

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Penggunaan *Game Online* di Dusun Jongkang

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 tabel mengenai nilai maximum dan minimum melalui perhitungan statistik deskriptif dengan menggunakan *SPSS for windows 16.0* sebagai berikut :

**Tabel 4.15**

**Descriptive Statistics**

|                    | N  | Minimum | Maximum | Mean  | Std. Deviation |
|--------------------|----|---------|---------|-------|----------------|
| GAMEONLINE         | 70 | 37      | 58      | 48.17 | 4.433          |
| INTERAKSI          | 70 | 32      | 54      | 44.81 | 4.707          |
| KECERDASAN         | 70 | 32      | 54      | 44.17 | 4.727          |
| Valid N (listwise) | 70 |         |         |       |                |

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

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

I = Interval

R= Nilai maximum – nilai minimum + 1

K= Jumlah golongan

Berdasarkan tabel descriptive statistics diatas dapat dilihat nilai maximum sebesar 58 dan nilai minumun sebesar 37. Skor ini kemudian digunakan untuk mencari interval dengan rumus seperti diatas:

$$i = \frac{58 - 37 + 1}{4} = 6$$

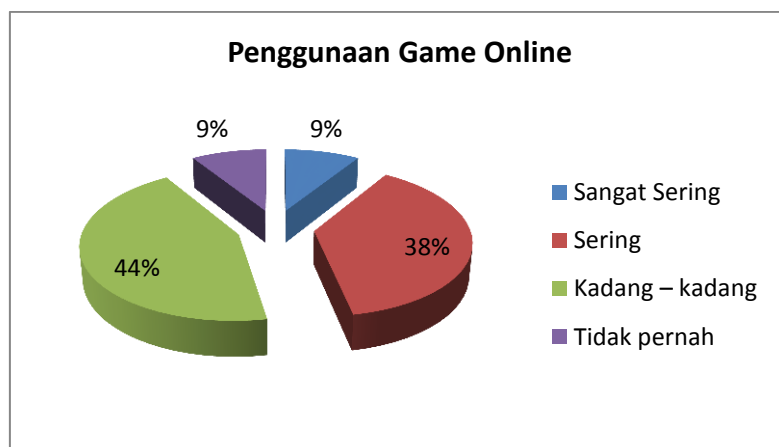
Dari hasil diatas maka sudah diketahui intervalnya, kemudian membuat tabel dan memasukan nilai remaja sesuai dengan kriteria tersebut. Adapun tabel dan diagram sebagai berikut

**Tabel 4.16**

**Prosentase Penggunaan *Game Online***

| Interval | Frekuensi | Kriteria        | Prosentase |
|----------|-----------|-----------------|------------|
| 55 – 58  | 6         | Sangat Sering   | 9 %        |
| 49 – 54  | 27        | Sering          | 38 %       |
| 43 – 48  | 31        | Kadang – kadang | 44 %       |
| 37 – 42  | 6         | Tidak pernah    | 9 %        |

**Diagram 4.1**



Berdasarkan data diatas dapat dilihat bahwa 9% remaja di Dusun Jongkang sangat sering menggunakan game online, 38% remaja sering menggunakan game online, dan 44% remaja kadang – kadang menggunakan game online dan sisanya 9% remaja tidak pernah menggunakan game online. Dapat dilihat dari data tersebut pengguna game online di Dusun jongkang termasuk banyak, terlihat dari 38% dan 44% remaja sering menggunakan game online. Maka dapat disimpulkan bahwa remaja di Dusun Jongkang banyak yang menggunakan/ memainkan *game online*.

Dari observasi yang dilakukan peneliti bahwa banyak remaja di Dusun Jongkang yang bermain *game online*. Baik di *game center* maupun digadged remaja itu sendiri. Banyak remaja yang menggunakan *gadgednya* untuk bermain *game online*, terlihat ketika peneliti mengikuti pertemuan rutin remaja banyak remaja yang bermain *game*.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan *game online* di Dusun Jongkang cukup tinggi, karena para remaja sering menggunakan *game online*. Ada sekitar 38 % remaja yang sering menggunakan dan memainkan *game online*. Sedangkan yang tidak pernah menggunakan *game* hanya sekitar 9% saja.

## B. Interaksi Sosial Remaja di Dusun Jongkang

Berdasarkan dari hasil nilai angket yang telah disebar, pada interaksi sosial terdapat berbagai jawaban dan nilainya berbeda – beda antara satu responden dengan responden lainnya. Dibawah ini telah disajikan tabel mengenai nilai maximum dan minimum melalui perhitungan statistik deskriptif dengan menggunakan *SPSS for windows 16.0* sebagai berikut :

**Tabel 4.17**

| Descriptive Statistics |    |         |         |       |                |
|------------------------|----|---------|---------|-------|----------------|
|                        | N  | Minimum | Maximum | Mean  | Std. Deviation |
| GAMEONLINE             | 70 | 37      | 58      | 48.17 | 4.433          |
| INTERAKSI              | 70 | 32      | 54      | 44.81 | 4.707          |
| KECERDASAN             | 70 | 32      | 54      | 44.17 | 4.727          |
| Valid N (listwise)     | 70 |         |         |       |                |

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

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

I = Interval

R= Nilai maximum – nilai minimum + 1

K= Jumlah golongan

Berdasarkan tabel descriptive statistics diatas dapat dilihat nilai maximum sebesar 54 dan nilai minumun sebesar 32. Skor ini kemudian digunakan untuk mencari interval dengan rumus seperti diatas:

$$I = \frac{54 - 32 + 1}{4} = 5$$

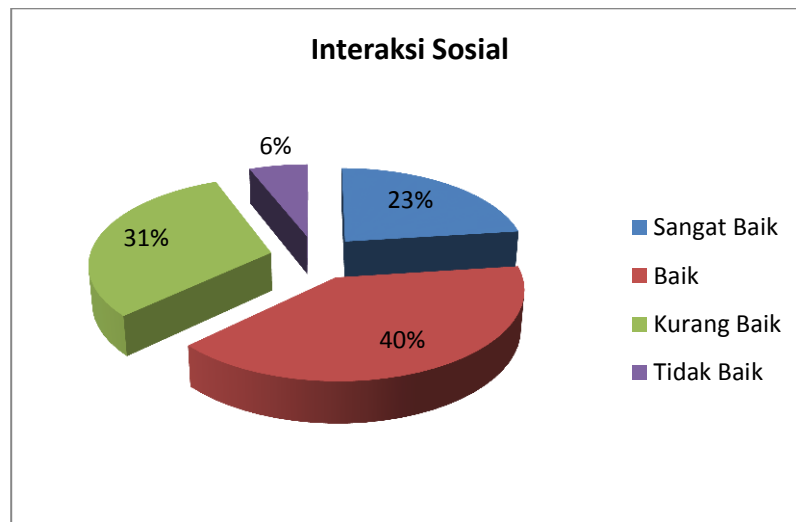
Dari hasil diatas maka sudah diketahui intervalnya, kemudian membuat tabel dan memasukan nilai remaja sesuai dengan kriteria tersebut. Adapun tabel dan diagram sebagai berikut:

**Tabel 4.18**

**Prosentase Interaksi Sosial**

| Interval | Frekuensi | Kriteria    | Prosentase |
|----------|-----------|-------------|------------|
| 50 – 54  | 16        | Sangat Baik | 23 %       |
| 44 – 49  | 28        | Baik        | 40 %       |
| 38 – 43  | 22        | Kurang Baik | 31 %       |
| 32 – 37  | 4         | Tidak Baik  | 6 %        |

**Diagram 4.2**



Berdasarkan data diatas dapat dilihat bahwa 23% remaja di Dusun Jongkang mempunyai interaksi sosial yang sangat baik, 40% remaja mempunyai interaksi sosial yang cukup baik, dan 31% remaja mempunyai

interaksi sosial yang kurang baik, dan sisanya 6% remaja mempunyai interaksi sosial yang tidak baik. Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial remaja Dusun Jongkang cukup baik.

Dan dapat dilihat dari observasi yang telah dilakukan oleh peneliti bahwa remaja di Dusun Jongkang sering mengadakan perkumpulan remaja atau disebut juga dengan karang taruna Dusun Jongkang. Dalam perkumpulan tersebut, digunakan oleh remaja untuk bertukar pendapat dan fikiran sehingga remaja mempunyai interaksi sosial yang cukup baik.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial remaja yang ada di Dusun Jongkang cukup baik. Dapat dilihat dari data diatas bahwa 40% remaja mempunyai interaksi sosial yang baik. Sedangkan remaja yang interaksi sosialnya kurang baik ada sekita 6% saja.

