoleh nilai VIF kurang dari 10 maka dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi multikolinieritas dalam model regresi.

3. Uji Heteroskedastisitas

Uji Heteroskedastisitas digunakan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan varians dari residual. Hasil uji heteroskedastisitas dengan menggunakan uji *Glejser* adalah sebagai berikut:

Tabel 4.18
Uji heteroskedastisitas

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	8,243	6,091		1,353	,180
	X	,040	,153	,032	,260	,795

a. Dependent Variable: ABS_RES

Berdasarkan hasil uji heteroskedastisitas di atas diperoleh nilai sig. variabel bebas (X) sebesar 0,795 yang lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi heteroskedastisitas dalam model regresi.

4. Uji linearitas

Tabel 4.19
Uji linearitas

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Y * X	Between Groups	(Combined)	4391,431	24	182,976	,927	,568
		Linearity	919,906	1	919,906	4,662	,036
		Deviation from Linearity	3471,525	23	150,936	,765	,753
	Within Groups		8878,912	45	197,309		
Total		13270,343	69				

Sumber: Hasil pengolahan data penelitian

Berdasarkan nilai signifikansi tabel diatas, diperoleh deviation from linearity adalah 0,036 lebih kecil dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan linear secara signifikan antara adiksi game online (X) terhadap komunikasi interpersonal (Y)

5. Analisa regresi linier

Tabel 4.20
Analisis Regresisi Linier Sederhana

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	39,626	9,033		4,387	,000
	X	,509	,226	,263	2,251	,028

a. Dependent Variable: Y

Sumber: Hasil Pengolaha Data Penelitian

Berdasarkan tabel diatas maka persamaa analisis regresi linier sederhana yang diperoleh adalah sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

$$Y = 39,626 + 0,509$$

Diartikan/diinterpretasikan:

1. Nilai konstanta a sebesar 39,626 angka ini memiliki arti bahwa nilai konsistensi adiksi game online (X) sebesar 39,626.
2. Koefisien regresi b memiliki nilai sebesar 0,509 angka ini mengandung arti bahwa setiap penambahan 1% adiksi game online (X), maka komunikasi interpersonal (Y) akan meningkat sebesar 0,509.

Karena nilai koefisien regresi bernilai positif (+), maka dengan demikian dapat dikatakan bahwa adiksi game online (X) berpengaruh positif terhadap komunikasi interpersonal (Y). Sehingga persamaan regresinya adalah $Y = 39,626 + 0,502$.

4.4.2 Uji hipotesis

1. Uji Signifikansi Persamaan Regresi Secara Simultan (uji F)

Berdasarkan hasil penyebaran angket sejumlah 70 responden, maka peneliti melakukan uji F dengan bantuan SPSS 21.0 *for windows*. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan game online terhadap kualitas komunikasi interpersonal. Dari pengolahan data yang telah didapatkan hasil analisis seperti pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.21

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	919,906	1	919,906	5,065	,028 ^b
	Residual	12350,437	68	181,624		
	Total	13270,343	69			
a. Dependent Variable: kualitas komunikasi interpersonal						
b. Predictors: (Constant), adiksi game online						

Uji ini dilakukan menggunakan uji F dengan hipotesis sebagai berikut :

Ha: Adiksi game online (X), berpengaruh signifikan terhadap kualitas komunikasi interpersonal (Y)

Ho: Adiksi game online (X), secara simultan tidak berpengaruh signifikan terhadap kualitas komunikasi interpersonal (Y)

H₀ ditolak jika nilai signifikansi < α (0,05)

Berdasarkan Tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai signifikansi sebesar 0,028 yang lebih kecil dari 0,05 yang berarti bahwa H₀ ditolak dan menunjukkan bahwa adiksi *game online* (X), berpengaruh signifikan terhadap kualitas komunikasi interpersonal (Y)

2. Uji Signifikansi Persamaan Regresi Secara Parsial (uji t)

Berdasarkan hasil penyebaran angket sejumlah 70 responden, maka peneliti melakukan uji t dengan bantuan SPSS 21.0 *for windows*. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan game online terhadap kualitas komunikasi interpersonal. Dari pengolahan data yang telah didapatkan hasil analisis seperti pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.22

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	39,626	9,033		4,387	,000
	Adiksi Game online	,509	,226	,263	2,251	,028

a. Dependent Variable: Kualitas Komunikasi Interpersonal

Sumber: hasil olah data penelitian

Uji ini dilakukan menggunakan uji t dengan hipotesis sebagai berikut :

Ha: Adiksi game online (X), secara parsial berpengaruh signifikan terhadap kualitas komunikasi interpersonal (Y)

Ho: Adiksi game online (X), secara parsial tidak berpengaruh signifikan terhadap kualitas komunikasi interpersonal (Y)

H₀ ditolak jika nilai signifikansi < α (0,05)

Berdasarkan Tabel diatas diperoleh nilai signifikansi untuk variabel adiksi game online yaitu 0,028 yang kurang dari 0,05. Nilai tersebut menunjukkan bahwa variabel adiksi *game online* (X), secara parsial berpengaruh signifikan terhadap kualitas komunikasi interpersonal (Y).

3. Koefisien Determinasi (R^2)

Koefisien Determinasi (R^2) digunakan untuk mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel dependen. Nilai Koefisien Determinasi (R^2) adalah antara nol sampai 1. Nilai yang mendekati satu berarti bahwa variabel-variabel bebas memberikan hampir semua informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variabel terikat.

Tabel 4.23
Koefisien Determinasi (*R Square*)

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,263 ^a	,069	,056	13,477
a. Predictors: (Constant), X				

Sumber: Hasil pengolahan data penelitian

Berdasarkan tabel koefisien determinasi di atas, diketahui nilai R sebesar 0,263 yang artinya bahwa besarnya pengaruh variabel adiksi game online terhadap kualitas komunikasi interpersonal adalah sebesar 26,3% sedangkan sisanya sebesar 73,7% dipengaruhi oleh variabel-variabel lain di luar penelitian.