

BAB IV

DESKRIPSI, PEMBUKTIAN HIPOTESIS, DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

1. Profil Sekolah

- a. Nama Sekolah : SMP Negeri 6 Pamekasan
- b. Alamat Sekolah : Jl. Pintu Gerbang No. 208, Nangger, Bugih, Kec. Pamekasan, Kab. Pamekasan, Jawa Timur, 69362, Indonesia.
- c. Telepon/HP : (0324) 321081
- d. Status Sekolah : Negeri
- e. Nilai Akreditasi : A

2. Visi dan Misi Sekolah

a. Visi

Beriman, Berakhlak Mulia, Berprestasi, dan Peduli Lingkungan.

b. Misi

- 1) Menyelenggarakan proses pendidikan dan pembelajaran yang mampu menumbuhkan, mengembangkan, meningkatkan keimanan, dan ketaqwaan terhadap Tuhan YME.
- 2) Menyelenggarakan proses pendidikan dan pembelajaran yang mengarah kepada pembentukan profil pelajar Pancasila yaitu:
 - a) Beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia.
 - b) Mandiri.
 - c) Bernalar kritis.
 - d) Kreatif.

- e) Bergotong royong.
 - f) Berkebhinekaan global.
- 3) Menyelenggarakan proses pendidikan dan pembelajaran yang memberi kesempatan luas kepada peserta didik untuk berprestasi baik akademik maupun non-akademik.
 - 4) Menyelenggarakan proses pendidikan dan pembelajaran yang menumbuhkan, mengembangkan, dan meningkatkan karakter peserta didik yang cinta dan peduli lingkungan dalam kehidupan sehari-hari.

3. Deskripsi Data Penggunaan *Game Online* dan Perkembangan Emosional

Disajikan hasil kategorisasi dari 32 siswa pada variabel penggunaan *game online* dan perkembangan emosional. Terdapat lima kategori skor penggunaan *game online* dan perkembangan emosional. Berikut hasilnya:

Tabel 4.1
Frekuensi Penggunaan *Game Online*

Kategori	Frekuensi Penggunaan <i>Game Online</i>	Persentase
Sangat Tinggi	0	0%
Tinggi	6	18,75%
Cukup Tinggi	25	78,125%
Rendah	1	3,125%
Sangat Rendah	0	0%
Total	32	100%

Dari 32 siswa ada 6 siswa dengan kategori penggunaan *game online* yang “Tinggi” dan hasil persentase sebesar 18,75%, 25 siswa “Cukup Tinggi” dengan persentase 78,125%, dan 1 siswa “Rendah” dengan persentase 3,125%.

Tabel 4.2
Frekuensi Perkembangan Emosional

Kategori	Frekuensi Perkembangan Emosional	Persentase
Sangat Baik	0	0%
Baik	12	37,5%
Cukup Baik	20	62,5%
Tidak Baik	0	0%
Sangat Tidak Baik	0	0%
Total	32	100%

Dari 32 siswa ada 12 siswa dengan kategori perkembangan emosional yang “Baik” dan hasil persentase sebesar 37,5%, 20 siswa “Cukup Baik” dengan persentase 62,5%.

B. Pembuktian Hipotesis

Hasil hipotesis dapat diketahui apakah ada pengaruh antara variabel X (Penggunaan *Game Online*) dengan variabel Y (Perkembangan Emosional), jadi yang perlu dikerjakan ialah uji regresi linier sederhana untuk menganalisa data statistik. Sebelum masuk pada pengolahan data dalam uji analisis regresi linear sederhana dengan bantuan SPSS 26, pertama kita harus memastikan data telah lolos dalam syarat kelayakan model regresi linear sederhana yaitu dengan cara melakukan Uji Normalitas, Uji Linearitas dan Uji Heteroskedastisitas.¹

1. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan salah satu bagian dari uji asumsi klasik, sebelum kita melakukan analisis statistik untuk uji hipotesis maka data penelitian harus di uji kenormalan distribusinya karena data yang baik itu

¹ Sahid Raharjo, “Panduan Lengkap Uji Analisis Regresi Linear Sederhana dengan SPSS,” SPSS Indonesia, diakses dari <https://www.spssindonesia.com/2017/03/uji-analisis-regresi-linear-sederhana.html?m=1>, pada tanggal 7 Maret 2025 pukul 05.02 WIB.

adalah data yang berdistribusi normal.

Tabel 4.3
Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		32
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	6.89165207
Most Extreme Differences	Absolute	.116
	Positive	.116
	Negative	-.062
Test Statistic		.116
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		
d. This is a lower bound of the true significance.		

Hasil uji normalitas *kolmogorov smirnov* diatas bertujuan untuk mengetahui apakah nilai residual berdistribusi normal atau tidak.

Pengambilan keputusan dilihat sebagai berikut:

- a. Ketika signifikansi nilainya lebih dari 0,05 sehingga berdistribusi normal nilai residualnya.
- b. Ketika signifikansi nilainya kurang dari 0,05 sehingga tidak berdistribusi normal nilai residualnya.

Nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* yang didapat ialah 0,200 yang artinya nilai signifikansi $> 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual dari data penelitian ini berdistribusi normal. Dengan demikian, data penelitian ini memenuhi syarat untuk dilakukan uji regresi.

2. Uji Linearitas

Uji linearitas berfungsi untuk mengetahui hubungan variabel bebas dengan variabel terikat. Dasar pengambilan keputusan dilihat

sebagai berikut:

- a. Jika nilai *Sig. devitation from Linearity* > dari 0,05 maka terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y).
- b. Jika nilai *Sig. devitation from Linearity* < dari 0,05 maka tidak terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y).

Tabel 4.4
Uji Linearitas

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Perkembangan Emosional * Penggunaan Game Online	Between Groups	(Combined)	1142.500	17	67.206	1.098	.435
		Linearity	527.159	1	527.159	8.612	.011
		Deviation from Linearity	615.341	16	38.459	.628	.815
	Within Groups		857.000	14	61.214		
	Total		1999.500	31			

Dari hasil perhitungan tabel diatas nilai *Sig. devitation from Linearity* adalah $0,815 > 0,05$. Jadi dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang linear antara variabel Penggunaan *Game Online* (X) terhadap variabel Perkembangan Emosional (Y).

3. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas ini bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan variasi dari nilai residual pengamatan satu ke pengamatan yang lain. Jika variasi dari nilai residual pengamatan satu ke pengamatan lain bersifat tetap maka disebut

homoskedastisitas, namun jika variasi dari nilai residual pengamatan satu ke pengamatan lain berbeda maka disebut heteroskedastisitas. Model regresi yang baik seharusnya tidak terjadi gejala heteroskedastisitas.

Salah satu cara mendeteksi ada atau tidaknya gejala heteroskedastisitas dalam model regresi adalah dengan melakukan uji *glejser*. Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji heteroskedastisitas dengan menggunakan uji *glejser* yakni:

- a. Jika nilai (Sig.) > 0,05 maka tidak terjadi gejala heteroskedastisitas dalam model regresi.
- b. Jika nilai (Sig.) < 0,05 maka terjadi gejala heteroskedastisitas dalam model regresi.

Berikut hasil uji heteroskedastisitas dengan uji *glejser* menggunakan SPSS 26:

Tabel 4.5
Uji Heteroskedastisitas

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	.939	7.544		.124	.902
	Penggunaan Game Online	.054	.086	.112	.620	.540

a. Dependent Variable: RES2

Jika dilihat dari nilai signifikansi penggunaan *game online* 0,540 > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi gejala heteroskedastisitas karena nilai (Sig.) di atas 0,05. Artinya model regresi ini sudah baik dan bisa digunakan untuk melakukan uji selanjutnya.

4. Uji Regresi

Tujuan analisis regresi linear sederhana adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y).

Persamaan Regresi Linear Sederhana:

$$Y = \alpha + \beta X + e$$

Berikut dasar pengambilan keputusan:

- Jika nilai sig. < 0,05 maka terdapat pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y.
- Jika nilai sig. > 0,05 maka tidak ada pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y.

Tabel 4.6
Uji Persamaan Regresi Linear Sederhana

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	43.300	13.429		3.224	.003
	Penggunaan Game Online	.504	.154	.513	3.277	.003

a. Dependent Variable: Perkembangan Emosional

Berdasarkan tabel diatas, maka dapat dirumuskan model persamaan regresinya yakni sebagai berikut:

$$Y = 43,300 (\alpha) + 0,504 (X) + e$$

Model persamaan regresi tersebut bermakna:

- *Constanta* (α) = 43,300 artinya jika tidak ada penggunaan *game online*

(X), maka nilai konsisten perkembangan emosional (Y) sebesar 43,300.

- **Koefisien arah regresi / β (X) = 0,504** (bernilai positif) artinya, apabila penggunaan *game online* (X) meningkat 1%, maka perkembangan emosional (Y) juga akan mengalami peningkatan sebesar 0,504.

Karena nilai koefisien regresi bernilai (+), maka dapat dinyatakan bahwa penggunaan *game online* (X) berpengaruh positif terhadap perkembangan emosional (Y). Sehingga persamaan regresinya adalah $Y = 43,300 + 0,504 X$.

5. Pengujian Hipotesis

Uji hipotesis (uji pengaruh) berfungsi untuk mengetahui apakah koefisien regresi tersebut signifikan atau tidak. Hipotesis dalam analisis regresi linear sederhana ini adalah:

- a. H_0 = Tidak ada Pengaruh Penggunaan *Game Online* (X) terhadap Perkembangan Emosional (Y).
- b. H_a = Ada Pengaruh Penggunaan *Game Online* (X) terhadap Perkembangan Emosional (Y).

Untuk memastikan apakah koefisien regresi tersebut signifikan atau tidak (dalam arti variabel X berpengaruh terhadap variabel Y) maka dapat dilakukan uji hipotesis ini dengan cara membandingkan nilai (Sig.) dengan probabilitas 0,05.

