

BAB IV

UJI HIPOTESIS DAN PEMBAHASAN

Hubungan Intensitas Bermain Game Stardew Valley dan Terpaan Persuasi Kelompok Referensi dengan Kecenderungan Berperilaku Prososial

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui mengenai ada atau tidaknya hubungan antara variabel intensitas bermain game Stardew Valley dan terpaan persuasi kelompok referensi dengan kecenderungan berperilaku prososial, serta seberapa signifikan hubungan tersebut.

Hipotesis yang diajukan pada penelitian ini adalah : (1) terdapat hubungan positif antara intensitas bermain game Stardew Valley (X1) kecenderungan berperilaku prososial (Y), dan (2) terdapat hubungan positif antara terpaan persuasi kelompok referensi (X2) dengan kecenderungan berperilaku prososial (Y). Peneliti menggunakan program Statistical Package for Social Science (SPSS) versi 22 dengan uji statistik korelasi Kendall's Rank Correlation.

1.1 Pengujian Hipotesis

1.1.1 Pengujian Hipotesis Kendall's Tau-b

Alat uji pertama yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan rumus koefisien korelasi Kendall's tau-b dengan menggunakan program Statistical Package for Social Science (SPSS) dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Jika nilai signifikansi $< 0,01$ maka hubungan dinyatakan sangat signifikan sehingga Hipotesis diterima
2. Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka hubungan dinyatakan signifikan, sehingga Hipotesis diterima.
3. Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka hubungan dinyatakan tidak signifikan, sehingga Hipotesis ditolak.

Sifat Korelasi akan menentukan arah dan korelasi, keeratan korelasi dapat dikelompokkan sebagai berikut (Sarwono: 2007, 118):

- $0,1 - 0,25$: Korelasi lemah
- $> 0,26 - 0,5$: Korelasi cukup kuat
- $> 0,51 - 0,75$: Korelasi kuat
- $0,76 - 1$: Korelasi sangat kuat

1.1.2 Hubungan Intensitas Bermain Game Stardew Valley dengan Kecenderungan Berperilaku Prososial

Hasil perhitungan statistik korelasi Rank Kendall antara variabel intensitas bermain game Stardew Valley (X1) dengan variabel kecenderungan berperilaku prososial (Y), diperoleh nilai sebagai berikut:

Tabel 4.1
Korelasi antara Intensitas Bermain Game Stardew Valley dengan
Kecenderungan Berperilaku Prososial

Correlations			Intensitas Bermain Game Stardew Valley	Kecenderungan Beerperilaku Prososial		
Kendall's tau_b	Intensitas Bermain Game Stardew Valley	Correlation	1,000	,419**		
		Coefficient				
		Sig. (2-tailed)			.	,002
		N			50	50
	Kecenderungan Berperilaku Prososial	Correlation	,419**	1,000		
		Coefficient				
		Sig. (2-tailed)			,002	.
		N			50	50

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan hasil analisis korelasi Rank Kendall antara variabel intensitas bermain game Stardew Valley (X1) dengan variabel kecenderungan berperilaku prososial (Y) pada table 4.1 dihasilkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,01$. Hal tersebut menunjukkan terdapat hubungan positif dan sangat signifikan antara variabel intensitas bermain game Stardew Valley (X1) dengan variabel kecenderungan berperilaku prososial (Y).

Dari hasil pengujian diatas, juga diketahui nilai koefisien korelasi antara variabel intensitas bermain game Stardew Valley (X1) dengan variabel kecenderungan berperilaku prososial (Y) yakni sebesar 0,419. Hasil tersebut menunjukkan hubungan yang cukup kuat karena nilai korelasi 0,419 berada pada interval 0,26 – 0,5. Hal ini menunjukkan bila tingkat intensitas bermain game Stardew Valley tinggi, maka akan

menghasilkan kecenderungan berperilaku prososial yang tinggi juga. Hal yang sama juga berlaku sebaliknya, semakin rendah intensitas bermain game Stardew Valley, maka kecenderungan berperilaku prososial juga akan semakin rendah. Dengan demikian, hipotesis pertama yang menyatakan terdapat hubungan positif antara intensitas bermain game Stardew Valley dengan kecenderungan berperilaku prososial dapat diterima.

