BAB IV

Hasil Penelitian dan Pembahasan

4.1 Data Responden

Untuk mengetahui data responden dari kecanduan game online world of warcraft terhadap perilaku di kelompok juragan, yang terdiri dari 32 orang. peneliti mencoba memberikan data – data dari responden sebagai berikut :

Tabel 4.1
Jenis Kelamin

Kategori	Frekuensi	Persentase
Pria	32	100,0
Wanita	0	0,0
Jumlah	**32**	**100**

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa seluruh responden adalah laki-laki sebanyak 32 orang atau 100%.

Tabel 4.2
Usia

Kategori	Frekuensi	Persentase
< 20 tahun	1	3,1
20 – 25 tahun	19	59,4
26 – 30 tahun	12	37,5
Jumlah	**32**	**100**

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa mayoritas responden berusia 20 – 25 tahun sebanyak 19 orang atau 59,4%. Sedangkan yang paling sedikit berusia kurang dari 20 tahun yakni sebanyak 1 orang atau 3,1%.

Tabel 4.3

Jenjang pendidikan yang sedang dijalani

Kategori	Frekuensi	Persentase
D3	2	6,3
S1	29	90,6
S2	1	3,1
Jumlah	**32**	**100**

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa mayoritas responden berpendidikan S1 sebanyak 29 orang atau 90,6%. Sedangkan yang paling sedikit berpendidikan S2 yakni sebanyak 1 orang atau 3,1%.

Tabel 4.4

Tingkatan yang sedang dijalani

Kategori	Frekuensi	Persentase
Tingkat 1	0	0,0
Tingkat 2	0	0,0
Tingkat 3	18	56,3
Tingkat 4	14	43,8
> Tingkat 4	0	0,0
Jumlah	**32**	**100**

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa mayoritas responden menyatakan tingkat 3 sebanyak 18 orang atau 56,3%. Sedangkan yang paling sedikit menyatakan tingkat 4 yakni sebanyak 1 orang atau 43,8%.

Tabel 4.5
Lama bermain game online World of Warcraft

Kategori	Frekuensi	Persentase
< 6 bulan	0	0,0
> 6 bulan – 12 bulan	13	40,6
> 12 bulan – 24 bulan	19	59,4
> 24 bulan	0	0,0
Jumlah	**32**	**100**

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa mayoritas responden menyatakan > 12 bulan – 24 bulan sebanyak 19 orang atau 59,4%. Sedangkan yang paling sedikit menyatakan > 6 bulan – 12 bulan yakni sebanyak 13 orang atau 40,6%.

Tabel 4.6
Berapa waktu (jam) yang dihabiskan dalam tiap hari untuk bermain game online world of warcraft

Kategori	Frekuensi	Persentase
< 5 jam	0	0,0
5 jam – 10 jam	20	62,5
11 jam – 15 jam	7	21,9
16 jam – 20 jam	5	15,6
>20 jam	0	0,0
Jumlah	**32**	**100**

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa mayoritas responden menyatakan 5 jam – 10 jam sebanyak 20 orang atau 62,5%. Sedangkan yang paling sedikit menyatakan 16 jam – 20 jam yakni sebanyak 5 orang atau 15,6%.

Tabel 4.7
Berapa banyak biaya (Rupiah) yang di keluarkan untuk bermain game online world of warcraft (internet, voucher dan biaya lainnya) dalam waktu sebulan

Kategori	Frekuensi	Persentase
< 100 ribu	0	0,0
100 - < 200 ribu	9	28,1
200 - < 300 ribu	17	53,1
300 - < 500 ribu	6	18,8
500 - < 1 juta	0	0,0
> 1 juta	0	0,0
Jumlah	**32**	**100**

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa mayoritas responden menyatakan < 300 ribu sebanyak 17 orang atau 53,1%. Sedangkan yang paling sedikit menyatakan < 500 ribu yakni sebanyak 6 orang atau 18,8%.

4.2 Gambaran mengenai kecanduan game online world of warcraft di kelompok juragan (X)

Untuk mengetahui bagaimana tanggapan responden secara umum terhadap kecanduan game online world of warcraft di kelompok juragan (X), maka dilakukan pengkategorian dengan cara menjumlahkan skor 14 pertanyaan, kemudian dicari panjang interval setiap kelas dengan rumus sebagai berikut (J.Supranto, Statistik Teori dan Aplikasi, Jilid 1, Edisi ke 6, Erlangga, Jakarta, Hal 64) :

$c = \frac{X_n - X_1}{k}$, dimana

c = panjang interval kelas

X_n = Nilai terbesar

X_1 = Nilai terkecil

k = banyaknya kelas, dalam hal ini adalah 3 (Tinggi-Sedang-Rendah)

Penjumlahan 14 item pernyataan mengenai kecanduan game online world of warcraft di kelompok juragan (X) diperoleh nilai terbesar 65 dan nilai terkecil 32. Untuk menentukan interval setiap kategori (3 kelas), maka dilakukan perhitungan berikut:

$$c = \frac{65 - 32}{3} = 11,00$$

Dengan demikian, maka interval skor untuk menentukan batas-batas untuk kategori kecanduan game online world of warcraft di kelompok juragan (X) disajikan sebagai berikut:

Jumlah skor 32,00 - 42,99 : Rendah

Jumlah skor 43,00 - 53,99 : Sedang

Jumlah skor 54,00 – 65,00 : Tinggi

Setelah skor total untuk semua responden diketagorikan, maka diperoleh frekuensi pengkategorian sebagai berikut :

Tabel 4.8
Akumulasi jawaban responden mengenai kecanduan game online world of warcraft di kelompok juragan (X)

Kategori	Frekuensi	Persentase
Tinggi	26	81,3
Sedang	1	3,1
Rendah	5	15,6
Total	**32**	100

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa mayoritas responden tergolong dalam kategori tinggi yakni sebanyak 26 orang atau 81,3% sedangkan

yang paling sedikit tergolong dalam kategori tinggi yakni sebanyak 1 orang atau 3,1%.

4.2.1 Pemenuhan kepuasan dalam bermain game (X_1)

Untuk mengetahui gambaran mengenai Pemenuhan kepuasan dalam bermain game (X_1), maka dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.9
Akumulasi jawaban responden mengenai Pemenuhan kepuasan dalam bermain game (X_1)

Kategori	Frekuensi	Persentase
Tinggi	9	28,1
Sedang	18	56,3
Rendah	5	15,6
Total	**32**	100

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa mayoritas responden tergolong dalam kategori sedang yakni sebanyak 18 orang atau 56,3% sedangkan yang paling sedikit tergolong dalam kategori rendah yakni sebanyak 5 orang atau 15,6%.

4.2.2 Kegelisahan ketika tidak sedang bermain game (X_2)

Untuk mengetahui gambaran mengenai Kegelisahan ketika tidak sedang bermain game (X_2), maka dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.10
Akumulasi jawaban responden mengenai Kegelisahan ketika tidak sedang bermain game (X_2)

Kategori	Frekuensi	Persentase
Tinggi	26	81,3
Sedang	4	12,5
Rendah	2	6,3
Total	**32**	100

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa mayoritas responden tergolong dalam kategori tinggi yakni sebanyak 26 orang atau 81,3% sedangkan yang paling sedikit tergolong dalam kategori rendah yakni sebanyak 2 orang atau 6,3%.