### **C. Kecerdasan Emosi Remaja di Dusun Jongkang**

Berdasarkan dari hasil nilai angket yang telah disebarakan, pada variabel kecerdasan emosi terdapat berbagai jawaban dan nilainya berbeda – beda antara satu responden dengan responden lainnya. Dibawah ini telah disajikan tabel mengenai nilai maximum dan minimum melalui perhitungan statistik deskriptif dengan menggunakan *SPSS for windows 16.0* sebagai berikut :

**Tabel 4.19**

**Descriptive Statistics**

|                    | N  | Minimum | Maximum | Mean  | Std. Deviation |
|--------------------|----|---------|---------|-------|----------------|
| GAMEONLINE         | 70 | 37      | 58      | 48.17 | 4.433          |
| INTERAKSI          | 70 | 32      | 54      | 44.81 | 4.707          |
| KECERDASAN         | 70 | 32      | 54      | 44.17 | 4.727          |
| Valid N (listwise) | 70 |         |         |       |                |

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

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

I = Interval

R= Nilai maximum – nilai minimum + 1

K= Jumlah golongan

Berdasarkan tabel descriptive statistics diatas dapat dilihat nilai maximum sebesar 54 dan nilai minimum sebesar 32. Skor ini kemudian digunakan untuk mencari interval dengan rumus seperti diatas:

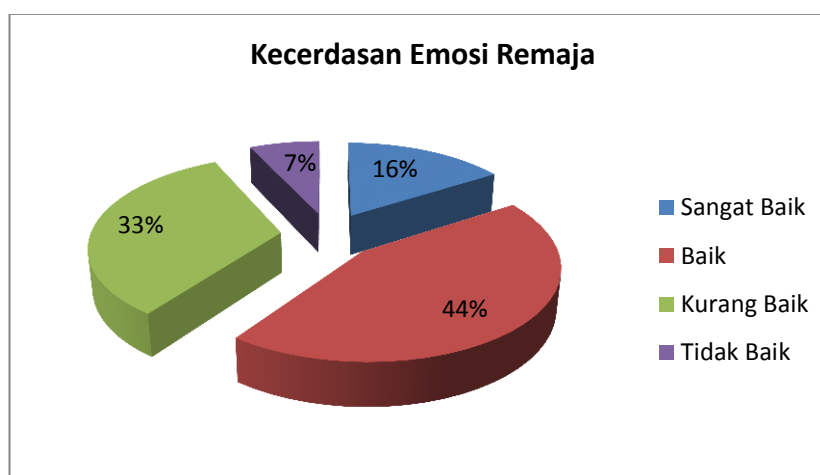
$$I = \frac{54 - 32 + 1}{4} = 5$$

Dari hasil diatas maka sudah diketahui intervalnya, kemudian membuat tabel dan memasukan nilai remaja sesuai dengan kriteria tersebut. Adapun tabel dan diagram sebagai berikut :

**Tabel 4.20**  
**Prosentase Kecerdasan Emosi**

| <b>Interval</b> | <b>Frekuensi</b> | <b>Kriteria</b> | <b>Prosentase</b> |
|-----------------|------------------|-----------------|-------------------|
| 50 – 54         | 11               | Sangat Baik     | 16 %              |
| 44 – 49         | 31               | Baik            | 44 %              |
| 38 – 43         | 23               | Kurang Baik     | 33 %              |
| 32 – 37         | 5                | Tidak Baik      | 7 %               |

**Diagram 4.3**



Dari data diatas dapat dilihat bahwa remaja di Dusun Jongkang 16% mempunyai kecerdasan emosi yang sangat baik, 44% remaja mempunyai kecerdasan emosi yang baik, 33% mempunyai kecerdasan emosi yang kurang baik, dan sisanya 7% mempunyai kecerdasan emosi yang tidak baik. Dari keterangan diatas dapat dilihat bahwa remaja Dusun Jongkang mempunyai kecerdasan emosi yang baik.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa, remaja di Dusun Jongkang ini mempunyai kecerdasan emosi yang baik. Dapat di lihat bahwa 44%



remaja mempunyai kecerdasan emosi yang baik, sedangkan 7% remaja mempunyai kecerdasan emosi yang kurang baik.

#### D. Pengaruh Penggunaan *Game Online* terhadap Kecerdasan Emosi Remaja

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *game online* terhadap kecerdasan emosi dilakukan tahapan – tahapan, dan harus memenuhi syarat statistic parametric. Dan syarat yang harus di penuhi sebagai berikut :

##### a. Uji Normalitas

uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data tiap – tiap variabel berdistribusi normal apakah tidak. Pada dasarnya uji normalitas adalah untuk membandingkan antara data yang kita miliki berdistribusi normal yang mean dan standar deviasinya sama dengan data kita (Priyanto,2009:58). Dalam uji normalitas ini pengolahan data dibantu menggunakan *SPSS for windows 16.0*, dan menggunakan uji kolmogorov smirnov. setelah data dimasukan dan dianalisis maka hasil uji normalitas sebagai berikut :

**Tabel 4.21**

**Tests of Normality**

|                 | Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup> |    |                   | Shapiro-Wilk |    |      |
|-----------------|---------------------------------|----|-------------------|--------------|----|------|
|                 | Statistic                       | df | Sig.              | Statistic    | df | Sig. |
| GAME            | .097                            | 70 | .098              | .989         | 70 | .799 |
| INTERAKSI       | .097                            | 70 | .098              | .969         | 70 | .080 |
| KECERDASANEMOSI | .086                            | 70 | .200 <sup>*</sup> | .975         | 70 | .164 |

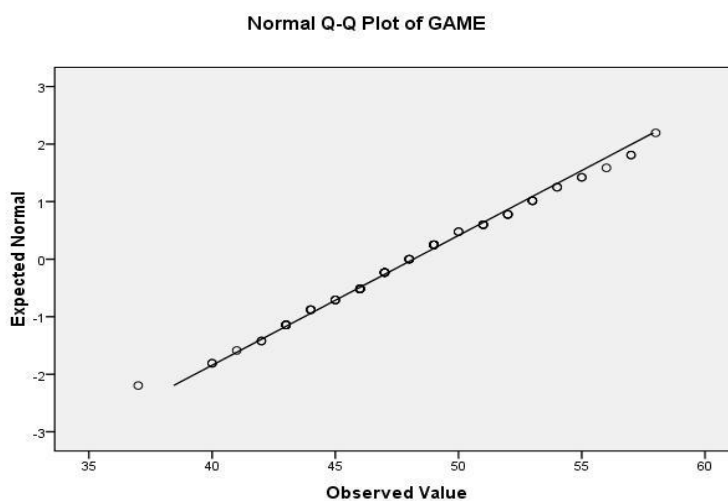
a. Lilliefors Significance Correction

\*. This is a lower bound of the true significance.

Kriteria pengambilan keputusan yaitu jika Signifikansi  $> 0,05$  maka data tersebut berdistribusi normal, dan apabila Signifikansi  $< 0,05$  maka data tersebut tidak berdistribusi normal. Dapat dilihat pada hasil uji kolmogorov smirnov diatas bahwa nilai signifikan penggunaan *game online* adalah  $0,098 > 0,05$  yang berarti data tersebut berdistribusi normal. Sedangkan untuk variabel kecerdasan emosi nilai signifikannya adalah  $0,200 > 0,05$  maka data yang diperoleh berdistribusi normal. Dari data diatas dapat dinyatakan bahwa semua variabel data sudah berdistribusi normal.

