

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1. GAMBARAN UMUM

##### 4.1.1. Sejarah Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

Responden ini adalah semua mahasiswa Universitas Muhammadiyah Yogyakarta yang memiliki perilaku kecanduan game online. Universitas Muhammadiyah Yogyakarta berdiri pada tanggal 1 Maret 1981, gedung SPG Muhammadiyah 1 Yogyakarta menjadi tempat pertama perkuliahan mahasiswa UMY. Pada tahun 1985 gedung pertama lapangan Asri di Wirobrajan, lahan pertama pembangunan gedung kampus UMY. Pada tahun 1988 menjadi awal tahun inisiasi pendirian kampus terpadu UMY, yang terletak di Dusun Ngebel, Desa Tamantirto, Kecamatan Kasihan, Bantul, Yogyakarta dan berdiri di atas tanah seluas 25 hektar. Pada tahun 2010, Lingkungan yang representatif untuk kuliah sudah mulai terwujud dengan gedung perkuliahan, masjid dan asrama mahasiswa. Universitas Muhammadiyah Yogyakarta memiliki 8 Fakultas (S1), Politeknik (D3), dan pasca sarjana (Program Magister (S2) dan Program Doktor (S3)).

Universitas Muhammadiyah Yogyakarta (UMY) mendapatkan penghargaan *Indonesian Green Award (IGA)* tahun 2012 dengan kategori Green Campus. Penghargaan ini diberikan langsung oleh Menteri Kehutanan Republik Indonesia Zulkifli Hasan, SE., MM. bertempat di Hotel Indonesia Kempinski Jakarta pada 10 Juli 2012.

Universitas Muhammadiyah Yogyakarta (UMY) untuk kedua kalinya berhasil meraih penghargaan Indonesia Green Awards (IGA) tahun 2013 dengan kategori Pelestari Energi Terbarukan. UMY juga menjadi satu-satunya Perguruan Tinggi Swasta serta Perguruan Tinggi Muhammadiyah di Yogyakarta dan Indonesia, yang meraih penghargaan ini. Penghargaan ini diberikan langsung oleh Wakil Menteri Perindustrian Republik Indonesia Prof. Dr. Ir. Alex SW Retraubun M.Sc., di Hotel Indonesia, Jakarta, 29 Juni 2013.

Universitas Muhammadiyah Yogyakarta (UMY) bekerjasama dengan Bursa Efek Indonesia (BEI), Otoritas Jasa Keuangan (OJK) dan Perusahaan Sekuritas First Asia Capital pecahkan rekor Museum Rekor Indonesia (MURI) dengan Menciptakan 1000 akun investor.

Untuk ketiga kalinya Universitas Muhammadiyah Yogyakarta (UMY) ditetapkan sebagai kampus hijau (Green Campus) oleh Indonesia Green Award (IGA) sebagai dedikasi yang diberikan kepada para pihak yang telah melakukan upaya-upaya luar biasa melalui berbagai program untuk menyelamatkan bumi. Penetapan UMY sebagai kategori Komunitas Green Campus ini diumumkan pada Selasa 20 Mei 2014, sedangkan Penganugerahannya sendiri dilaksanakan pada 18 Juni 2014 di Bali Room Hotel Hotel Indonesia Kempinski, Jakarta.

#### 4.1.2. Visi & Misi

##### 4.1.2.1. Visi

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

##### 4.1.2.2. Misi

1. Meningkatkan harkat manusia dalam upaya meneguhkan nilai-nilai kemanusiaan dan peradaban.
2. Berperan sebagai pusat pengembangan Muhammadiyah untuk menyejahterakan dan mencerdaskan umat.
3. Mendukung pengembangan Yogyakarta sebagai wilayah yang menghargai keragaman budaya.
4. Menyelenggarakan pendidikan, penelitian dan pengembangan masyarakat secara profesional.
5. Mengembangkan peserta didik agar menjadi lulusan yang beriman, bertaqwa dan berakhlak mulia, berwawasan dan berkemampuan tinggi dalam ilmu pengetahuan dan teknologi.