4.2.3 Pengaturan waktu untuk bermain game (X_3)

Untuk mengetahui gambaran mengenai Pengaturan waktu untuk bermain game (X_3), maka dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.11
Akumulasi jawaban responden mengenai Pengaturan waktu untuk bermain game (X_3)

Kategori	Frekuensi	Persentase
Tinggi	25	78,1
Sedang	3	9,4
Rendah	4	12,5
Total	**32**	100

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa mayoritas responden tergolong dalam kategori tinggi yakni sebanyak 25 orang atau 78,1% sedangkan yang paling sedikit tergolong dalam kategori sedang yakni sebanyak 3 orang atau 9,4%.

4.2.4 Pengendalian dalam bermain game (X_4)

Untuk mengetahui gambaran mengenai Pengendalian dalam bermain game (X_4), maka dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.12
Akumulasi jawaban responden mengenai Pengendalian dalam bermain game (X_4)

Kategori	Frekuensi	Persentase
Tinggi	27	84,4
Sedang	0	0,0
Rendah	5	15,6
Total	**32**	100

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa mayoritas responden tergolong dalam kategori tinggi yakni sebanyak 27 orang atau 84,4% sedangkan yang paling sedikit tergolong dalam kategori sedang yakni sebanyak 5 orang atau 15,6%.

4.2.5 Pembuangan waktu dalam bermain game (X_5)

Untuk mengetahui gambaran mengenai Pembuangan waktu dalam bermain game (X_5), maka dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.13
Akumulasi jawaban responden mengenai Pembuangan waktu dalam bermain game (X_5)

Kategori	Frekuensi	Persentase
Tinggi	11	34,4
Sedang	16	50,0
Rendah	5	15,6
Total	**32**	100

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa mayoritas responden tergolong dalam kategori sedang yakni sebanyak 16 orang atau 50,0% sedangkan yang paling sedikit tergolong dalam kategori rendah yakni sebanyak 5 orang atau 15,6%.

4.2.6 Pengurangan kegiatan sosial,pekerjaan atau rekreasional karena game (X_6)

Untuk mengetahui gambaran mengenai Pengurangan kegiatan sosial,pekerjaan atau rekreasional karena game (X_6), maka dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.14
Akumulasi jawaban responden mengenai Pengurangan kegiatan sosial,pekerjaan atau rekreasional karena game (X_6)

Kategori	Frekuensi	Persentase
Tinggi	19	59,4
Sedang	8	25,0
Rendah	5	15,6
Total	**32**	100

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa mayoritas responden tergolong dalam kategori tinggi yakni sebanyak 19 orang atau 59,4% sedangkan yang paling sedikit tergolong dalam kategori rendah yakni sebanyak 5 orang atau 15,6%.

4.2.7 Kerugian yang di timbulkan akibat bermain game (X_7)

Untuk mengetahui gambaran mengenai Kerugian yang di timbulkan akibat bermain game (X_7), maka dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.15
Akumulasi jawaban responden mengenai Kerugian yang di timbulkan akibat bermain game (X_7)

Kategori	Frekuensi	Persentase
Tinggi	8	25,0
Sedang	19	59,4
Rendah	5	15,6
Total	**32**	100

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa mayoritas responden tergolong dalam kategori sedang yakni sebanyak 19 orang atau 59,4% sedangkan yang paling sedikit tergolong dalam kategori rendah yakni sebanyak 5 orang atau 15,6%.

4.3 Gambaran mengenai perilaku mahasiswa di kelompok juragan (Y)

Untuk mengetahui bagaimana tanggapan responden secara umum terhadap perilaku mahasiswa di kelompok juragan (Y), maka dilakukan pengkategorian dengan cara menjumlahkan skor 10 pertanyaan, kemudian dicari panjang interval setiap kelas dengan rumus sebagai berikut (J.Supranto, Statistik Teori dan Aplikasi, Jilid 1, Edisi ke 6, Erlangga, Jakarta, Hal 64) :

$c = \frac{X_n - X_1}{k}$, dimana

c = panjang interval kelas

X_n = Nilai terbesar

X_1 = Nilai terkecil

k = banyaknya kelas, dalam hal ini adalah 3 (Tinggi-Sedang-Rendah)

Penjumlahan 10 item pernyataan mengenai perilaku mahasiswa di kelompok juragan (Y) diperoleh nilai terbesar 45 dan nilai terkecil 35. Untuk menentukan interval setiap kategori (3 kelas), maka dilakukan perhitungan berikut:

$$c = \frac{45 - 35}{3} = 3,33$$

Dengan demikian, maka interval skor untuk menentukan batas-batas untuk kategori perilaku mahasiswa di kelompok juragan (Y) disajikan sebagai berikut:

Jumlah skor 35,00 - 38,32 : Rendah

Jumlah skor 38,33 - 41,66 : Sedang

Jumlah skor 41,67 – 45,00 : Tinggi

Setelah skor total untuk semua responden diketagorikan, maka diperoleh frekuensi pengkategorian sebagai berikut :

Tabel 4.16
Akumulasi jawaban responden mengenai perilaku mahasiswa di kelompok juragan (Y)

Kategori	Frekuensi	Persentase
Tinggi	9	28,1
Sedang	10	31,3
Rendah	13	40,6
Total	**32**	100

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa mayoritas responden tergolong dalam kategori rendah yakni sebanyak 13 orang atau 40,6% sedangkan

yang paling sedikit tergolong dalam kategori tinggi yakni sebanyak 9 orang atau 28,1%.

4.3.1 Gambaran mengenai aspek psikologis di kelompok juragan (Y_1)

Untuk mengetahui gambaran mengenai aspek psikologis di kelompok juragan (Y_1), maka dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.17
Akumulasi jawaban responden mengenai aspek psikologis di kelompok juragan (Y_1)

Kategori	Frekuensi	Persentase
Tinggi	3	9,4
Sedang	12	37,5
Rendah	17	53,1
Total	**32**	100

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa mayoritas responden tergolong dalam kategori rendah yakni sebanyak 17 orang atau 53,1% sedangkan yang paling sedikit tergolong dalam kategori tinggi yakni sebanyak 3 orang atau 9,4%.

4.3.2 Gambaran mengenai aspek sosial di kelompok juragan (Y_2)

Untuk mengetahui gambaran mengenai aspek sosial di kelompok juragan (Y_2), maka dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.18
Akumulasi jawaban responden mengenai aspek sosial di kelompok juragan (Y_2)

Kategori	Frekuensi	Persentase
Tinggi	3	9,4
Sedang	20	62,5
Rendah	9	28,1
Total	**32**	100

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa mayoritas responden tergolong dalam kategori sedang yakni sebanyak 20 orang atau 62,5% sedangkan yang paling sedikit tergolong dalam kategori rendah yakni sebanyak 3 orang atau 9,4%.

4.3.3 Gambaran mengenai prestasi belajar di kelompok juragan (Y_3)

Untuk mengetahui gambaran mengenai prestasi belajar di kelompok juragan (Y_3), maka dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.19
Akumulasi jawaban responden mengenai prestasi belajar di kelompok juragan (Y_3)

Kategori	Frekuensi	Persentase
Tinggi	14	43,8
Sedang	12	37,5
Rendah	6	18,8
Total	**32**	100

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa mayoritas responden tergolong dalam kategori tinggi yakni sebanyak 14 orang atau 43,8% sedangkan

yang paling sedikit tergolong dalam kategori rendah yakni sebanyak 6 orang atau 18,8%.