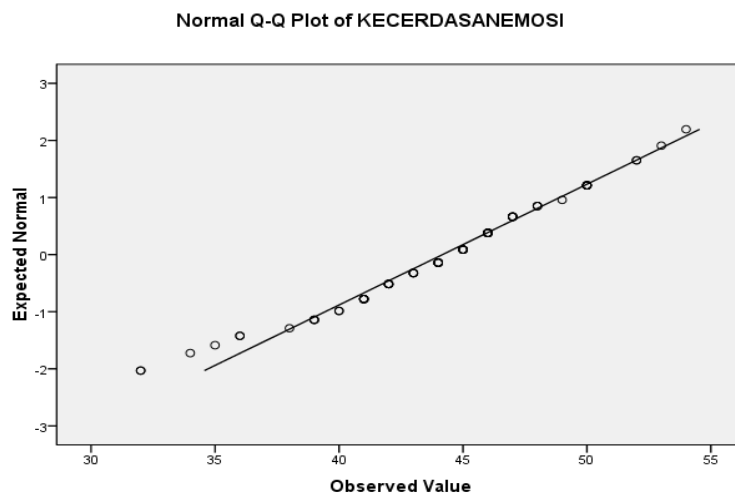
Sedangkan untuk pengujian normal probability dengan ketentuan jika data menyebar disekitar garis dan mengikuti arah diagonal, maka model regresi memenuhi asumsi normalitas. Dan jika data menyebar jauh dari garis dan tidak mengikuti arah diagonal maka data tersebut tidak berasumsi normalitas. Untuk pengujian normal probability dapat dilihat pada gambar berikut ini

**Gambar 4. 1**



Dalam gambar diatas menggambarkan mengenai data penggunaan *game online*. Dapat dilihat pada gambar normal Q – Q Plot of game diatas bahwa data – data tersebut telah berdekatan dan mengikuti garis, data tersebut sudah mengikuti arah diagonal. Berdasarkan ketentuan mengenai uji normal probability, maka data dalam variabel penggunaan *game online* sudah berdistribusi normal.

**Gambar 4. 2**



Dalam gambar diatas menggambarkan mengenai data kecerdasan emosi remaja. Dapat dilihat pada gambar normal Q – Q Plot of kecerdasan emosi diatas bahwa data – data tersebut telah berdekatan dan mengikuti garis, data tersebut sudah mengikuti arah diagonal. Berdasarkan ketentuan mengenai uji normal probability, maka data dalam variabel kecerdasan emosi remaja sudah berdistribusi normal.

## b. Uji Multikolinieritas

Multikolinieritas adalah keadaan dimana antara dua variabel atau lebih pada model regresi terjadi hubungan yang linier sempurna atau mendekati sempurna. Model regresi yang baik mensyaratkan tidak adanya masalah dalam uji multikolinieritas. Untuk mendeteksi adanya multikolinieritas dengan melihat Tolerance dan VIF. Semakin kecil tolerance dan semakin besar VIF maka artinya mendekati masalah pada multikolinieritas. Dalam banyaknya penelitian menyebutkan bahwa jika tolerance lebih dari 0,1 dan VIF kurang dari 10 maka tidak terjadi multikolinieritas (Priyanto,2009:59). Untuk mengetahui apakah terjadi multikolinieritas atau tidak adalah dengan melihat tabel *coefficients* pada kolom *collinearity statistics*, berikut ini :

**Tabel 4. 22**

**Coefficients<sup>a</sup>**

| Model |            | Unstandardized Coefficients |            | Standardized Coefficients | t     | Sig. | Collinearity Statistics |       |
|-------|------------|-----------------------------|------------|---------------------------|-------|------|-------------------------|-------|
|       |            | B                           | Std. Error | Beta                      |       |      | Tolerance               | VIF   |
| 1     | (Constant) | 6.475                       | 4.897      |                           | 1.322 | .191 |                         |       |
|       | X1         | .090                        | .086       | .084                      | 1.045 | .300 | .952                    | 1.050 |
|       | X2         | .744                        | .081       | .741                      | 9.178 | .000 | .952                    | 1.050 |

a. Dependent Variable: Y

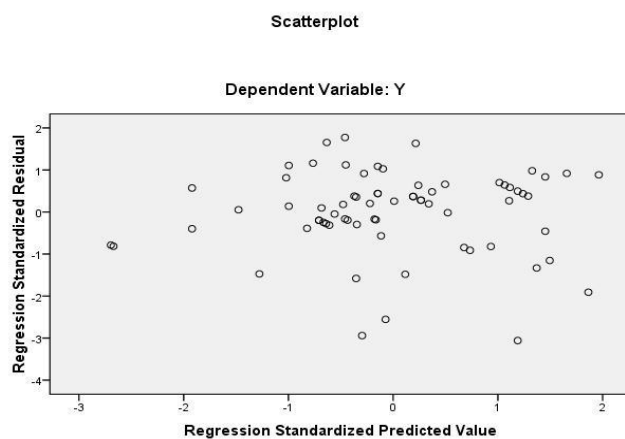
Berdasarkan tabel tersebut, dapat di ketahui bahwa tolerance dari kedua variabel independent adalah 0,952 yang berarti lebih dari 0,1 ( $0,952 > 0,1$ ). Dan untuk VIF adalah 1,050

yang berarti lebih kecil dari pada 10 ( $1,050 < 10$ ). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model regresi ini tidak terjadi multikolinieritas dan data tersebut dinyatakan baik.

### c. Uji Heteroskedastisitas

Heteroskedastisitas adalah keadaan dimana terjadinya ketidaksamaan varian dari residual pada model persamaan regresi. Model regresi yang baik mensyaratkan bahwa tidak adanya masalah heteroskedastisitas. Heteroskedastisitas menyebabkan penaksir atau estimator menjadi tidak efisien dan nilai koefisien akan menjadi sangat tinggi.

Untuk mendeteksi ada tidaknya heteroskedastisitas dengan melihat pola titik – titik pada scatterplots regresi. Jika titik – titik menyebar dengan pola yang tidak jelas di atas dan di bawah angka 0 pada sumbu Y maka tidak terjadi masalah heteroskedastisitas (Priyanto,2009:60) Hasil heteroskedastisitas dapat dilihat pada gambar di bawah ini : **Gambar 4. 3**



Berdasarkan scatterplot pada gambar diatas, dapat diketahui bahwa titik – titik menyebar dengan pola yang tidak jelas di atas dan di bawah angka 0 pada sumbu Y, maka dapat disimpulkan bahwa model regresi ini tidak terjadi masalah heteroskedastisitas.

Setelah dilakukan uji asumsi klasik untuk memenuhi syarat uji regresi linier, dan tidak ditemukan masalah dalam uji tersebut maka uji regresi linier dapat dilanjutkan dan diselesaikan dengan menggunakan uji statistic selanjutnya. Dan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *game online* terhadap dilakukan tahapan sebagai berikut:

### 1. Uji T

Berdasarkan hasil penyebaran angket sejumlah 70 responden, maka peneliti melakukan uji t dengan bantuan *SPSS for windows 16.0*. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *game online* terhadap kecerdasan emosi remaja. Dari pengolahan data yang telah didapatkan hasil analisis seperti pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4.23**

**Coefficients<sup>a</sup>**

| Model |            | Unstandardized Coefficients |            | Standardized Coefficients | t     | Sig. | Collinearity Statistics |       |
|-------|------------|-----------------------------|------------|---------------------------|-------|------|-------------------------|-------|
|       |            | B                           | Std. Error | Beta                      |       |      | Tolerance               | VIF   |
| 1     | (Constant) | 31.526                      | 6.063      |                           | 5.200 | .000 |                         |       |
|       | X1         | .263                        | .125       | .246                      | 2.094 | .040 | 1.000                   | 1.000 |

a. Dependent Variable: Y

Dapat dilihat pada tabel diatas bahwa nilai signifikansi penggunaan *game online* terlihat dalam kolom *Coefficients* dengan nilai sig. 0,040. Nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05( $0,040 < 0,05$ ), maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yaitu ada pengaruh antara penggunaan *game online* dengan kecerdasan emosi remaja. Variabel X1 mempunyai t hitung sebesar 2.094 dan t tabel 1.995 yang berarti  $2.094 > 1.995$ , maka dapat disimpulkan bahwa variabel X1 memiliki kontribusi terhadap Y.

Berdasarkan penelitian dan perhitungan dengan 70 responden, peneliti mempunyai kesimpulan bahwa penggunaan *game online* mempunyai pengaruh terhadap kecerdasan emosi remaja di Dusun Jongkang.