#### 4.1.2.3.Tujuan

Terwujudnya sarjana yang beriman, bertaqwa dan berakhlak mulia yang mampu mengamalkan dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi serta berguna bagi umat, bangsa dan kemanusiaan.

#### 4.1.2.4.Tujuan Umum

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, melaksanakan amar ma'ruf nahi munkar yang relevan dengan kebutuhan pembangunan bangsa.
2. Menghasilkan penelitian dan karya ilmiah yang menjadi rujukan pada tingkat nasional dan 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-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. Gambaran Umum Responden

Pada penelitian ini peneliti memiliki 100 responden dari mahasiswa aktif Universitas Muhammadiyah Yogyakarta yang kecanduan game online dari mulai 1-3, 4-6,

7-9, dan 10 jam perhari peneliti mendapatkan responden dengan cara datang ketempat-tempat nongkrong/cafe yang ada di jogja dan mendatangi orang-orang yang sedang bermain game online serta menanyakan perihal jumlah waktu yang dipakai dalam bermain game online dan kepada teman-teman peneliti yang sering bermain game online setiap hari.

Persentase responden dari data per jamnya dan persentase antara jumlah jenis kelamin yaitu:

Tabel 4.1

| Bermain game perhari | Jumlah | Persentase (%) |
|----------------------|--------|----------------|
| 1-3 jam perhari      | 44     | 44%            |
| 4-6 jam perhari      | 28     | 28%            |
| 7-9 jam perhari      | 15     | 15%            |
| 10 jam lebih         | 13     | 13%            |
| Total                | 100    | 100%           |

Tabel 4.2

| Jenis Kelamin | Jumlah | Persentase (%) |
|---------------|--------|----------------|
| Laki-Laki     | 74     | 74%            |
| Perempuan     | 26     | 26%            |
| Total         | 100    | 100%           |

#### 4.3. Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Kecerdasan Emosi

Untuk mengetahui pengaruh kecanduan game online terhadap kecerdasan emosi dilakukan tahapan-tahapan sebagai berikut:

##### 4.3.1. Uji Normalitas

Uji Normalitas yang digunakan oleh peneliti yaitu dengan uji chi square atau chi kuadrat untuk mengetahui kenormalan data. Chi kuadrat merupakan salah satu test statistik non parametrik atau test bebas distribusi, perhitungannya didasarkan pada data hitung atau rangking. Test chi kuadrat untuk data diskrit yang salah satunya variabelnya tidak dipengaruhi oleh variabel yang lainnya. Kegunaan chi kuadrat adalah untuk mengestimasi kemungkinan adanya beberapa faktor yang menyebabkan adanya hubungan selain faktor kesalahan sampling oleh karena itu chi kuadrat adalah untuk mengestimasi kemungkinan adanya beberapa faktor kesalahan sampling (Hartono 2016 :125).

Tabel 4.3

**Case Processing Summary**

|                             | Cases |         |         |         |       |         |
|-----------------------------|-------|---------|---------|---------|-------|---------|
|                             | Valid |         | Missing |         | Total |         |
|                             | N     | Percent | N       | Percent | N     | Percent |
| Jenis Kelamin * Jam Perhari | 100   | 100.0%  | 0       | 0.0%    | 100   | 100.0%  |

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa terdapat 100 data yang semuanya di proses kedalam analisis maka tidak ada data yang hilang dan missing, sehingga tingkat kevalidannya 100%.

Tabel 4.4

**Crosstabulation Jenis Kelamin \* Jam Perhari**

Count

|               |           | Jam Perhari      |                  |                  |                       | Total |
|---------------|-----------|------------------|------------------|------------------|-----------------------|-------|
|               |           | 1-3 jam per hari | 4-6 jam per hari | 7-9 jam per hari | 10 jam lebih per hari |       |
| Jenis Kelamin | Laki Laki | 37               | 16               | 9                | 12                    | 74    |
|               | Perempuan | 7                | 12               | 6                | 1                     | 26    |
| Total         |           | 44               | 28               | 15               | 13                    | 100   |

Dari data diatas terlihat tabel tabulasi silang yang memuat informasi hubungan antara kecanduan game online dengan jenis kelamin. Pada baris 1 kolom satu pada tabel count terdapat angka 37. Angka ini menunjukkan bahwa ada 37 laki-laki yang bermain game dengan jumlah 1-3 jam dalam sehari.