4.4 Hubungan Kecanduan Game Online World Of Warcraft (X) dengan Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y)

Untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan antara Kecanduan Game Online World Of Warcraft (X) dengan Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y), maka dilakukan analisis korelasi *Rank Spearman* dengan hipotesis sebagai berikut:

Hipotesis:

Ho : Tidak terdapat hubungan antara Kecanduan Game Online World Of Warcraft (X) dengan Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y).

H1 : Terdapat hubungan antara Kecanduan Game Online World Of Warcraft (X) dengan Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y).

Dengan kriteria penolakan hipotesis:

H_0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan H_1 diterima

H_0 diterima jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan H_1 ditolak

Taraf signifikansi $\alpha = 5\%$ dan dk = n-2

Nilai perhitungan korelasi *Rank Spearman* kemudian disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.20

Hubungan Antara Kecanduan Game Online World Of Warcraft (X) dengan Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y)

Hubungan	Koefisien Korelasi Rank Spearman	Kekuatan hubungan	KD	t hitung	t tabel	Kesimpulan
X - Y	0,776	Kuat	60,16	6,731	2,042	Terdapat hubungan yang Signifikan

Besarnya koefisien korelasi Rank Spearman antara Kecanduan Game Online World Of Warcraft (X) dengan Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y) individu sebesar 0,776. Nilai korelasi sebesar itu menunjukkan bahwa kuatnya hubungan antara Kecanduan Game Online World Of Warcraft (X) dengan Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y) tergolong hubungan yang kuat. Dengan nilai t hitung sebesar (6,731 > t tabel 2,042), maka disimpulkan terdapat hubungan positif yang signifikan antara Kecanduan Game Online World Of Warcraft (X) dengan Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y).

Setelah diketahui adanya hubungan antara Kecanduan Game Online World Of Warcraft (X) dengan Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y), maka besarnya hubungan antara Kecanduan Game Online World Of Warcraft (X) dengan Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y) dapat diketahui melalui nilai koefisien determinasi.

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

$KD = 0{,}776^2 \times 100\%$

$= 60{,}16\%$

Dari rumus di atas dapat kita ketahui besarnya koefisien determinasi yaitu sebesar 60,16%. Nilai ini menunjukkan bahwa sebesar 60,16% perubahan-perubahan Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y) terhadap responden disebabkan oleh Kecanduan Game Online World Of Warcraft (X). Sedangkan sisanya sebesar 39,84% perubahan yang terjadi pada Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y) terhadap responden disebabkan oleh faktor lain.

4.4.1 Hubungan Pemenuhan kepuasan dalam bermain game online World Of Warcraft (X_1) dengan Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y)

Untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan antara Pemenuhan kepuasan dalam bermain game online World Of Warcraft (X_1) dengan Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y), maka dilakukan analisis korelasi *Rank Spearman* dengan hipotesis sebagai berikut:

Hipotesis:

Ho : Tidak terdapat hubungan antara Pemenuhan kepuasan dalam bermain game online World Of Warcraft (X_1) dengan Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y).

H1 : Terdapat hubungan antara Pemenuhan kepuasan dalam bermain game online World Of Warcraft (X_1) dengan Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y).

Dengan kriteria penolakan hipotesis:

H_0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan H_1 diterima

H_0 diterima jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan H_1 ditolak

Taraf signifikansi $\alpha = 5\%$ dan dk = n-2

Nilai perhitungan korelasi *Rank Spearman* kemudian disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.21

Hubungan Antara Pemenuhan kepuasan dalam bermain game online World Of Warcraft (X_1) dengan Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y)

Hubungan	Koefisien Korelasi Rank Spearman	Kekuatan hubungan	KD	t hitung	t tabel	Kesimpulan
X1 - Y	0,572	Sedang	32,73	3,820	2,042	Terdapat hubungan yang Signifikan

Besarnya koefisien korelasi Rank Spearman antara Pemenuhan kepuasan dalam bermain game online World Of Warcraft (X_1) dengan Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y) individu sebesar 0,572. Nilai korelasi sebesar itu menunjukkan bahwa kuatnya hubungan antara Pemenuhan kepuasan dalam bermain game online World Of Warcraft (X_1) dengan Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y) tergolong hubungan yang sedang. Dengan nilai t hitung sebesar (3,820 > t tabel 2,042), maka disimpulkan terdapat hubungan positif yang signifikan antara Pemenuhan kepuasan dalam bermain game online World Of Warcraft (X_1) dengan Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y).

Setelah diketahui adanya hubungan antara Pemenuhan kepuasan dalam bermain game online World Of Warcraft (X_1) dengan Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y), maka besarnya hubungan antara Pemenuhan kepuasan dalam bermain game online World Of Warcraft (X_1) dengan Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y) dapat diketahui melalui nilai koefisien determinasi.

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

$KD = 0{,}572^2 \times 100\%$

$= 32{,}73\%$

Dari rumus di atas dapat kita ketahui besarnya koefisien determinasi yaitu sebesar 32,73%. Nilai ini menunjukkan bahwa sebesar 32,73% perubahan-perubahan Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y) terhadap responden disebabkan oleh Pemenuhan kepuasan dalam bermain game online World Of Warcraft (X_1). Sedangkan sisanya sebesar 67,27% perubahan yang terjadi pada Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y) terhadap responden disebabkan oleh faktor lain.

4.4.2 Hubungan Kegelisahan ketika tidak sedang bermain game online World Of Warcraft (X_2) dengan Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y)

Untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan antara Kegelisahan ketika tidak sedang bermain game online World Of Warcraft (X_2) dengan Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y), maka dilakukan analisis korelasi *Rank Spearman* dengan hipotesis sebagai berikut:

Hipotesis:

Ho : Tidak terdapat hubungan antara Kegelisahan ketika tidak sedang bermain game online World Of Warcraft (X_2) dengan Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y).

H1 : Terdapat hubungan antara Kegelisahan ketika tidak sedang bermain game online World Of Warcraft (X_2) dengan Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y).

Dengan kriteria penolakan hipotesis:

H_0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan H_1 diterima

H_0 diterima jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan H_1 ditolak

Taraf signifikansi $\alpha = 5\%$ dan dk = n-2

Nilai perhitungan korelasi *Rank Spearman* kemudian disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.22

Hubungan Antara Kegelisahan ketika tidak sedang bermain game online World Of Warcraft (X_2) dengan Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y)

Hubungan	Koefisien Korelasi Rank Spearman	Kekuatan hubungan	KD	t hitung	t tabel	Kesimpulan
X2 - Y	0,682	Sedang	46,51	5,108	2,042	Terdapat hubungan yang Signifikan

Besarnya koefisien korelasi Rank Spearman antara Kegelisahan ketika tidak sedang bermain game online World Of Warcraft (X_2) dengan Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y) individu sebesar 0,682. Nilai korelasi sebesar itu menunjukkan bahwa kuatnya hubungan antara Kegelisahan ketika tidak sedang bermain game online World Of Warcraft (X_2) dengan Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y) tergolong hubungan yang sedang. Dengan nilai t hitung sebesar (5,108 > t tabel 2,042), maka disimpulkan terdapat hubungan positif yang signifikan antara Kegelisahan ketika tidak sedang bermain game online World Of Warcraft (X_2) dengan Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y).