## 2. Uji F

Berdasarkan hasil penyebaran angket sebanyak 70 responden, kemudian peneliti melakukan uji F atau uji Koefisien regresi dengan bantuan *SPSS for windows versi 16.0*, untuk mengetahui pengaruh penggunaan *game online* terhadap kecerdasan emosi remaja. Dari pengolahan data tersebut dapat diperoleh hasil analisis seperti berikut :

**Tabel 4.24**

**ANOVA<sup>b</sup>**

| Model |            | Sum of Squares | df | Mean Square | F     | Sig.              |
|-------|------------|----------------|----|-------------|-------|-------------------|
| 1     | Regression | 93.437         | 1  | 93.437      | 4.386 | .040 <sup>a</sup> |
|       | Residual   | 1448.506       | 68 | 21.302      |       |                   |
|       | Total      | 1541.943       | 69 |             |       |                   |

a. Predictors: (Constant), X1

b. Dependent Variable: Y

Berdasarkan hasil analisis yang diperoleh dengan menggunakan *SPPS for windows versi 16.0*, dapat dilihat dari tabel diatas bahwa nilai F hitung adalah 4.386 dengan nilai probabilitas sig. 0,040 dan nilai f tabel sebesar 3.13, maka  $4.386 > 3,13$  dan nilai sig. 0,040 lebih kecil dari nilai probabilitas sig. 0,05 dengan demikian bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan *game online* terhadap kecerdasan emosi remaja di Dusun Jongkang.

Dari data yang diperoleh dan telah diolah menggunakan *SPPS for windows versi 16.0* diatas dapat disimpulkan bahawa ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan *game online* terhadap kecerdasan emosi di Dusun jongkang.

### 3. Analisis Koefisien Determinasi

Analisis koefisien determinasi (*R Square*) digunakan untuk mengetahui seberapa besar prosentase sumbangan pengaruh variabel independent secara serentak terhadap variabel dependent. Untuk mengetahui besarnya kontribusi penggunaan *game online* terhadap kecerdasan emosi remaja dapat dilihat dalam tabel berikut :

**Tabel 4. 25**

**Model Summary<sup>b</sup>**

| Model | R                 | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate | Change Statistics |          |     |     |               | Durbin-Watson |
|-------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|-------------------|----------|-----|-----|---------------|---------------|
|       |                   |          |                   |                            | R Square Change   | F Change | df1 | df2 | Sig. F Change |               |
| 1     | .246 <sup>a</sup> | .061     | .047              | 4.615                      | .061              | 4.386    | 1   | 68  | .040          | 1.486         |

a. Predictors: (Constant), X1

b. Dependent Variable: Y



Berdasarkan tabel Model Summary diatas dapat dilihat bahwa nilai Koefisien Determinasi (*R square*) adalah 0,061 dengan demikian dapat diketahui bahwa kontribusi variabel penggunaan *game online* mempengaruhi kecerdasan emosi remaja sebesar 6,1% sedangkan 93,9% di pengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti.

#### 4. Analisis Regresi Linier Sederhana

Analisis regresi linier digunakan untuk meramalkan nilai variabel dependen apabila nilai variabel independent dinaikan atau diturunkan. Analisis regresi ini merupakan hubungan antara dua variabel atau lebih jika analisis ini hanya menggunakan satu variabel independent maka analisis tersebut adalah analisis regresi linier sederhana (Priyanto, 2009:40). Data yang digunakan untuk variabel dependent adalah kuantitatif. Persamaan regresi linier adalah sebagai berikut :

$$Y = a + bx$$

Keterangan :

Y = Variabel dependent yang diramalkan

a = konstanta

b = koefisien dari x

Berdasarkan perhitungan *Coefficients* dengan bantuan rumus *SPSS for windows versi 16.0* bahwa nilai a = 31.5326, sedangkan nilai b = 0,263. Maka persamaan regresinya adalah  $Y = 31.5326 + 0,263X$

Dengan demikian, dilihat dari data yang telah di peroleh dan telah diolah maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan *game online* terhadap kecerdasan emosi remaja. Pengaruh menggunakan *game online* hanya sebesar 6,1% sedangkan 93,9% lainnya dipengaruhi oleh faktor lain.

#### **E. Pengaruh Interaksi Sosial terhadap Kecerdasan Emosi Remaja**

Untuk mengetahui pengaruh interaksi sosial terhadap kecerdasan emosi dilakukan tahapan – tahapan, dan harus memenuhi syarat statistic parametric.

Dan syarat yang harus di penuhi sebagai berikut :

##### **a. Uji Normalitas**

uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data tiap – tiap variabel berdistribusi normal apakah tidak. Pada dasarnya uji normalitas adalah untuk membandingkan antara data yang kita miliki berdistribusi normal yang mean dan standar deviasinya sama dengan data kita. Dalam uji normalitas ini pengolahan data dibantu menggunakan *SPSS for windows 16.0*, dan menggunakan uji kolmogorov smirnov. setelah data dimasukan dan dianalisis maka hasil uji normalitas sebagai berikut :

**Tabel 4.26**

|                 | Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup> |    |                   | Shapiro-Wilk |    |      |
|-----------------|---------------------------------|----|-------------------|--------------|----|------|
|                 | Statistic                       | df | Sig.              | Statistic    | df | Sig. |
| GAME            | .097                            | 70 | .098              | .989         | 70 | .799 |
| INTERAKSI       | .097                            | 70 | .098              | .969         | 70 | .080 |
| KECERDASANEMOSI | .086                            | 70 | .200 <sup>*</sup> | .975         | 70 | .164 |

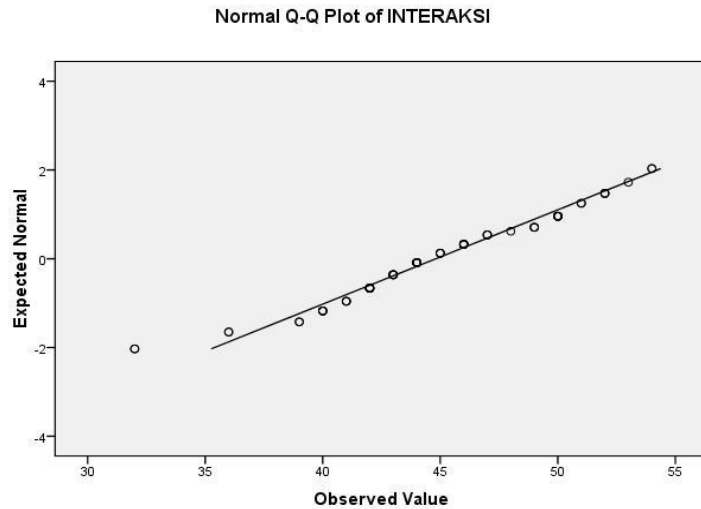
a. Lilliefors Significance Correction

\*. This is a lower bound of the true significance.

Kriteria pengambilan keputusan yaitu jika Signifikansi > 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal, dan apabila Signifikansi < 0,05 maka data tersebut tidak berdistribusi normal. Dapat dilihat pada hasil uji kolmogorov smirnov diatas bahwa nilai signifikan pada tabel interaksi sosial nilai signifikannya adalah 0,098 > 0,05 maka data tersebut dinyatakan berdistribusi normal, sedangkan untuk variabel kecerdasan emosi nilai signifikannya adalah 0,200 > 0,05 maka data yang diperoleh berdistribusi normal. Dari data diatas dapat dinyatakan bahwa semua variabel data sudah berdistribusi normal.

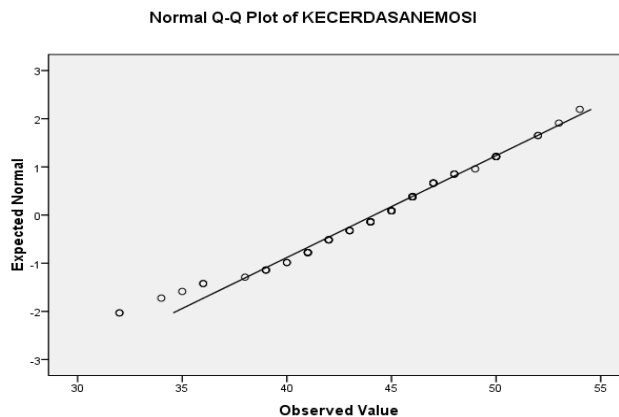
Sedangkan untuk pengujian normal probability dengan ketentuan jika data menyebar disekitar garis dan mengikuti arah diagonal, maka model regresi memenuhi asumsi normalitas. Dan jika data menyebar jauh dari garis dan tidak mengikuti arah diagonal maka data tersebut tidak berasumsi normalitas. Untuk pengujian normal probability dapat dilihat pada gambar berikut ini:

**Gambar 4. 4**



Dalam gambar diatas menggambarkan mengenai data interaksi sosial. Dapat dilihat pada gambar normal Q – Q Plot of interaksi diatas bahwa data – data tersebut telah berdekatan dan mengikuti garis, data tersebut sudah mengikuti arah diagonal. Berdasarkan ketentuan mengenai uji normal probability, maka data dalam variabel interaksi sosial sudah berdistribusi normal

**Gambar 4. 5**



Dalam gambar diatas menggambarkan mengenai data kecerdasan emosi remaja. Dapat dilihat pada gambar normal Q – Q Plot of kecerdasan emosi diatas bahwa data – data tersebut telah berdekatan dan mengikuti garis, data tersebut sudah mengikuti arah diagonal. Berdasarkan ketentuan mengenai uji normal probability, maka data dalam variabel kecerdasan emosi remaja sudah berdistribusi normal.