Kriteria keputusan pengujian adalah :

$H_0$  diterima bila:

$$X \text{ hitung} < X \text{ tabel}$$

$H_0$  ditolak bila:

$$X \text{ hitung} > X \text{ tabel}$$

Tabel 4.5

Chi-Square Tests

|                              | Value               | df | Asymp. Sig. (2-sided) |
|------------------------------|---------------------|----|-----------------------|
| Pearson Chi-Square           | 10.257 <sup>a</sup> | 3  | .017                  |
| Likelihood Ratio             | 10.569              | 3  | .014                  |
| Linear-by-Linear Association | .147                | 1  | .701                  |
| N of Valid Cases             | 100                 |    |                       |

a. 2 cells (25.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 3.38.

Berdasarkan tabel output diatas diketahui nilai asymp sig (2- sided) pada uji pearson chi square adalah sebesar  $0.017 > 0.05$  maka berdasarkan dasar pengambilan keputusan diatas, dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian dapat diartikan bahwa “tidak adanya hubungan antara kecanduan game online dengan jenis kelamin”.

#### 4.2.3. uji homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah varian data tersebut sama atau tidak. Sebagaimana uji homogenitas pada nilai rata-rata pengaruh kecanduan game online terhadap kecerdasan emosi (laki-laki) dan pengaruh kecanduan game online terhadap kecerdasan emosi (perempuan) sebagai berikut:

Tabel 4.6

**Test of Homogeneity of Variances**

kecanduan game online dan kecerdasan emosi

| Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
|------------------|-----|-----|------|
| 1.950            | 1   | 198 | .164 |

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa nilai signifikansi variabel pengaruh kecanduan game online terhadap kecerdasan emosi dan pengaruh kecanduan game online terhadap kecerdasan emosi UMY sebesar 0,164. Sebagaimana nilai sig.  $0,164 > 0,05$  maka dapat disimpulkan dalam uji homogenitas diatas bahwa varian data hasil pengaruh kecanduan game online terhadap kecerdasan emosi dan pengaruh kecanduan game online terhadap kecerdasan emosi sama atau homogen.

#### 4.2.4. uji regresi

Analisis regresi digunakan untuk memprediksi pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Bila variabel bebas diketahui maka variabel terikatnya dapat diprediksi besarnya.

Tabel 4.7

**Variables Entered/Removed<sup>a</sup>**

| Model | Variables Entered                  | Variables Removed | Method |
|-------|------------------------------------|-------------------|--------|
| 1     | kecanduan game online <sup>b</sup> |                   | Enter  |

a. Dependent Variable: kecerdasan emosi

b. All requested variables entered.

Tabel diatas menjelaskan variabel yang dimasukan adalah variabel kecanduan game online sebagai variabel independent dan kecerdasan emosi sebagai variabel dependent, metode yang digunakan adalah metode Enter.

Tabel 4.8

**Model Summary**

| Model | R                 | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate |
|-------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|
| 1     | .349 <sup>a</sup> | .122     | .113              | 12.276                     |

a. Predictors: (Constant), kecanduan game online

Tabel diatas menjelaskan besarnya nilai korelasi atau hubungan (R) yaitu sebesar 0.349. dari tabel diatas diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0.122, yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel bebas (kecanduan game online) terhadap variabel terikat (kecerdasan emosi) adalah sebesar 12.2%.