Setelah diketahui adanya hubungan antara Kegelisahan ketika tidak sedang bermain game online World Of Warcraft (X_2) dengan Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y), maka besarnya hubungan antara Kegelisahan ketika tidak sedang bermain game online World Of Warcraft (X_2) dengan Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y) dapat diketahui melalui nilai koefisien determinasi.

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

$KD = 0{,}682^2 \times 100\%$

$= 46{,}51\%$

Dari rumus di atas dapat kita ketahui besarnya koefisien determinasi yaitu sebesar 46,51%. Nilai ini menunjukkan bahwa sebesar 46,51% perubahan-perubahan Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y) terhadap responden disebabkan oleh Kegelisahan ketika tidak sedang bermain game online World Of Warcraft (X_2). Sedangkan sisanya sebesar 53,49% perubahan yang terjadi pada

Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y) terhadap responden disebabkan oleh faktor lain.

4.4.3 Hubungan Pengaturan waktu untuk bermain game online World Of Warcraft (X_3) dengan Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y)

Untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan antara Pengaturan waktu untuk bermain game online World Of Warcraft (X_3) dengan Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y), maka dilakukan analisis korelasi *Rank Spearman* dengan hipotesis sebagai berikut:

Hipotesis:

Ho : Tidak terdapat hubungan antara Pengaturan waktu untuk bermain game online World Of Warcraft (X_3) dengan Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y).

H1 : Terdapat hubungan antara Pengaturan waktu untuk bermain game online World Of Warcraft (X_3) dengan Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y).

Dengan kriteria penolakan hipotesis:

H_0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan H_1 diterima

H_0 diterima jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan H_1 ditolak

Taraf signifikansi $\alpha = 5\%$ dan dk = n-2

Nilai perhitungan korelasi *Rank Spearman* kemudian disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.23

Hubungan Antara Pengaturan waktu untuk bermain game online World Of Warcraft (X_3) dengan Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y)

Hubungan	Koefisien Korelasi Rank Spearman	Kekuatan hubungan	KD	t hitung	t tabel	Kesimpulan
X3 - Y	0,699	Sedang	48,87	5,355	2,042	Terdapat hubungan yang Signifikan

Besarnya koefisien korelasi Rank Spearman antara Pengaturan waktu untuk bermain game online World Of Warcraft (X_3) dengan Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y) individu sebesar 0,699. Nilai korelasi sebesar itu menunjukkan bahwa kuatnya hubungan antara Pengaturan waktu untuk bermain game online World Of Warcraft (X_3) dengan Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y) tergolong hubungan yang sedang. Dengan nilai t hitung sebesar (5,355 > t tabel 2,042), maka disimpulkan terdapat hubungan positif yang signifikan antara Pengaturan waktu untuk bermain game online World Of Warcraft (X_3) dengan Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y).

Setelah diketahui adanya hubungan antara Pengaturan waktu untuk bermain game online World Of Warcraft (X_3) dengan Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y), maka besarnya hubungan antara Pengaturan waktu untuk bermain game online World Of Warcraft (X_3) dengan Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y) dapat diketahui melalui nilai koefisien determinasi.

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

$KD = 0{,}699^2 \times 100\%$

$= 48{,}87\%$

Dari rumus di atas dapat kita ketahui besarnya koefisien determinasi yaitu sebesar 48,87%. Nilai ini menunjukkan bahwa sebesar 48,87% perubahan-perubahan Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y) terhadap responden disebabkan oleh Pengaturan waktu untuk bermain game online World Of Warcraft (X_3). Sedangkan sisanya sebesar 51,13% perubahan yang terjadi pada Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y) terhadap responden disebabkan oleh faktor lain.

4.4.4 Hubungan Pengendalian dalam bermain game online World Of Warcraft (X_4) dengan Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y)

Untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan antara Pengendalian dalam bermain game online World Of Warcraft (X_4) dengan Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y), maka dilakukan analisis korelasi *Rank Spearman* dengan hipotesis sebagai berikut:

Hipotesis:

Ho : Tidak terdapat hubungan antara Pengendalian dalam bermain game online World Of Warcraft (X_4) dengan Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y).

H1 : Terdapat hubungan antara Pengendalian dalam bermain game online World Of Warcraft (X_4) dengan Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y).

Dengan kriteria penolakan hipotesis:

H_0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan H_1 diterima

H_0 diterima jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan H_1 ditolak

Taraf signifikansi $\alpha = 5\%$ dan dk = n-2

Nilai perhitungan korelasi *Rank Spearman* kemudian disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.23

Hubungan Antara Pengendalian dalam bermain game online World Of Warcraft (X_4) dengan Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y)

Hubungan	Koefisien Korelasi Rank Spearman	Kekuatan hubungan	KD	t hitung	t tabel	Kesimpulan
X4 - Y	0,382	Lemah	14,61	2,266	2,042	Terdapat hubungan yang Signifikan

Besarnya koefisien korelasi Rank Spearman antara Pengendalian dalam bermain game online World Of Warcraft (X_4) dengan Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y) individu sebesar 0,382. Nilai korelasi sebesar itu menunjukkan bahwa kuatnya hubungan antara Pengendalian dalam bermain game online World Of Warcraft (X_4) dengan Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y) tergolong hubungan yang lemah. Dengan nilai t hitung sebesar (2,266 > t

tabel 2,042), maka disimpulkan terdapat hubungan positif yang signifikan antara Pengendalian dalam bermain game online World Of Warcraft (X_4) dengan Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y).

Setelah diketahui adanya hubungan antara Pengendalian dalam bermain game online World Of Warcraft (X_4) dengan Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y), maka besarnya hubungan antara Pengendalian dalam bermain game online World Of Warcraft (X_4) dengan Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y) dapat diketahui melalui nilai koefisien determinasi.

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

$KD = 0{,}382^2 \times 100\%$

$= 14{,}61\%$

Dari rumus di atas dapat kita ketahui besarnya koefisien determinasi yaitu sebesar 14,61%. Nilai ini menunjukkan bahwa sebesar 14,61% perubahan-perubahan Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y) terhadap responden disebabkan oleh Pengendalian dalam bermain game online World Of Warcraft (X_4). Sedangkan sisanya sebesar 85,39% perubahan yang terjadi pada Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y) terhadap responden disebabkan oleh faktor lain.

4.4.5 Hubungan Pembuangan waktu dalam bermain game online World Of Warcraft (X_5) dengan Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y)

Untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan antara Pembuangan waktu dalam bermain game online World Of Warcraft (X_5) dengan Perilaku Mahasiswa

di Kelompok Juragan (Y), maka dilakukan analisis korelasi *Rank Spearman* dengan hipotesis sebagai berikut:

Hipotesis:

Ho : Tidak terdapat hubungan antara Pembuangan waktu dalam bermain game online World Of Warcraft (X_5) dengan Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y).

H1 : Terdapat hubungan antara Pembuangan waktu dalam bermain game online World Of Warcraft (X_5) dengan Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y).