#### **b. Uji Multikolinieritas**

Multikolinieritas adalah keadaan dimana antara dua variabel atau lebih pada model regresi terjadi hubungan yang linier sempurna atau mendekati sempurna. Model regresi yang baik mensyaratkan tidak adanya masalah dalam uji multikolinieritas. Untuk mendeteksi adanya multikolinieritas dengan melihat Tolerance dan VIF. Semakin kecil tolerance dan semakin besar VIF maka artinya mendekati masalah pada multikolinieritas. Dalam banyaknya penelitian menyebutkan bahwa jika tolerance lebih dari 0,1 dan VIF kurang dari 10 maka tidak terjadi multikolinieritas. Untuk mengetahui apakah terjadi multikolinieritas atau tidak adalah dengan melihat tabel *coefficients* pada kolom *collinearity statistics*, berikut ini :

**Tabel 4. 27**

**Coefficients<sup>a</sup>**

| Model | Unstandardized Coefficients |            | Standardized Coefficients | t    | Sig.  | Collinearity Statistics |      |       |
|-------|-----------------------------|------------|---------------------------|------|-------|-------------------------|------|-------|
|       | B                           | Std. Error | Beta                      |      |       | Tolerance               | VIF  |       |
| 1     | (Constant)                  | 6.475      | 4.897                     |      | 1.322 | .191                    |      |       |
|       | X1                          | .090       | .086                      | .084 | 1.045 | .300                    | .952 | 1.050 |
|       | X2                          | .744       | .081                      | .741 | 9.178 | .000                    | .952 | 1.050 |

a. Dependent Variable: Y

Berdasarkan tabel tersebut, dapat di ketahui bahwa tolerance dari kedua variabel independent adalah 0,952 yang berarti lebih dari 0,1 ( $0,952 > 0,1$ ). Dan untuk VIF adalah 1,050 yang berarti lebih kecil dari pada 10 ( $1,050 < 10$ ). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model regresi ini tidak terjadi multikolinieritas dan data tersebut dinyatakan baik.

**c. Uji Heteroskedastisitas**

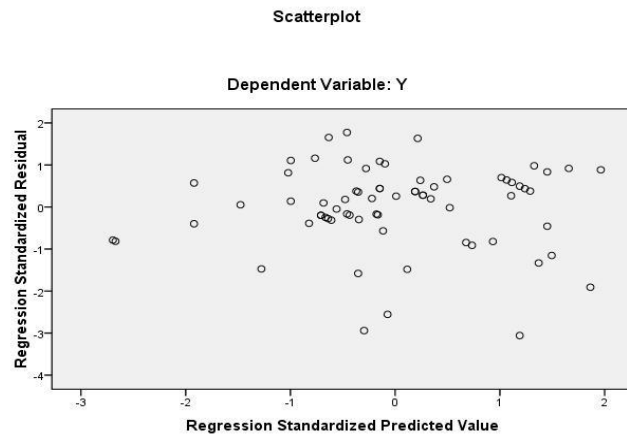
Heteroskedastisitas adalah keadaan dimana terjadinya ketidaksamaan varian dari residual pada model persamaan regresi. Model regresi yang baik mensyaratkan bahwa tidak adanya masalah heteroskedastisitas. Heteroskedastisitas menyebabkan penaksir atau estimator menjadi tidak efisien dan nilai koefisien akan menjadi sangat tinggi.

Untuk mendeteksi ada tidaknya heteroskedastisitas dengan melihat pola titik – titik pada scatterplots regresi. Jika titik – titik menyebar dengan pola yang tidak jelas di atas dan di bawah angka

0 pada sumbu Y maka tidak terjadi masalah heteroskedastisitas.

Hasil heteroskedastisitas dapat dilihat pada gambar di bawah ini :

**Gambar 4. 6**



Berdasarkan scatterplot pada gambar diatas, dapat diketahui bahwa titik – titik menyebar dengan pola yang tidak jelas di atas dan di bawah angka 0 pada sumbu Y, maka dapat disimpulkan bahwa model regresi ini tidak terjadi masalah heteroskedastisitas.

Setelah dilakukan uji asumsi klasik untuk memenuhi syarat uji regresi linier, dan tidak ditemukan masalah dalam uji tersebut maka uji regresi linier dapat dilanjutkan dan diselesaikan dengan menggunakan uji statistic selanjutnya. Dan untuk mengetahui pengaruh interaksi sosial terhadap kecerdasan emosi dilakukan tahapan sebagai berikut:

## 1. Uji T

Berdasarkan hasil penelitian dalam penyebaran angket sejumlah 70 responden, maka peneliti melakukan uji t dengan bantuan *SPSS for windows 16.0*. Untuk mengetahui pengaruh interaksi sosial terhadap kecerdasan emosi remaja. Dari pengolahan data yang telah didapatkan hasil analisis seperti pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4.28**

| Coefficients <sup>a</sup> |            |                             |            |                           |       |      |                         |       |
|---------------------------|------------|-----------------------------|------------|---------------------------|-------|------|-------------------------|-------|
| Model                     |            | Unstandardized Coefficients |            | Standardized Coefficients | t     | Sig. | Collinearity Statistics |       |
|                           |            | B                           | Std. Error | Beta                      |       |      | Tolerance               | VIF   |
| 1                         | (Constant) | 9.981                       | 3.569      |                           | 2.796 | .007 |                         |       |
|                           | X2         | .763                        | .079       | .760                      | 9.632 | .000 | 1.000                   | 1.000 |

a. Dependent Variable: Y

Dapat dilihat pada tabel diatas bahwa nilai signifikansi interaksi sosial terlihat dalam kolom *Coefficients* dengan nilai sig. 0,007. Nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05( $0,007 < 0,05$ ), maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yaitu ada pengaruh antara interaksi sosial dengan kecerdasan emosi remaja. Variabel X2 mempunyai t hitung sebesar 2.796 dan t tabel 1.995 yang berarti  $2.796 > 1.995$ , maka dapat disimpulkan bahwa variabel X2 memiliki kontribusi terhadap Y.

Berdasarkan penelitian dan perhitungan dengan 70 responden, penelnti mempunyai kesimpulan bahwa interaksi sosial mempunyai pengaruh terhadap kecerdasan emosi remaja di Dusun Jongkang.



## 2. Uji F

Berdasarkan hasil penyebaran angket sebanyak 70 responden, kemudian peneliti melakukan uji F atau uji Koefisien regresi dengan bantuan *SPSS for windows versi 16.0*, untuk mengetahui pengaruh interaksi sosial terhadap kecerdasan emosi remaja. Dari pengolahan data tersebut dapat diperoleh hasil analisis seperti berikut :

**Tabel 4.29**

ANOVA<sup>b</sup>

| Model |            | Sum of Squares | df | Mean Square | F      | Sig.              |
|-------|------------|----------------|----|-------------|--------|-------------------|
| 1     | Regression | 889.770        | 1  | 889.770     | 92.773 | .000 <sup>a</sup> |
|       | Residual   | 652.173        | 68 | 9.591       |        |                   |
|       | Total      | 1541.943       | 69 |             |        |                   |

a. Predictors: (Constant), X2

b. Dependent Variable: Y

Berdasarkan hasil analisis yang diperoleh dengan menggunakan *SPSS for windows versi 16.0*, dapat dilihat dari tabel diatas bahwa nilai F hitung adalah 92.773 dengan nilai probabilitas sig. 0,000 dan nilai f tabel sebesar 3.13, maka  $92.773 > 3,13$  dan nilai sig. 0,000 lebih kecil dari nilai probabilitas sig. 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ) dengan demikian bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya ada pengaruh yang signifikan antara interaksi sosial terhadap kecerdasan emosi remaja di Dusun Jongkang.