Tabel 4.9

ANOVA<sup>a</sup>

| Model |            | Sum of Squares | Df | Mean Square | F      | Sig.              |
|-------|------------|----------------|----|-------------|--------|-------------------|
| 1     | Regression | 2050.454       | 1  | 2050.454    | 13.606 | .000 <sup>b</sup> |
|       | Residual   | 14768.546      | 98 | 150.699     |        |                   |
|       | Total      | 16819.000      | 99 |             |        |                   |

a. Dependent Variable: kecerdasan emosi

b. Predictors: (Constant), kecanduan game online

Dari tabel diatas menjelaskan bahwa nilai F hitung = 13.606 dengan tingkat signifikansi sebesar  $0.000 < 0.05$ , maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi variabel kecerdasan emosi atau dengan kata lain ada pengaruh variabel kecanduan game online (X) terhadap variabel kecerdasan emosi (Y).

Tabel 4.10

Coefficients<sup>a</sup>

| Model |                       | Unstandardized Coefficients |            | Standardized Coefficients | t     | Sig. |
|-------|-----------------------|-----------------------------|------------|---------------------------|-------|------|
|       |                       | B                           | Std. Error | Beta                      |       |      |
| 1     | (Constant)            | 69.486                      | 8.658      |                           | 8.026 | .000 |
|       | kecanduan game online | .323                        | .088       | .349                      | 3.689 | .000 |

a. Dependent Variable: kecerdasan emosi

Dari tabel diatas diketahui nilai constant (a) sebesar 69.486 sedang nilai kecanduan game online (b / koefisien regresi) sebesar 0.323, sehingga persamaan regresinya dapat ditulis:

$$Y = a + bX$$

Dimana :

Y : variabel dependent (variabel terikat/dipengaruhi)

X : variabel independent (variabel bebas/mempengaruhi)

a : konstanta regresi

b : intersep atau kemiringan garis regresi

$$Y = 69.486 + 0.323X$$

Persamaan tersebut dapat diterjemahkan:

- konstanta sebesar 69.486, mengandung arti bahwa nilai konsisten variabel kecerdasan emosi adalah sebesar 69.486.
- koefisien regresi X sebesar 0.323, menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai kecanduan game online, maka nilai kecerdasan emosi bertambah sebesar 0.323. koefisien regresi tersebut bernilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variabel X terhadap variabel Y adalah positif.

Kriteria keputusan pengujian adalah:

$H_0$  diterima bila:

$$X_{hitung} < X_{tabel}$$

$H_0$  ditolak bila:

$$X_{hitung} > X_{tabel}$$

Berdasarkan tabel output diatas diketahui nilai signifikansi: dari tabel coefficient diperoleh nilai signifikansi sebesar  $0.000 < 0.05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel kecanduan game online (X) berpengaruh terhadap variabel kecerdasan emosi (Y).

Berdasarkan nilai t : diketahui  $t_{hitung}$  sebesar  $3.689 > t_{tabel} 0.195$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel kecanduan game online (X) berpengaruh terhadap variabel kecerdasan emosi (Y).

#### 4.2.4.1. Hubungan jenis kelamin dengan kecanduan game online

Tabel 4.11

**Model Summary**

| Model | R                 | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate |
|-------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|
| 1     | .298 <sup>a</sup> | .089     | .079              | 13.510                     |

a. Predictors: (Constant), jenis kelamin

Tabel diatas menjelaskan besarnya nilai korelasi atau hubungan (R) yaitu sebesar 0.298. dari tabel diatas diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0.089, yang mengandung pengertian bahwa pengaruh jenis kelamin terhadap variabel kecanduan game online adalah sebesar 8.9%.

#### 4.2.4.2. Hubungan jenis kelamin dengan kecerdasan emosi

Tabel 4,12

**Model Summary**

| Model | R                 | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate |
|-------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|
| 1     | .145 <sup>a</sup> | .021     | .011              | 12.962                     |

a. Predictors: (Constant), jenis kelamin

Tabel diatas menjelaskan besarnya nilai korelasi atau hubungan (R) yaitu sebesar 0.145. dari tabel diatas diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0.021, yang mengandung pengertian bahwa pengaruh jenis kelamin terhadap variabel kecerdasan emosi adalah sebesar 2.1%.