Dengan kriteria penolakan hipotesis:

H_0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan H_1 diterima

H_0 diterima jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan H_1 ditolak

Taraf signifikansi $\alpha = 5\%$ dan dk = n-2

Nilai perhitungan korelasi *Rank Spearman* kemudian disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.24

Hubungan Antara Pembuangan waktu dalam bermain game online World Of Warcraft (X_5) dengan Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y)

Hubungan	Koefisien Korelasi Rank Spearman	Kekuatan hubungan	KD	t hitung	t tabel	Kesimpulan
X5 - Y	0,543	Sedang	29,51	3,544	2,042	Terdapat hubungan yang Signifikan

Besarnya koefisien korelasi Rank Spearman antara Pembuangan waktu dalam bermain game online World Of Warcraft (X_5) dengan Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y) individu sebesar 0,543. Nilai korelasi sebesar itu menunjukkan bahwa kuatnya hubungan antara Pembuangan waktu dalam bermain game online World Of Warcraft (X_5) dengan Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y) tergolong hubungan yang sedang. Dengan nilai t hitung sebesar (3,544 > t tabel 2,042), maka disimpulkan terdapat hubungan positif yang signifikan antara Pembuangan waktu dalam bermain game online World Of Warcraft (X_5) dengan Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y).

Setelah diketahui adanya hubungan antara Pembuangan waktu dalam bermain game online World Of Warcraft (X_5) dengan Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y), maka besarnya hubungan antara Pembuangan waktu dalam bermain game online World Of Warcraft (X_5) dengan Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y) dapat diketahui melalui nilai koefisien determinasi.

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

$KD = 0{,}543^2 \times 100\%$

$= 29{,}51\%$

Dari rumus di atas dapat kita ketahui besarnya koefisien determinasi yaitu sebesar 29,51%. Nilai ini menunjukkan bahwa sebesar 29,51% perubahan-perubahan Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y) terhadap responden disebabkan oleh Pembuangan waktu dalam bermain game online World Of Warcraft (X_5). Sedangkan sisanya sebesar 70,49% perubahan yang terjadi pada

Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y) terhadap responden disebabkan oleh faktor lain.

4.4.6 Hubungan Pengurangan kegiatan sosial,pekerjaan atau rekreasional karena game online World Of Warcraft (X_6) dengan Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y)

Untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan antara Pengurangan kegiatan sosial,pekerjaan atau rekreasional karena game online World Of Warcraft (X_6) dengan Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y), maka dilakukan analisis korelasi *Rank Spearman* dengan hipotesis sebagai berikut:

Hipotesis:

Ho : Tidak terdapat hubungan antara Pengurangan kegiatan sosial,pekerjaan atau rekreasional karena game online World Of Warcraft (X_6) dengan Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y).

H1 : Terdapat hubungan antara Pengurangan kegiatan sosial,pekerjaan atau rekreasional karena game online World Of Warcraft (X_6) dengan Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y).

Dengan kriteria penolakan hipotesis:

H_0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan H_1 diterima

H_0 diterima jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan H_1 ditolak

Taraf signifikansi $\alpha = 5\%$ dan dk = n-2

Nilai perhitungan korelasi *Rank Spearman* kemudian disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.25

Hubungan Antara Pengurangan kegiatan sosial,pekerjaan atau rekreasional karena game online World Of Warcraft (X_6) dengan Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y)

Hubungan	Koefisien Korelasi Rank Spearman	Kekuatan hubungan	KD	t hitung	t tabel	Kesimpulan
X6 - Y	0,507	Sedang	25,68	3,220	2,042	Terdapat hubungan yang Signifikan

Besarnya koefisien korelasi Rank Spearman antara Pengurangan kegiatan sosial,pekerjaan atau rekreasional karena game online World Of Warcraft (X_6) dengan Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y) individu sebesar 0,507. Nilai korelasi sebesar itu menunjukkan bahwa kuatnya hubungan antara Pengurangan kegiatan sosial,pekerjaan atau rekreasional karena game online World Of Warcraft (X_6) dengan Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y) tergolong hubungan yang sedang. Dengan nilai t hitung sebesar (3,220 > t tabel 2,042), maka disimpulkan terdapat hubungan positif yang signifikan antara Pengurangan kegiatan sosial,pekerjaan atau rekreasional karena game online World Of Warcraft (X_6) dengan Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y).

Setelah diketahui adanya hubungan antara Pengurangan kegiatan sosial,pekerjaan atau rekreasional karena game online World Of Warcraft (X_6) dengan Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y), maka besarnya hubungan

antara Pengurangan kegiatan sosial,pekerjaan atau rekreasional karena game online World Of Warcraft (X_6) dengan Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y) dapat diketahui melalui nilai koefisien determinasi.

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

$KD = 0{,}507^2 \times 100\%$

$= 25{,}68\%$

Dari rumus di atas dapat kita ketahui besarnya koefisien determinasi yaitu sebesar 25,68%. Nilai ini menunjukkan bahwa sebesar 25,68% perubahan-perubahan Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y) terhadap responden disebabkan oleh Pengurangan kegiatan sosial,pekerjaan atau rekreasional karena game online World Of Warcraft (X_6). Sedangkan sisanya sebesar 74,32% perubahan yang terjadi pada Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y) terhadap responden disebabkan oleh faktor lain.

4.4.7 Hubungan Kerugian yang di timbulkan akibat bermain game online World Of Warcraft (X_7) dengan Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y)

Untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan antara Kerugian yang di timbulkan akibat bermain game online World Of Warcraft (X_7) dengan Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y), maka dilakukan analisis korelasi *Rank Spearman* dengan hipotesis sebagai berikut:

Hipotesis:

Ho : Tidak terdapat hubungan antara Kerugian yang di timbulkan akibat bermain game online World Of Warcraft (X_7) dengan Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y).

H1 : Terdapat hubungan antara Kerugian yang di timbulkan akibat bermain game online World Of Warcraft (X_7) dengan Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y).

Dengan kriteria penolakan hipotesis:

H_0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan H_1 diterima

H_0 diterima jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan H_1 ditolak

Taraf signifikansi $\alpha = 5\%$ dan dk = n-2

Nilai perhitungan korelasi *Rank Spearman* kemudian disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.26

Hubungan Antara Kerugian yang di timbulkan akibat bermain game online World Of Warcraft (X_7) dengan Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y)

Hubungan	Koefisien Korelasi Rank Spearman	Kekuatan hubungan	KD	t hitung	t tabel	Kesimpulan
X7 - Y	0,773	Kuat	59,68	6,663	2,042	Terdapat hubungan yang Signifikan

Besarnya koefisien korelasi Rank Spearman antara Kerugian yang di timbulkan akibat bermain game online World Of Warcraft (X_7) dengan Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y) individu sebesar 0,773. Nilai korelasi sebesar itu menunjukkan bahwa kuatnya hubungan antara Kerugian yang di timbulkan akibat bermain game online World Of Warcraft (X_7) dengan Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y) tergolong hubungan yang kuat. Dengan nilai t hitung sebesar (6,663 > t tabel 2,042), maka disimpulkan terdapat hubungan positif yang signifikan antara Kerugian yang di timbulkan akibat bermain game online World Of Warcraft (X_7) dengan Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y).

Setelah diketahui adanya hubungan antara Kerugian yang di timbulkan akibat bermain game online World Of Warcraft (X_7) dengan Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y), maka besarnya hubungan antara Kerugian yang di timbulkan akibat bermain game online World Of Warcraft (X_7) dengan Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y) dapat diketahui melalui nilai koefisien determinasi.