1.1.3 Hubungan Terpaan Persuasi Kelompok Referensi Dengan Kecenderungan Berperilaku Prososial

Hasil perhitungan statistik korelasi Rank Kendall antara variabel Terpaan Persuasi Kelompok Referensi (X₂) terhadap variabel Kecenderungan Berperilaku Prososial (Y), diperoleh nilai sebagai berikut

Tabel 4.2
Korelasi antara Terpaan Persuasi Kelompok Referensi dengan
Kecenderungan Berperilaku Prososial

Correlations			Terpaan Persuasi Kelompok Referensi	Kecenderungan Berperilaku Prososial
Kendall's tau_b	Terpaan Persuasi Kelompok Referensi	Correlation	1,000	,317*
		Coefficient	.	,021
		Sig. (2- tailed)	.	,021
		N	50	50
	Kecenderungan Berperilaku Prososial	Correlation	,317*	1,000
		Coefficient	,021	.
		Sig. (2- tailed)	,021	.
		N	50	50

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan hasil analisis korelasi Rank Kendall antara variabel Terpaan Persuasi Kelompok Referensi (X2) dengan variabel Kecenderungan Berperilaku Prososial (Y) pada tabel 4.2 dihasilkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Hal tersebut menunjukkan terdapat hubungan positif dan signifikan antara Terpaan Persuasi Kelompok Referensi (X2) dengan Kecenderungan Berperilaku Prososial (Y).

Hasil pengujian diatas juga menunjukkan nilai koefisien korelasi antara variabel Terpaan Persuasi Kelompok Referensi (X2) dengan Kecenderungan Berperilaku Prososial (Y) yang menghasilkan nilai sebesar 0,317. Hasil tersebut menunjukkan hubungan yang cukup kuat karena nilai korelasi 0,317 berada pada interval 0,26 – 0,5. Ini berarti bila tingkat

terpaan persuasi kelompok referensi tinggi, maka akan menghasilkan kecenderungan berperilaku prososial tinggi pula. Hal yang sama juga berlaku sebaliknya, semakin rendah tingkat terpaan persuasi kelompok referensi, maka kecenderungan berperilaku prososial juga akan semakin rendah. Dengan demikian, hipotesis kedua yang menyatakan terdapat hubungan positif antara terpaan persuasi kelompok referensi dengan kecenderungan berperilaku prososial dapat diterima.

4.1.4 Tabel Uji Hipotesis

Berikut ini uji hasil hipotesis dalam bentuk tabel :

Tabel 4.3 Tabel Uji Hipotesis

Variabel	Sig.	Koefisien Korelasi	+/-	Ket
Hubungan Intensitas Bermain Game Stardew Valley dengan Kecenderungan Berperilaku Prososial	0,002	0,419	+	Diterima
Hubungan Terpaan Persuasi Kelompok Referensi dengan Kecenderungan Berperilaku Prososial	0,021	0,317	+	Diterima

1.2 Pembahasan

1.2.1 Analisis Hubungan antara Intensitas Bermain Game Stardew Valley (X1) dengan Kecenderungan Berperilaku Prososial (Y)

Berdasarkan hasil uji hipotesis, variabel intensitas bermain game Stardew Valley (X1) memiliki hubungan yang positif dengan variabel kecenderungan berperilaku prososial (Y), dengan sifat hubungan yang cukup kuat. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai koefisien dari dua variabel (X1) dan (Y) sebesar 0,419 dengan nilai signifikansi 0,002. Hubungan antara variabel intensitas bermain game Stardew Valley dengan kecenderungan berperilaku prososial menunjukkan semakin tinggi intensitas bermainnya, maka kecenderungan untuk berperilaku prososial akan semakin tinggi. Hal yang sama juga berlaku sebaliknya, semakin rendah intensitas bermain, maka kecenderungan berperilaku prososialnya juga semakin rendah.

Hasil korelasi antara intensitas bermain game Stardew Valley dengan kecenderungan berperilaku prososial ini sejalan dengan Teori Pembelajaran Sosial dari Albert Bandura (Rakhmat 2012 : 238) yang menjelaskan seseorang belajar bukan dari pengalaman langsung tetapi juga dari peniruan atau peneladanan (modeling). Maka responden yang bermain game Stardew Valley dapat meniru apa-apa saja yang dilakukan karakter yang mereka mainkan, dalam hal ini lebih kepada aspek-aspek perilaku prososial yang dapat dilakukan dalam game, dapat mereka lakukan juga pada kehidupan nyata.

Terdapat 4 proses yang saling berkaitan untuk terjadinya peniruan; yang pertama adalah perhatian responden terhadap game yang sedang seseorang mainkan (dalam hal ini game Stardew Valley), dimana proses ini sangat berkaitan dengan proses yang kedua, yaitu proses pengingatan, jika tingkat perhatiannya tinggi maka tinggi juga kesempatan bagi seseorang untuk mengingat apa saja yang bisa dilakukan dalam game. Hal ini didukung dari temuan penelitian pada variabel intensitas bermain game Stardew Valley pada indikator pemahaman dimana 50% responden dapat menyebutkan lebih dari 5 aktivitas (sangat tinggi) dalam game Stardew Valley dan 76% responden dapat menyebutkan setidaknya 4 sampai 5 (tinggi) festival yang terdapat dalam game Stardew Valley.