Dari data yang diperoleh dan telah diolah menggunakan *SPSS for windows versi 16.0* diatas dapat disimpulkan bahawa ada pengaruh yang

signifikan antara interaksi sosial terhadap kecerdasan emosi di Dusun jongkang.

### 3. Analisis Koefisien Determinasi

Analisis koefisien determinasi (*R Square*) digunakan untuk mengetahui seberapa besar prosentase sumbangan pengaruh variabel independent secara serentak terhadap variabel dependent. Untuk mengetahui besarnya kontribusi interaksi sosial terhadap kecerdasan emosi remaja dapat dilihat dalam tabel berikut :

**Tabel 4.30**

**Model Summary<sup>b</sup>**

| Model | R                 | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate | Change Statistics |          |     |     |               | Durbin-Watson |
|-------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|-------------------|----------|-----|-----|---------------|---------------|
|       |                   |          |                   |                            | R Square Change   | F Change | df1 | df2 | Sig. F Change |               |
| 1     | .760 <sup>a</sup> | .577     | .571              | 3.097                      | .577              | 92.773   | 1   | 68  | .000          | 1.848         |

a. Predictors: (Constant), X2

b. Dependent Variable: Y

Berdasarkan tabel Model Summary diatas dapat dilihat bahwa nilai Koefisien Determinasi (*R square*) adalah 0,577 dengan demikian dapat diketahui bahwa kontribusi variabel interaksi sosial mempengaruhi kecerdasan emosi remaja sebesar 57,7% sedangkan 42,3% di pengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti.

#### 4. Analisis Regresi Linier Sederhana

Analisis regresi linier digunakan untuk meramalkan nilai variabel dependen apabila nilai variabel independent dinaikan atau diturunkan. Analisis regresi ini merupakan hubungan antara dua variabel atau lebih jika analisis ini hanya menggunakan satu variabel independent maka analisis tersebut adalah analisis regresi linier sederhana. Data yang digunakan untuk variabel dependent adalah kuantitatif. Persamaan regresi linier adalah sebagai berikut :

$$Y = a + bx$$

Keterangan :

Y = Variabel dependent yang diramalkan

a = konstanta

b = koefisien dari x

Berdasarkan perhitungan *Coefficients* dengan bantuan rumus *SPSS for windows versi 16.0* bahwa nilai a = 9.981, sedangkan nilai b = 0,763.

Maka persamaan regresinya adalah  $Y = 9.981 + 0,763X$

Dengan demikian, dilihat dari data yang telah di peroleh dan telah diolah maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh antara interaksi sosial terhadap kecerdasan emosi remaja. Pengaruh interaksi sosial terhadap kecerdasan emosi cukup besar yaitu 57,7% dan 42,3% lainnya dipengaruhi oleh factor lain.

## F. Pengaruh Penggunaan *Game Online* dan Interaksi Sosial terhadap Kecerdasan Emosi Remaja

Untuk melakukan uji regresi linier ganda, syarat data sama saja dengan statistic parametric lainnya, hanya saja data harus berskala interval atau rasio. Dan uji asumsi klasik yang harus diuji dan dipenuhi lebih banyak, yaitu ada empat asumsi yaitu sebagai berikut :

### a. Uji Normalitas

uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data tiap – tiap variabel berdistribusi normal apakah tidak. Pada dasarnya uji normalitas adalah untuk membandingkan antara data yang kita miliki berdistribusi normal yang mean dan standar deviasinya sama dengan data kita. Dalam uji normalitas ini pengolahan data dibantu menggunakan *SPSS for windows 16.0*, dan menggunakan uji kolmogorov smirnov. setelah data dimasukan dan dianalisis maka hasil uji normalitas sebagai berikut :

**Tabel 4.31**

**Tests of Normality**

|                 | Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup> |    |                   | Shapiro-Wilk |    |      |
|-----------------|---------------------------------|----|-------------------|--------------|----|------|
|                 | Statistic                       | df | Sig.              | Statistic    | df | Sig. |
| GAME            | .097                            | 70 | .098              | .989         | 70 | .799 |
| INTERAKSI       | .097                            | 70 | .098              | .969         | 70 | .080 |
| KECERDASANEMOSI | .086                            | 70 | .200 <sup>*</sup> | .975         | 70 | .164 |

a. Lilliefors Significance Correction

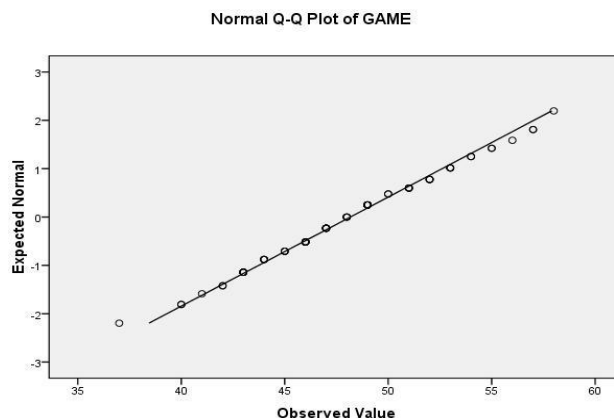
\*. This is a lower bound of the true significance.

Kriteria pengambilan keputusan yaitu jika Signifikansi > 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal, dan apabila Signifikansi <

0,05 maka data tersebut tidak berdistribusi normal. Dapat dilihat pada hasil uji kolmogorov smirnov diatas bahwa nilai signifikan penggunaan *game online* adalah  $0,098 > 0,05$  yang berarti data tersebut berdistribusi normal. Dan pada tabel interaksi sosial nilai signifikannya adalah  $0,098 > 0,05$  maka data tersebut dinyatakan berdistribusi normal, sedangkan untuk variabel kecerdasan emosi nilai signifikannya adalah  $0,200 > 0,05$  maka data yang diperoleh berdistribusi normal. Dari data diatas dapat dinyatakan bahwa semua variabel data sudah berdistribusi normal.

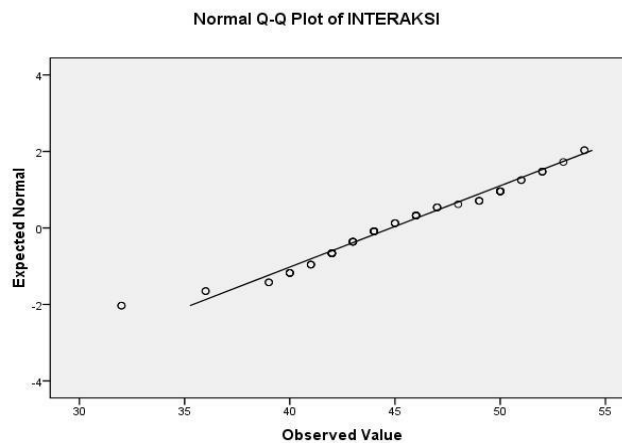
Sedangkan untuk pengujian normal probability dengan ketentuan jika data menyebar disekitar garis dan mengikuti arah diagonal, maka model regresi memenuhi asumsi normalitas. Dan jika data menyebar jauh dari garis dan tidak mengikuti arah diagonal maka data tersebut tidak berasumsi normalitas. Untuk pengujian normal probability dapat dilihat pada gambar berikut ini

**Gambar 4. 7**



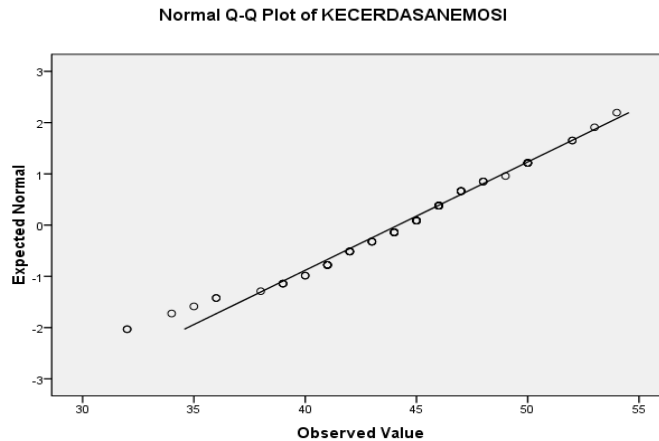
Dalam gambar diatas menggambarkan mengenai data penggunaan *game online*. Dapat dilihat pada gambar normal Q – Q Plot of game diatas bahwa data – data tersebut telah berdekatan dan mengikuti garis, data tersebut sudah mengikuti arah diagonal. Berdasarkan ketentuan mengenai uji normal probability, maka data dalam variabel penggunaan *game online* sudah berdistribusi normal.