#### 4.3. Uji Hipotesis

Berdasarkan dari hasil *regression* (X) sebesar 0.323, menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai kecanduan game online, maka nilai kecerdasan emosi bertambah sebesar 0.323. koefisien regresi tersebut bernilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variabel X terhadap variabel Y adalah positif artinya semakin tinggi tingkat kecanduan seseorang terhadap game online maka semakin rendah kecerdasan emosi yang dimilikinya. Pengujian hubungan kedua variabel menunjukkan nilai signifikansi  $0.000 < 0.05$ . sehingga hasil uji hipotesis yang menyatakan kecanduan game online sebagai variabel (X) berpengaruh terhadap kecerdasan emosi sebagai variabel (Y)

#### 4.4. Pembahasan

##### 4.4.1. Tabel f Anova yang dapat dipakai memprediksi pengaruh kecanduan game online

Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa nilai F hitung = 13.606 dengan tingkat signifikansi sebesar  $0.000 < 0.05$ , maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi variabel kecerdasan emosi atau dengan kata lain ada pengaruh variabel kecanduan game online (X) terhadap variabel kecerdasan emosi (Y).

#### 4.4.2. Hubungan jenis kelamin terhadap kecanduan game online

Tabel diatas menjelaskan besarnya nilai korelasi atau hubungan (R) yaitu sebesar 0.298. dari tabel diatas diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0.089, yang mengandung pengertian bahwa pengaruh jenis kelamin terhadap variabel kecanduan game online adalah sebesar 8.9%.

#### 4.4.3. Hubungan jenis kelamin terhadap emosi

Tabel diatas menjelaskan besarnya nilai korelasi atau hubungan (R) yaitu sebesar 0.145. dari tabel diatas diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0.021, yang mengandung pengertian bahwa pengaruh jenis kelamin terhadap variabel kecerdasan emosi adalah sebesar 2.1%.

#### 4.4.4. Pengaruh kecanduan game online terhadap kecerdasan emosi

Hasil penelitian ini terdapat pengaruh positif dan signifikan kecanduan game online terhadap kecerdasan emosi. Hal ini dibuktikan dengan konstanta sebesar 69.486, mengandung arti bahwa nilai konsisten variabel kecerdasan emosi adalah sebesar 69.486. Koefisien regresi X sebesar 0.323, menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai kecanduan game online, maka nilai kecerdasan emosi bertambah sebesar 0.323. koefisien regresi tersebut bernilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variabel X terhadap variabel Y adalah positif.

Berdasarkan hasil diatas maka penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang ditulis oleh (apriliani, 2020) yang berjudul “hubungan intensitas bermain permainan online dengan kecerdasan emosional (pada remaja pemain mobile legend di kota samarinda)” Hasil penelitian ini menunjukkan ada yang negative dan signifikan antara intensitas bermain game online dan emosional kecerdasan, dengan nilai  $r = -0.506$  dan nilai Sig = 0,014 ( $P < 0,05$ ). Bahwa adalah, semakin tinggi intensitas bermain game online remaja, semakin rendah levelnya kecerdasan emosional. Sebaliknya, jika intensitas bermain online lebih rendah game untuk remaja, kecerdasan emosi akan lebih tinggi.

Pada penelitian yang ditulis oleh (agustin, 2018) yang berjudul “Intensitas bermain game online dengan kecerdasan emosi pada siswa kelas XI di SMA Muhammadiyah 5 Palembang”. Hasil dari penelitian ini adanya hubungan negative yang signifikan antara intensitas bermain game online dengan kecerdasan emosi pada siswa XI Muhammadiyah 5 Palembang. Dibuktikan dengan koefisien korelasi sebesar -0.617 dan nilai  $p = 0.000$  yang berarti dapat diartikan bahwa semakin tinggi intensitas bermain game online yang dimiliki oleh siswa maka semakin rendah kecerdasan emosi yang dimilikinya, dan sebaliknya apabila semakin rendah instensitas bermain game online yang dimiliki oleh siswa maka semakin tinggi kecerdasan emosi yang dimilikinya.