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

$KD = 0,773^2 \times 100\%$

$= 59,68\%$

Dari rumus di atas dapat kita ketahui besarnya koefisien determinasi yaitu sebesar 59,68%. Nilai ini menunjukkan bahwa sebesar 59,68% perubahan-perubahan Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y) terhadap responden disebabkan oleh Kerugian yang di timbulkan akibat bermain game online World

Of Warcraft (X_7). Sedangkan sisanya sebesar 40,32% perubahan yang terjadi pada Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan (Y) terhadap responden disebabkan oleh faktor lain.

4.4.8 Hubungan Kecanduan Game Online World OF Warcraft (X) dengan aspek psikologis di Kelompok Juragan (Y_1)

Untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan antara Kecanduan Game Online World Of Warcraft (X) dengan aspek psikologis di Kelompok Juragan (Y_1), maka dilakukan analisis korelasi *Rank Spearman* dengan hipotesis sebagai berikut:

Hipotesis:

Ho : Tidak terdapat hubungan antara Kecanduan Game Online World Of Warcraft (X) dengan aspek psikologis di Kelompok Juragan (Y_1).

H1 : Terdapat hubungan antara Kecanduan Game Online World Of Warcraft (X) dengan aspek psikologis di Kelompok Juragan (Y_1).

Dengan kriteria penolakan hipotesis:

H_0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan H_1 diterima

H_0 diterima jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan H_1 ditolak

Taraf signifikansi $\alpha = 5\%$ dan dk = n-2

Nilai perhitungan korelasi *Rank Spearman* kemudian disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.27

Hubungan Antara Kecanduan Game Online World Of Warcraft (X) dengan aspek psikologis di Kelompok Juragan (Y_1)

Hubungan	Koefisien Korelasi Rank Spearman	Kekuatan hubungan	KD	t hitung	t tabel	Kesimpulan
X - Y1	0,768	Kuat	59,03	6,574	2,042	Terdapat hubungan yang Signifikan

Besarnya koefisien korelasi Rank Spearman antara Kecanduan Game Online World Of Warcraft (X) dengan aspek psikologis di Kelompok Juragan (Y_1) individu sebesar 0,768. Nilai korelasi sebesar itu menunjukkan bahwa kuatnya hubungan antara Kecanduan Game Online World Of Warcraft (X) dengan aspek psikologis di Kelompok Juragan (Y_1) tergolong hubungan yang kuat. Dengan nilai t hitung sebesar (6,574 > t tabel 2,042), maka disimpulkan terdapat hubungan positif yang signifikan antara Kecanduan Game Online World Of Warcraft (X) dengan aspek psikologis di Kelompok Juragan (Y_1).

Setelah diketahui adanya hubungan antara Kecanduan Game Online World Of Warcraft (X) dengan aspek psikologis di Kelompok Juragan (Y_1), maka besarnya hubungan antara Kecanduan Game Online World Of Warcraft (X) dengan aspek psikologis di Kelompok Juragan (Y_1) dapat diketahui melalui nilai koefisien determinasi.

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

$KD = 0{,}768^2 \times 100\%$

$= 59{,}03\%$

Dari rumus di atas dapat kita ketahui besarnya koefisien determinasi yaitu sebesar 59,03%. Nilai ini menunjukkan bahwa sebesar 59,03% perubahan-perubahan aspek psikologis di Kelompok Juragan (Y_1) terhadap responden disebabkan oleh Kecanduan Game Online World Of Warcraft (X). Sedangkan sisanya sebesar 40,97% perubahan yang terjadi pada aspek psikologis di Kelompok Juragan (Y_1) terhadap responden disebabkan oleh faktor lain.

4.4.9 Hubungan Kecanduan Game Online World OF Warcraft (X) dengan aspek sosial di Kelompok Juragan (Y_2)

Untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan antara Kecanduan Game Online World Of Warcraft (X) dengan aspek sosial di Kelompok Juragan (Y_2), maka dilakukan analisis korelasi *Rank Spearman* dengan hipotesis sebagai berikut:

Hipotesis:

Ho : Tidak terdapat hubungan antara Kecanduan Game Online World Of Warcraft (X) dengan aspek sosial di Kelompok Juragan (Y_2).

H1 : Terdapat hubungan antara Kecanduan Game Online World Of Warcraft (X) dengan aspek sosial di Kelompok Juragan (Y_2).

Dengan kriteria penolakan hipotesis:

H_0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan H_1 diterima

H_0 diterima jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan H_1 ditolak

Taraf signifikansi $\alpha = 5\%$ dan dk = n-2

Nilai perhitungan korelasi *Rank Spearman* kemudian disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.28

Hubungan Antara Kecanduan Game Online World Of Warcraft (X) dengan aspek sosial di Kelompok Juragan (Y_2)

Hubungan	Koefisien Korelasi Rank Spearman	Kekuatan hubungan	KD	t hitung	t tabel	Kesimpulan
X - Y2	0,753	Kuat	56,63	6,259	2,042	Terdapat hubungan yang Signifikan

Besarnya koefisien korelasi Rank Spearman antara Kecanduan Game Online World Of Warcraft (X) dengan aspek sosial di Kelompok Juragan (Y_2) individu sebesar 0,753. Nilai korelasi sebesar itu menunjukkan bahwa kuatnya hubungan antara Kecanduan Game Online World Of Warcraft (X) dengan aspek sosial di Kelompok Juragan (Y_2) tergolong hubungan yang kuat. Dengan nilai t hitung sebesar (6,259 > t tabel 2,042), maka disimpulkan terdapat hubungan positif yang signifikan antara Kecanduan Game Online World Of Warcraft (X) dengan aspek sosial di Kelompok Juragan (Y_2).

Setelah diketahui adanya hubungan antara Kecanduan Game Online World Of Warcraft (X) dengan aspek sosial di Kelompok Juragan (Y_2), maka besarnya hubungan antara Kecanduan Game Online World Of Warcraft (X) dengan aspek sosial di Kelompok Juragan (Y_2) dapat diketahui melalui nilai koefisien determinasi.

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

KD = $0,753^2$ x 100%

= 56,63%

Dari rumus di atas dapat kita ketahui besarnya koefisien determinasi yaitu sebesar 56,63%. Nilai ini menunjukkan bahwa sebesar 56,63% perubahan-perubahan aspek sosial di Kelompok Juragan (Y_2) terhadap responden disebabkan oleh Kecanduan Game Online World Of Warcraft (X). Sedangkan sisanya sebesar 43,37% perubahan yang terjadi pada aspek sosial di Kelompok Juragan (Y_2) terhadap responden disebabkan oleh faktor lain.

4.4.10 Hubungan Kecanduan Game Online World OF Warcraft (X) dengan prestasi belajar di Kelompok Juragan (Y_3)

Untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan antara Kecanduan Game Online World Of Warcraft (X) dengan prestasi belajar di Kelompok Juragan (Y_3), maka dilakukan analisis korelasi *Rank Spearman* dengan hipotesis sebagai berikut:

Hipotesis:

Ho : Tidak terdapat hubungan antara Kecanduan Game Online World Of Warcraft (X) dengan prestasi belajar di Kelompok Juragan (Y_3).