**Gambar 4. 8**



Dalam gambar diatas menggambarkan mengenai data interaksi sosial. Dapat dilihat pada gambar normal Q – Q Plot of interaksi diatas bahwa data – data tersebut telah berdekatan dan mengikuti garis, data tersebut sudah mengikuti arah diagonal. Berdasarkan ketentuan mengenai uji normal probability, maka data dalam variabel interaksi sosial sudah berdistribusi normal

**Gambar 4.9**



Dalam gambar diatas menggambarkan mengenai data kecerdasan emosi remaja. Dapat dilihat pada gambar normal Q – Q Plot of kecerdasan emosi diatas bahwa data – data tersebut telah berdekatan dan mengikuti garis, data tersebut sudah mengikuti arah diagonal. Berdasarkan ketentuan mengenai uji normal probability, maka data dalam variabel kecerdasan emosi remaja sudah berdistribusi normal.

**b. Uji Multikolinieritas**

Multikolinieritas adalah keadaan dimana antara dua variabel atau lebih pada model regresi terjadi hubungan yang linier sempurna atau mendekati sempurna. Model regresi yang baik mensyaratkan tidak adanya masalah dalam uji multikolinieritas. Untuk mendeteksi adanya multikolinieritas dengan melihat Tolerance dan VIF. Semakin kecil tolerance dan semakin besar VIF maka artinya mendekati masalah pada multikolinieritas.

Dalam banyaknya penelitian menyebutkan bahwa jika tolerance lebih dari 0,1 dan VIF kurang dari 10 maka tidak terjadi multikolinieritas. Untuk mengetahui apakah terjadi multikolinieritas atau tidak adalah dengan melihat tabel *coefficients* pada kolom *collinearity statistics*, berikut ini :

**Tabel 4. 32**

**Coefficients<sup>a</sup>**

| Model |            | Unstandardized Coefficients |            | Standardized Coefficients | t     | Sig. | Collinearity Statistics |       |
|-------|------------|-----------------------------|------------|---------------------------|-------|------|-------------------------|-------|
|       |            | B                           | Std. Error | Beta                      |       |      | Tolerance               | VIF   |
| 1     | (Constant) | 6.475                       | 4.897      |                           | 1.322 | .191 |                         |       |
|       | X1         | .090                        | .086       | .084                      | 1.045 | .300 | .952                    | 1.050 |
|       | X2         | .744                        | .081       | .741                      | 9.178 | .000 | .952                    | 1.050 |

a. Dependent Variable: Y

Berdasarkan tabel tersebut, dapat di ketahui bahwa tolerance dari kedua variabel independent adalah 0,952 yang berarti lebih dari 0,1 ( $0,952 > 0,1$ ). Dan untuk VIF adalah 1,050 yang berarti lebih kecil dari pada 10 ( $1,050 < 10$ ). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model regresi ini tidak terjadi multikolinieritas dan data tersebut dinyatakan baik.

**c. Uji Heteroskedastisitas**

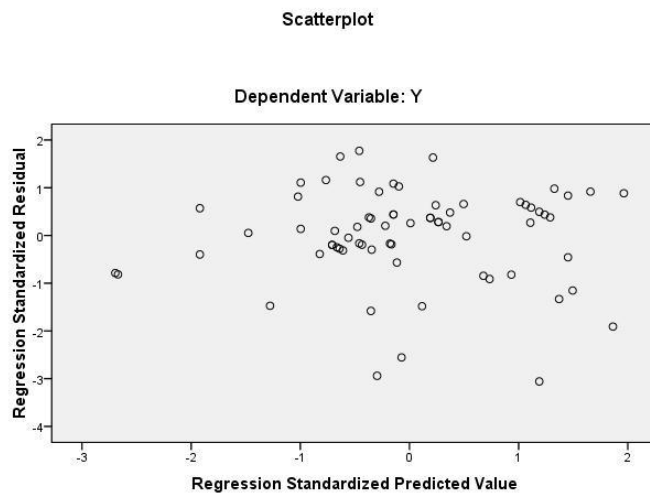
Heteroskedastisitas adalah keadaan dimana terjadinya ketidaksamaan varian dari residual pada model persamaan regresi. Model regresi yang baik mensyaratkan bahwa tidak adanya



masalah heteroskedastisitas. Heteroskedastisitas menyebabkan penaksir atau estimator menjadi tidak efisien dan nilai koefisien akan menjadi sangat tinggi.

Untuk mendeteksi ada tidaknya heteroskedastisitas dengan melihat pola titik – titik pada scatterplots regresi. Jika titik – titik menyebar dengan pola yang tidak jelas di atas dan di bawah angka 0 pada sumbu Y maka tidak terjadi masalah heteroskedastisitas. Hasil heteroskedastisitas dapat dilihat pada gambar di bawah ini :

**Gambar 4. 10**



Berdasarkan scatterplot pada gambar diatas, dapat diketahui bahwa titik – titik menyebar dengan pola yang tidak jelas di atas dan di bawah angka 0 pada sumbu Y, maka dapat disimpulkan bahwa model regresi ini tidak terjadi masalah heteroskedastisitas.

#### d. Uji Autokorelasi

Autokorelasi adalah keadaan dimana terjadinya korelasi dari residual untuk pengamatan satu dengan pengamatan lain yang disusun menurut runtun waktu. Model regresi yang baik mensyaratkan tidak ada masalah pada autokorelasi. Dampak yang diakibatkan dengan adanya autokorelasi yaitu varian sampel tidak dapat menggambarkan populasinya (Priyanto, 2009:49) Untuk mendeteksi adanya autokorelasi dengan dilakukannya uji Durbin – Watson dengan prosedur sebagai berikut ini :

- i. Menentukan hipotesis nol dan hipotesisi alternatif

$H_0$  = Tidak terjadi autokorelasi

$H_a$  = Terjadi autokorelasi

- ii. Menentukan taraf signifikansi. Taraf signifikansi menggunakan 0,05
- iii. Menentukan nilai Durbin – Watson
- iv. Menentukan nilai dL dan dU dapat dilihat dalam tabel Durbin – Watson
- v. Pengambilan keputusan dan kesimpulan
  - i.  $dU < d < 4 - dU$  maka  $H_0$  diterima (tidak terjadi autokorelasi)
  - ii.  $d < dL$  atau  $d > 4 - dL$  maka  $H_0$  ditolak ( terjadi autokorelasi)

iii.  $dL < d < dL$  atau  $4 - dU < d < 4 - dL$  maka tidak ada kesimpulan

Hasil uji autokorelasi dapat dilihat dalam tabel dibawah ini

:

**Tabel 4.33**

Model Summary<sup>a</sup>

| Model | R                 | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate | Change Statistics |          |     |     |               | Durbin-Watson |
|-------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|-------------------|----------|-----|-----|---------------|---------------|
|       |                   |          |                   |                            | R Square Change   | F Change | df1 | df2 | Sig. F Change |               |
| 1     | .764 <sup>a</sup> | .584     | .571              | 3.095                      | .584              | 46.995   | 2   | 67  | .000          | 1.895         |

a. Predictors: (Constant), X2, X1

b. Dependent Variable: Y

Bedasarkan tabel diatas dapat diketahui bahawa nilai Durbin – Watson sebesar 1,895, pada signifikansi 0,05  $n = 70$  dan  $k = 2$  sedangkan nilai  $dL = 1,554$  dan nilai  $dU = 1,671$ , maka dapat dihitung nilai  $4 - dU = 2,3282$  dan  $4 - dL = 2,4458$ . Dapat diketahui bahwa autokorelasi di atas menyatakan bahwa nilai  $d$  (Durbin – Watson) terletak pada daerah  $dU < d < 4 - dU$  ( $1,671 < 1,895 < 2,3282$ ), maka  $H_0$  diterima. Berarti tidak terjadi autokorelasi pada model regresi.