Kemudian proses berikutnya adalah reproduksi dimana sangat berkaitan proses motivasional. Ketika seseorang dihadapkan pada sebuah situasi prososial, seseorang dapat mengingat tindakan apa yang bisa ia tiru dari game Stardew Valley untuk menentukan tindakan yang paling tepat sesuai dengan situasi yang dihadapi, namun biasanya proses motivasional muncul terlebih dahulu untuk mempertimbangkan hal-hal yang perlu diperhitungkan sebelum bertindak, seperti imbalan misalnya, dimana dalam game Stardew Valley sendiri kita bisa mendapatkan imbalan ketika menyelesaikan permintaan warga atau aktivitas lainnya. Hal ini sesuai dengan penjelasan Eisenberg (1982 : 5 – 6) bahwa perilaku prososial bisa dimotivasi oleh kepentingan diri sendiri seperti status sosial dan reputasi atau bahkan imbalan.

Melihat kembali nilai koefisien antara intensitas bermain game Stardew Valley dengan kecenderungan berperilaku prososial yang cukup kuat (0.355), tidak semua aspek prososial yang peneliti tanyakan dalam variabel Y ini responden sering lakukan. Seperti pada aspek kesediaan responden dalam membantu orang asing menyebrang mendapati 80% responden jarang melakukannya dan 58% responden jarang memberikan sedekah kepada orang yang membutuhkan. Hal ini bisa saja karena memang responden memperhitungkan apakah pengorbanan sesuai imbalannya. Maka dari itu, aspek-aspek prososial yang terjadi didalam game Stardew Valley tidak semuanya responden tiru ketika diaplikasikan pada situasi prososial di dunia nyata.

4.2.1 Analisis Hubungan antara Terpaan Persuasi Kelompok Referensi (X2) dengan Kecenderungan Berperilaku Prososial (Y)

Terpaan persuasi kelompok referensi memiliki hubungan dengan kecenderungan berperilaku prososial. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji hipotesis yang menunjukkan bahwa variabel terpaan persuasi kelompok referensi (X2) memiliki hubungan yang positif dengan variabel kecenderungan berperilaku prososial (Y), dengan nilai koefisien yang cukup kuat sebesar 0,317 dengan nilai signifikansi 0,021. Hal ini berarti semakin tinggi terpaan persuasi kelompok referensi maka semakin tinggi kecenderungan berperilaku prososial. Hal yang sama juga berlaku sebaliknya, semakin rendah terpaan persuasi kelompok referensi maka kecenderungan berperilaku prososial akan semakin rendah.

Hal ini sejalan dengan teori kelompok referensi dari Setiadi (2008:195) dimana kelompok referensi dapat memberikan pengaruh langsung pada seseorang melalui tanggapan afeksi, kognisi, dan perilaku. Dalam hal ini komunitas game ataupun tokoh gamer mampu mempengaruhi anggotanya untuk memainkan game berkonten prososial. Semakin tinggi peran kelompok referensi, maka semakin tinggi pula efektivitas pengaruh yang dihasilkan. Pada penelitian ini komunitas game atau tokoh gamer mempengaruhi atau mempersuasi anggotanya melalui informasi tentang game-game berkonten prososial, kemudian anggotanya terpengaruh untuk memainkan game-game berkonten prososial tersebut, yang terakhir kelompok referensi mempengaruhi anggota dengan cara memberikan suatu penilaian tertentu terhadap game berkonten prososial yang akhirnya juga mereka mainkan.

Keefektifan pengaruh kelompok referensi sangat bergantung pada kualitas dari informasi yang diberikan. Seseorang cenderung lebih terpengaruh oleh kelompok referensi jika informasi yang diberikan dianggap relevan dengan hal-hal yang ia butuhkan dan sumber yang memberikan informasi tersebut dianggap dapat dipercaya. 62% responden menganggap informasi tentang game secara umum maupun game berkonten prososial diberikan kelompok referensi relevan dengan kebutuhan dengan kebutuhan bermain mereka, dimana 62% responden setuju bahwa informasi game yang dimainkan atau diberikan kelompok referensi dapat mempengaruhi mereka untuk bermain dan 70% responden

mempercayai kelompok referensinya sebagai sumber informasi tentang game.