H1 : Terdapat hubungan antara Kecanduan Game Online World Of Warcraft (X) dengan prestasi belajar di Kelompok Juragan (Y_3).

Dengan kriteria penolakan hipotesis:

H_0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan H_1 diterima

H_0 diterima jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan H_1 ditolak

Taraf signifikansi $\alpha = 5\%$ dan dk = n-2

Nilai perhitungan korelasi *Rank Spearman* kemudian disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.29

Hubungan Antara Kecanduan Game Online World Of Warcraft (X) dengan prestasi belajar di Kelompok Juragan (Y_3)

Hubungan	Koefisien Korelasi Rank Spearman	Kekuatan hubungan	KD	t hitung	t tabel	Kesimpulan
X - Y3	0,567	Sedang	32,15	3,770	2,042	Terdapat hubungan yang Signifikan

Besarnya koefisien korelasi Rank Spearman antara Kecanduan Game Online World Of Warcraft (X) dengan prestasi belajar di Kelompok Juragan (Y_3) individu sebesar 0,567. Nilai korelasi sebesar itu menunjukkan bahwa kuatnya hubungan antara Kecanduan Game Online World Of Warcraft (X) dengan prestasi belajar di Kelompok Juragan (Y_3) tergolong hubungan yang sedang. Dengan nilai t hitung sebesar (3,770 > t tabel 2,042), maka disimpulkan terdapat hubungan positif yang signifikan antara Kecanduan Game Online World Of Warcraft (X) dengan prestasi belajar di Kelompok Juragan (Y_3).

Setelah diketahui adanya hubungan antara Kecanduan Game Online World Of Warcraft (X) dengan prestasi belajar di Kelompok Juragan (Y_3), maka besarnya hubungan antara Kecanduan Game Online World Of Warcraft (X)

dengan prestasi belajar di Kelompok Juragan (Y_3) dapat diketahui melalui nilai koefisien determinasi.

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

$KD = 0{,}567^2 \times 100\%$

$= 32{,}15\%$

Dari rumus di atas dapat kita ketahui besarnya koefisien determinasi yaitu sebesar 32,15%. Nilai ini menunjukkan bahwa sebesar 32,15% perubahan-perubahan prestasi belajar di Kelompok Juragan (Y_3) terhadap responden disebabkan oleh Kecanduan Game Online World Of Warcraft (X). Sedangkan sisanya sebesar 67,85% perubahan yang terjadi pada prestasi belajar di Kelompok Juragan (Y_3) terhadap responden disebabkan oleh faktor lain.

4.5. Pembahasan

Perasaan seorang yang telah kecanduan *game online* mereka memiliki perasaan yang hampir sama dengan apa yang mereka rasakan. Mereka merasa dengan bermain *game online* mereka dapat melupakan masalah-masalah yang ada pada diri mereka. Seorang pecandu *game online* merasa sulit untuk lepas dari kegiatan mereka bermain *game online*. Mereka yang sudah menjadi pecandu berat akan menjadi lalai dengan kehidupan nyata mereka karena sudah terlalu dalam terlibat dipermainan tersebut dan memang beberapa *game* sengaja dikonstruksikan untuk mengikat seseorang ke dalam sesi permainan yang panjang.

Salah satu faktor yang menjadikan seseorang menjadi seorang pecandu adalah dengan menjamurnya pusat-pusat permainan *game online* (game centre) juga dianggap sebagai salah satu faktor yang mendorong pemain untuk kecanduan, apalagi biasanya pusat-pusat permainan *game online* tersebut menawarkan biaya sewa yang relatif terjangkau. Para pecandu *game online* tidak bisa lepas dari *game online* meskipun dalam sehari atau dalam jangka dua hari. Rasa penasaran untuk terus bermain yang terlalu tinggi hingga intensitas penggunaan *game online* pun semakin sering dan meningkat. Mereka merasakan perasaan yang membosankan jika mereka tidak bermain *game online* dalam satu hari. Menurut effendi dalam bukunya Psikologi Komunikasi Menurut Teori Behaviorisme "*Law of effect*" yaitu: "Perilaku yang tidak mendatangkan kesenangan tidak akan diulangi artinya seseorang tidak akan menggunakan media massa bila media massa tidak memberikan pemuasan pada kebutuhan kita. (Effendy, 2004:207).

Pada saat ini, remaja tidak kesulitan untuk menikmati fasilitas permainan online game, karena dapat dilihat dari banyaknya rental penyedia fasilitas online game yang tersebar di banyak tempat, termasuk di wilayah perumahan, perkotaan, dan di daerah lingkungan sekolah. Kondisi ini membuat remaja lebih mudah untuk bermain game dimana saja dan kapan saja tanpa mengenal waktu, yang pada akhirnya menyebabkan remaja menjadi kecanduan. Tingkah laku bermain online game yang dilakukan secara berlebihan bisa menghadirkan dampak-dampak yang tidak baik dan bisa mengarah pada addiction bagi pemainnya. Semakin tinggi tingkat kecanduan online game maka semakin tinggi dampak negatif yang akan

diperoleh remaja, dampak yang akan diperoleh dari kecanduan online game adalah remaja menjadi tidak memiliki skala prioritas dalam menjalani aktivitas sehari-hari, mendorong remaja untuk bertindak asosial, karena aktivitas bermain online game cukup menyita waktu untuk berkomunikasi, menimbulkan kemalasan belajar, disebabkan kelelahan yang ditimbulkan setelah bermain online game, dapat memicu tindakan kekerasan karena remaja mengimitasi tokoh secara berlebihan, sehingga remaja meniru seluruh perilaku yang ditampilkan oleh tokoh dalam permainan tanpa mempertimbangkan apakah hal tersebut berbahaya atau tidak.

Jadi seseorang bermain *game online* karena mereka merasa senang dengan permainan yang mereka mainkan. Karena semua informan yang peneliti teliti, mereka bermain *game online* untuk mencari kesenangan, *game online* mereka anggap dapat memberikan hiburan dan kesenangan yang tidak akan mereka dapatkan di tempat lain. Seorang pemain *game* adalah pemborosan dan kecenderungan untuk menjadi sangat konsumtif. Tercatat bagi pemain *game* yang bermain di *game centre* setidaknya harus mengeluarkan sejumlah biaya untuk membayar sewa komputer, parkir, snack dan minuman serta hal-hal tidak terduga lainnya. Hal ini biasanya terjadi pada pemain yang sudah sangat kecanduan terhadap *game online*. Kebanyakan dari mereka tentunya akan banyak menghabiskan waktunya di *game centre*. Hal ini bukan disebabkan mereka tidak memiliki perangkat komputer sendiri, melainkan bermain di *game centre* akan semakin menambah *chemistry* bermain mereka karena adanya suasana yang

nyaman serta dukungan komunitas yang diikuti oleh pemain di *game centre* tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian pada mahasiswa di kelompok juragan tinggi tingkat kecanduan game online world of warcraft melambangkan penggunaan internet untuk bermain game online memang sangat sulit untuk di hindari