Adapun dasar pengambilan keputusan yakni:

- a. Jika nilai Sig. < 0,05 maka ada pengaruh penggunaan *game online* (X) terhadap perkembangan emosional (Y).

- b. Jika nilai Sig. > 0,05 maka tidak ada pengaruh penggunaan *game online* (X) terhadap perkembangan emosional (Y).

Tabel 4.7
Uji Hipotesis

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	43.300	13.429		3.224	.003
	Penggunaan Game Online	.504	.154	.513	3.277	.003
a. Dependent Variable: Perkembangan Emosional						

Berdasarkan hasil tabel diatas diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig.) sebesar $0,003 < 0,005$ jadi dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya “Ada Pengaruh Penggunaan *Game Online* (X) terhadap Perkembangan Emosional (Y)”.

C. Pembahasan

Berdasarkan hasil pada uji regresi, nilai koefisien regresi bernilai plus (+) yang artinya penggunaan *game online* (X) berpengaruh positif terhadap perkembangan emosional (Y). Dan yang terakhir pada uji hipotesis, nilai Sig. sebesar $0,003 < 0,005$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima, artinya dalam penelitian ini terdapat pengaruh penggunaan *game online* (X) terhadap perkembangan emosional pada siswa di SMP Negeri 6 Pamekasan.

Hal ini didukung oleh penelitian Widiyah Dwi Wulan Sari dkk dengan judul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Perkembangan Emosi pada Siswa Sekolah Dasar” yang hasilnya ditemukan bahwa ada pengaruh penggunaan *game online* terhadap perkembangan emosi pada siswa sekolah dasar. Dalam

penelitian ini menunjukkan bahwa dengan adanya hiburan *game online* tersebut dapat memberikan dampak negatif bagi penggunanya. Contohnya pada perkembangan emosi anak, anak lebih agresif serta mudah sekali berkata yang tidak baik karena aksi pemain dalam *game online* yang mereka mainkan.

Penelitian ini juga didukung oleh Ali Amran dkk dengan judul penelitian “Kecanduan *Game Online Mobile Legends* dan Emosi Siswa SMAN 3 Batusangkar” yang hasilnya menunjukkan siswa SMAN 3 Batusangkar mengalami kecanduan bermain *game online Mobile Legends*. Hal ini terbukti oleh intensitas waktu yang digunakan untuk bermain *game online* sehingga dari lamanya bermain *game online* dapat mempengaruhi emosi sensoris dan emosi psikis siswa. Karena pada dasarnya *game online* bertujuan sebagai hiburan untuk menghilangkan penat setelah belajar, namun kenyataannya *game online* ini dijadikan sebagai rutinitas yang dimainkan terus menerus sehingga menimbulkan efek kecanduan atau ketergantungan pada *game* dan memberikan pengaruh pada emosi siswa.

Dalam penelitian Mita Annisa dengan judul “Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Emosi Remaja Dusun Merbau Desa Salo Timur Kecamatan Salo Kabupaten Kampar” ini juga mendukung temuan penelitian. Dalam Penelitian Mita Annisa ditemukan bahwa terdapat pengaruh kecanduan *game online* terhadap emosi remaja sebesar 85,2% yang artinya pengaruh kecanduan *game online* sangat besar terhadap emosi remaja di Dusun Merbau Desa Salo Timur Kecamatan Salo Kabupaten Kampar.

Dari semua temuan yang mendukung penelitian di atas maka dapat

disimpulkan bahwa bermain *game online* dapat mempengaruhi emosi.

Perkembangan emosi pada umumnya terlihat jelas pada perubahan tingkah laku seseorang. Perubahan yang terlihat dalam perilaku seseorang dipengaruhi oleh tingkat emosi yang dialami. Dalam kehidupan sehari-hari sering kita lihat beberapa tingkah laku emosional, misalnya agresif, sikap tidak peduli pada lingkungan sekitar, rasa takut yang berlebihan dan tingkah laku menyakiti diri sendiri.²

Game online membuat seseorang jauh dengan lingkungan sekitar, karena sering bermain *game online* akan membuat seseorang lupa dengan hubungan sosial dalam kehidupan sehari-harinya. Jika *game* ini dimainkan terlalu sering maka akan berakibat pada gangguan psikologis yang dapat mempengaruhi pola pikir seseorang, karena pikiran selalu tertuju pada *game online* yang sering dimainkan. *Game online* dapat membuat seseorang mengalami masalah mental. Dampak dari *game online* menyebabkan seseorang menjadi dua kali lebih *hyperaktif* dan menurunkan daya konsentrasi belajarnya, sehingga seseorang mudah depresi, gelisah dan perkembangan sosialnya memburuk.³

² M. Shoffa Saifillah Al-Faruq and Sukatin, *Psikologi Perkembangan* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2021), 220-223.

³ Latifatul Ulya dkk, "Analisis Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak," *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 7, no. 3 (2021): 1115, <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1347>.