Setelah dilakukan uji asumsi klasik untuk memenuhi syarat uji regresi linier, dan tidak ditemukan masalah dalam uji tersebut maka uji regresi linier dapat dilanjutkan dan diselesaikan dengan menggunakan uji statistic selanjutnya. Dan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *game online* dan interaksi sosialterhadap dilakukan tahapan sebagai berikut:

## 1. Uji T

Berdasarkan hasil penelitian dalam penyebaran angket secara bersama – sama mengenai variabel penggunaan *game online* dan interaksi sosial sejumlah 70 responden, maka peneliti melakukan uji t dengan bantuan *SPSS for windows 16.0*. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *game online* dan interaksi sosial terhadap kecerdasan emosi remaja. Dari pengolahan data yang telah didapatkan hasil analisis seperti pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4. 34**

**Coefficients<sup>a</sup>**

| Model |            | Unstandardized Coefficients |            | Standardized Coefficients | t     | Sig. | Collinearity Statistics |       |
|-------|------------|-----------------------------|------------|---------------------------|-------|------|-------------------------|-------|
|       |            | B                           | Std. Error | Beta                      |       |      | Tolerance               | VIF   |
| 1     | (Constant) | 6.475                       | 4.897      |                           | 1.322 | .191 |                         |       |
|       | X1         | .090                        | .086       | .084                      | 1.045 | .300 | .952                    | 1.050 |
|       | X2         | .744                        | .081       | .741                      | 9.178 | .000 | .952                    | 1.050 |

a. Dependent Variable: Y

Dapat dilihat pada tabel diatas bahwa nilai signifikansi pengaruh game online (X1) terlihat dalam kolom *Coefficients* dengan nilai sig. 0,300. Nilai signifikansi lebih besar dari 0,05( $0,300 > 0,05$ ), maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak yang berarti tidak ada pengaruh antara penggunaan *game online* dengan kecerdasan emosi remaja. Variabel penggunaan *game online* (X1) mempunyai t hitung sebesar 1.045 dan t tabel 1.995 yang berarti  $1.045 < 1.995$ , maka dapat disimpulkan bahwa variabel penggunaan *game online* (X1) tidak memiliki kontribusi terhadap variabel kecerdasan emosi (Y).

Sedangkan, untuk variabel interaksi sosial (X2) *Coefficients* dengan nilai sig. 0,000. Nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ), maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang berarti ada pengaruh antara interaksi sosial dengan kecerdasan emosi remaja. Variabel interaksi sosial (X2) mempunyai t hitung sebesar 9.178 dan t tabel 1.995 yang berarti  $9.178 > 1.995$ , maka dapat disimpulkan bahwa variabel Interaksi sosial (X2) memiliki kontribusi terhadap kecerdasan emosi (Y).

Berdasarkan hasil analisis diatas, dapat disimpulkan bahwa pada variabel penggunaan *game online* (XI) tidak berpengaruh untuk kecerdasan emosi remaja sedangkan untuk variabel kecerdasan emosi (Y). Sedangkan, untuk variabel interaksi sosial (X2) mempunyai pengaruh terhadap kecerdasan emosi (Y). Jadi dapat disimpulkan bahwa variabel penggunaan *game online* dan interaksi sosial tidak secara serentak mempunyai pengaruh.

## 2. Uji F

Berdasarkan hasil penyebaran angket secara serentak sebanyak 70 responden, kemudian peneliti melakukan uji F atau uji Koefisien regresi dengan bantuan *SPPS for windows versi 16.0*, untuk mengetahui pengaruh penggunaan *game online* dan interaksi sosial terhadap kecerdasan emosi remaja. Dari pengolahan data tersebut dapat diperoleh hasil analisis seperti berikut :

**Tabel 4. 35**

**ANOVA<sup>b</sup>**

| Model |            | Sum of Squares | df | Mean Square | F      | Sig.              |
|-------|------------|----------------|----|-------------|--------|-------------------|
| 1     | Regression | 900.226        | 2  | 450.113     | 46.995 | .000 <sup>a</sup> |
|       | Residual   | 641.717        | 67 | 9.578       |        |                   |
|       | Total      | 1541.943       | 69 |             |        |                   |

a. Predictors: (Constant), X2, X1

b. Dependent Variable: Y

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dengan menggunakan *SPPS for windows versi 16.0*, secara simultan atau bersamaan antara penggunaan *game online* (X1) dan interaksi sosial (X2) terhadap kecerdasan emosi (Y) dapat dilihat dari tabel diatas bahwa nilai F hitung adalah 46.995 dengan nilai probabilitas sig. 0,000 dan nilai f tabel sebesar 3.13, maka  $46.995 > 3,13$  dan nilai sig. 0,000 lebih kecil dari nilai probabilitas sig. 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ) dengan demikian bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan *game online* dan interaksi sosial terhadap kecerdasan emosi remaja di Dusun Jongkang.

Dari data yang diperoleh dan telah diolah menggunakan *SPPS for windows versi 16.0* diatas dapat disimpulkan bahawa ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan *game online* dan interaksi sosial terhadap kecerdasan emosi di Dusun jongkang.

### **3. Analisis Koefisien Determinasi**

Analisis koefisien determinasi (*R Square*) digunakan untuk mengetahui seberapa besar prosentase sumbangan pengaruh variabel

independent secara serentak terhadap variabel dependent. Untuk mengetahui besarnya kontribusi secara serentak penggunaan *game online* dan interaksi sosial terhadap kecerdasan emosi remaja dapat dilihat dalam tabel berikut :

**Tabel 4. 36**

Model Summary<sup>a</sup>

| Model | R                 | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate | Change Statistics |          |     |     |               | Durbin-Watson |
|-------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|-------------------|----------|-----|-----|---------------|---------------|
|       |                   |          |                   |                            | R Square Change   | F Change | df1 | df2 | Sig. F Change |               |
| 1     | .764 <sup>a</sup> | .584     | .571              | 3.095                      | .584              | 46.995   | 2   | 67  | .000          | 1.895         |

a. Predictors: (Constant), X2, X1

b. Dependent Variable: Y

Berdasarkan tabel Model Summary diatas dapat dilihat bahwa nilai Koefisien Determinasi (*R square*) adalah 0,584 dengan demikian dapat diketahui bahwa kontribusi variabel penggunaan *game online* dan interaksi sosial mempengaruhi kecerdasan emosi remaja sebesar 58,4% sedangkan 41,6% di pengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti.

#### 4. Analisis Regresi Linier Ganda

Setelah melakukan uji asumsi klasik maka dan tidak ditemukan masalah dalam uji asumsi tersebut maka uji regresi linier dapat dilanjutkan. Analisis regresi linier ganda ini digunakan untuk meramalkan nilai pengaruh dua variabel bebas atau lebih terhadap satu variabel terikat untuk membuktikan ada tidaknya hubungan yang

fungsional antara dua variabel bebas atau lebih. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan *game online* dan interaksi sosial terhadap kecerdasan emosi remaja perlu menggunakan analisis regresi linier berganda ini. Persamaan regresi linier berganda adalah sebagai berikut :

$$y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + \dots\dots\dots$$

Keterangan :

Y = Variabel dependent yang diramalkan

a = Konstanta

b<sub>1</sub> = Koefisien dari variabel pertama

X<sub>1</sub> = Variabel independent pertama

b<sub>2</sub> = Koefisien dari variabel kedua

X<sub>2</sub> = Variabel independent kedua

Berdasarkan analisis perhitungan *Coefficients* dengan bantuan rumus *SPSS for windows versi 16.0* bahwa nilai a = 6.475, sedangkan nilai b<sub>1</sub> = 0,090, dan nilai b<sub>2</sub> = 0,744. Maka persamaan regresinya adalah  $y = 6.475 + 0,090 X_1 + 0,744 X_2$ . Untuk menentukan nilai yang optimal pada setiap variabelnya maka 4 skor tertinggi pada jawaban responden dikali (x) 43 jumlah butir instrumen maka menghasilkan 172.

Bila penggunaan *game online* dan interaksi sosial dioptimalkan maka menjadi  $Y = 6.475 + 0,90 (172) + 0,744 (172) = 289,243$ . Hasil korelasi dan persamaan garis regresi antara penggunaan *game online*,



interaksi sosial dan kecerdasan emosi remaja ditingkatkan sampai optimal pada nilai 289, 243.

Berdasarkan data – data yang telah di peroleh dan dianalisis, dapat disimpulkan bahwa variabel interaksi sosial mempengaruhi kecerdasan emosi sebesar 57,7 % sedangkan penggunaan *game online* hanya 6,1%. Maka dapat dilihat bahwa interaksi sosial lebih mempengaruhi kecerdasan emosi remaja di Dusun Jongkang.