Menurut penelitian Ariani (2005), pada dasarnya bermain online game bagi sebagian orang adalah kegiatan yang menyenangkan dan mengasyikan. Namun, remaja yang memiliki ketertarikan berlebih terhadap online game menjadikan kegiatan bermain online game sebagai suatu kegiatan yang wajib dilakukan untuk mendapatkan kepuasan dan mencari kesenangan dari aktivitas bermain online game. Fenomena yang sama terjadi pada hasil penelitian yang menunjukkan salah satu indikator remaja kecanduan terhadap online game adalah remaja larut dalam permainan untuk mendapatkan kepuasan terutama ketika remaja memperoleh skor dan level yang tinggi. Sejalan dengan pendapat Freud (1920) yang mengatakan pada dasarnya manusia memiliki kecenderungan untuk mencari kesenangan dan menghindari diri dari hal-hal yang tidak menyenangkan. Menurut *World Health Organization* (Pikiran Rakyat, 2008: 19) remaja yang kecanduan dalam permainan online game termasuk dalam tiga kriteria, yaitu sangat membutuhkan permainan dengan gejala menarik diri dari lingkungan, kehilangan kendali, dan tidak peduli dengan kegiatan lainnya. Fenomena yang sama terjadi pada hasil penelitian yang menunjukkan remaja yang kecanduan terhadap online game cenderung mengabaikan aktivitas-aktivitas lain yang lebih

penting untuk dilakukan, remaja kehilangan kontrol atas waktu sehingga remaja tidak memiliki self control.

Menurut Hawadi (2001) game memiliki sifat seductive, yaitu membuat orang menjadi kecanduan untuk terpaku di depan monitor selama berjam-jam, apalagi game juga dirancang suatu reinforcement atau penguatan yang bersifat 'segera' begitu permainan berhasil melampaui target tertentu. Reinforcement dalam permainan menyebabkan remaja merasa tertantang sehingga terus menerus menekuni permainan dan mengarah pada perilaku adiksi. Pendapat Hawadi sejalan dengan hasil penelitian yang menunjukkan siswa sangat senang dan bersemangat pada saat bermain online game, sering larut dalam permainan karena siswa merasa tertantang untuk memperoleh skor dan level yang lebih tinggi, memiliki keinginan untuk meningkatkan durasi waktu bermain online game. Hasil penelitian ini menunjukkan remaja yang kecanduan online game memiliki kecenderungan merasa gelisah, memiliki perasaan yang tidak menentu, merasa ketakutan yang berlebihan, mudah tersinggung apabila ada sesuatu yang tidak berjalan seperti apa yang diharapkan, lebih merasakan keadaan depresi dengan keadaan dimana remaja merasa dirinya memiliki kekurangan energi dan mengalami kesulitan untuk memulai suatu aktivitas, selain itu remaja merasa kesulitan untuk menolak impuls-impuls atau dorongan emosional yang dimiliki. Siswa yang kecanduan online game, memiliki kecenderungan berorientasi kesenangan dan penghargaan jangka pendek dibandingkan konsekuensi jangka panjang. Sejalan dengan pendapat Griffiths (2001) yang menyatakan masalah yang sedang dihadapi akan memunculkan ketidakstabilan emosi yang

mengarahkan pada perasaan tidak nyaman sehingga aktifitas bermain online game yang dilakukan, diharapkan bisa memberikan kesenangan dan dapat meredakan kecemasan yang dirasakan, secara ekstrim remaja akan sangat cemas jika tidak bermain online game.

Berdasarkan hasil penelitian, pemain online game yang memiliki addiction level yang tinggi merasakan kompulsi yang tidak terkontrol dalam dirinya untuk mengulangi tingkah laku bermain online game dan tidak memperdulikan konsekuensi-konsekuensi negatif yang ada padanya. Hal ini sejalan dengan penelitian Ariani (2005) mengenai remaja yang kecanduan online game, dari 64 remaja pengguna fasilitas online game, 57,81% diantaranya atau sebanyak 37 remaja ternyata merasakan kompulsi yang tidak terkontrol dalam dirinya dalam bermain online game sehingga tidak merasakan adanya konsekuensi negatif dari aktifitas bermain online game.

Remaja kecanduan online game yang berada pada kategori tinggi dalam penelitian ini, sering merasa cemas dan gelisah yang sering didasari alasan yang tidak jelas. Hasil serupa didapatkan oleh Scealy, Phillips dan Stevonson (2002) sifat pencemas (anxiety trait) merupakan salah satu *traits* yang dimiliki oleh pemain online game dan sifat ini bisa dijadikan predictor kemunculan tingkah laku adiktif terhadap online game. Remaja yang kecanduan online game akan merasa lebih nyaman bergaul dengan teman yang memiliki kebiasaan yang sama, karena apabila remaja berkumpul dengan remaja lain yang menggemari online game maka remaja dapat membuat sebuah komunitas yang dapat memberikan kemudahan kepada seluruh gamer untuk berkompetisi meraih target yang

diinginkan. Sejalan dengan yang diungkapkan dalam media cetak Pikiran Rakyat (2008) keasyikan dari permainan yang dapat dimainkan banyak orang, membuat banyak yang menggemarinya, bahkan ada pula yang membuat komunitas bagi penggemar online game. Pada komunitas online game para pemain berusaha untuk meraih tujuan, kelompok-kelompok dari pemain dalam satu tim akan berjuang sebagai satu kelompok.

Pada saat ini, remaja tidak kesulitan untuk menikmati fasilitas permainan online game, karena dapat dilihat dari banyaknya rental penyedia fasilitas online game yang tersebar di banyak tempat, termasuk di wilayah perumahan, perkotaan, dan di daerah lingkungan sekolah. Kondisi ini membuat remaja lebih mudah untuk bermain game dimana saja dan kapan saja tanpa mengenal waktu, yang pada akhirnya menyebabkan remaja menjadi kecanduan. Tingkah laku bermain online game yang dilakukan secara berlebihan bisa menghadirkan dampak-dampak yang tidak baik dan bisa mengarah pada addiction bagi pemainnya. Semakin tinggi tingkat kecanduan online game maka semakin tinggi dampak negatif yang akan diperoleh remaja, dampak yang akan diperoleh dari kecanduan online game adalah remaja menjadi tidak memiliki skala prioritas dalam menjalani aktivitas sehari-hari, mendorong remaja untuk bertindak asosial, karena aktivitas bermain online game cukup menyita waktu untuk berkomunikasi, menimbulkan kemalasan belajar, disebabkan kelelahan yang ditimbulkan setelah bermain online game, dapat memicu tindakan kekerasan karena remaja mengimitasi tokoh secara berlebihan, sehingga remaja meniru seluruh perilaku yang ditampilkan oleh tokoh

dalam permainan tanpa mempertimbangkan apakah hal tersebut berbahaya atau tidak.

Dampak terparah dari kecanduan online game adalah dapat mengakibatkan kematian. Hal serupa diungkapkan oleh Margaretha Soleman (2007) yang mengatakan bermain online game yang berlebihan dapat menimbulkan dampak negatif, karena bermain online game berhari-hari tanpa henti menyebabkan gamer menjadi mudah lelah dalam melakukan aktivitas fisik karena kurang berolah raga, dan ada yang sampai terkena penyakit TBC karena kegiatan sehari-harinya adalah bergadang, merokok, makan mie instan, dan bermain online game, dan dampak terburuknya adalah kematian.