

BAB IV

DESKRIPSI DATA, PEMBUKTIAN HIPOTESIS, DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Pada tanggal 28 November 2020, peneliti mengantarkan surat penelitian ke MTs Al-Mukhlisin Galis Pamekasan. Pihak sekolah menerima surat penelitian dan mengizinkan peneliti untuk meneliti di MTs Al-Mukhlisin Galis Pamekasan. Untuk pengambilan subjek yang akan digunakan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tingkat kecanduan bermain game online. Pada hari senin 30 November 2020, peneliti datang ke MTs Al-Mukhlisin Galis Pamekasan untuk meneliti. Sebelum disebaran kuesioner yang sudah disusun oleh peneliti, terlebih dahulu peneliti melakukan uji validitas dan uji reliabilitas dari 28 item pernyataan dapat dikatakan valid semua. Maka dengan hasil yang di dapatkan dan dikumpulkan dengan ini peneliti dijadikan data dalam penelitian ini. Hari senin 10 Desember 2020. Peneliti datang ke sekolah untuk meminta dokumentasi berupa hasil raport siswa dari semester ganjil 2020, untuk dijadikan data dalam penelitian ini.

Dalam penjabarannya penulis ingin menjelaskan beberapa persoalan yang dianggap penting untuk dibahas dan tentunya berhubungan dengan penelitian ini. Diantaranya yaitu hasil data yang didapat oleh peneliti selama meneliti di MTs Al-Mukhlisi Galis.

1. Profil sekolah MTs Al-Mukhlisin Galis Pamekasan.

Adapun profil sekolah MTs Al-Mukhlisin Galis Pamekasan sebagai berikut:

- a. Nama Madrasah : Madrasah Tsanawiyah Al-Mukhlisin
- b. Alamat
 - 1) Jalan/Desa : Jl KH. Hosni No. 07 Galis
 - 2) Kecamatan : Galis
 - 3) Kabupaten : Pamekasan
- c. Nama Kepala Madrasah : SYAKIR NI'AM, S.Ag., M.Pd.I.
- d. SK Pendirian : L.m./3/214/B/1978
- e. Jenjang Akreditasi : Terakreditasi B
- f. Kepemilikan Tanah : Punya Yayasan
 - 1) Surat Kepemilikan : Wakaf, Hibah, Pembelian.
 - 2) Luas : 1000 m²
- g. Ruang Kelas : 3 ruang kelas.
- h. Sumber dana operasional : BOS dan Yayasan
- i. Guru : 18 orang
- j. Pegawai Tata Usaha : 1 orang

2. Visi dan Misi MTs Al-Mukhlisin Galis.

Demi tercapainya suatu tujuan yang diinginkan, maka visi misi MTs Al-Mukhlisin Galis yaitu :

- a. Visi

Menciptakan madrasah bergenerasi islami, disiplin dan berprestasi.
- b. Misi
 - 1) Menumbuh kembangkan lingkungan dan perilaku agama

dengan melaksanakan dan mendalami nilai-nilai ajaran islam di kehidupan.

- 2) Menumbuh kembangkan perilaku terpuji dan menjadi teladan bagi lingkungan sekitar yaitu teman dan masyarakat.
- 3) Melakukan peningkatan terhadap hubungan kerja sama antara warga madrasah dengan lingkungan masyarakat melalui berbagai kegiatan positif.
- 4) Meningkatkan sikap disiplin untuk semua warga madrasah.
- 5) Selalu mentaati peraturan atau tata tertib yang ada di madrasah dan berlaku untuk semua siswa maupun guru madrasah.
- 6) Membimbing dan mengembangkan minat serta bakat yang dimiliki oleh siswa-siswa melalui kegiatan ekstrakurikuler secara efektif.
- 7) Meningkatkan efektifitas pembelajaran dan bimbingan secara optimal.
- 8) Meningkatkan profesionalisme dan kompetensi guru madrasah dan kependidikan.
- 9) Meningkatkan pelayanan yang optimal bagi seluruh siswa maupun guru madrasah, baik sarana maupun prasarana pendidikan.
- 10) Memotivasi dan menghasilkan siswa madrasah yang berprestasi.
- 11) Meningkatkan semangat keunggulan siswa maupun guru

madrasah dalam berkarya dan berdedikasi.

3. Data Jumlah Peserta Didik Dan Tenaga Pendidik

Tabel 4.1

Jumlah peserta didik

Kelas	Siswa laki-laki	Siswa perempuan	Jumlah
VII	4	1	5
VIII	3	5	8
IX	7	9	16
Jumlah	14	15	29

Selain data jumlah peserta didik terdapat juga data jumlah tenaga pendidikan. Data jumlah pendidikan guru dapat diketahui sebagai berikut :

- 1) Untuk guru tetap yayasan dengan pendidikan S1 sejumlah 10 orang dan SLTA sejumlah 1 orang.
- 2) Untuk guru tidak tetap yayasan dengan pendidikan S1 sejumlah 7 orang.
- 3) Untuk guru PNS (DPK) di MTs Al-Mukhlisin Galis tidak ada.
- 4) Sedangkan untuk staf tata usaha dengan pendidikan S1 yaitu 1 orang

4. Data Hasil Uji Validitas Dan Reliabilitas

Sebelum penelitian dilakukan maka harus melakukan penyebaran angket kecanduan game online untuk menguji apakah angket tersebut valid dan layak disebarakan kepada siswa MTs Al-Mukhlisin Galis Pamekasan. Maka untuk mengetahui angket tersebut dikatakan valid jika r

hitung lebih besar dari r table yaitu 0,367 maka dikatakan valid.

Setelah melakukan uji validitas maka perlunya untuk melakukan uji reliabilitas hal ini untuk mengetahui sejauh mana angket tersebut dapat dipercaya, akurat, dan angket tersebut tetap sama apabila diuji coba kembali tetap menghasilkan yang sama. Berdasarkan hasil yang didapatkan uji validitas yang telah peneliti lakukan dari 28 item pernyataan bahwa semua dikatakan valid. Maka dengan itu peneliti menggunakan hasil uji validitas sebagai data untuk penelitian ini. Berikut hasil uji validitas dengan menggunakan SPSS versi 24.0:

Table 4.2
Validitas Kuesioner Game Online

No pernyataan	r table	r hitung	Keterangan
1.	0.367	0.884	Valid
2.	0.367	0.467	Valid
3.	0.367	0.721	Valid
4.	0.367	0.566	Valid
5.	0.367	0.751	Valid
6.	0.367	0.526	Valid
7.	0.367	0.717	Valid
8.	0.367	0.604	Valid
9.	0.367	0.859	Valid
10.	0.367	0.788	Valid

11.	0.367	0.788	Valid
12.	0.367	0.753	Valid
13.	0.367	0.842	Valid
14.	0.367	0.794	Valid
15.	0.367	0.901	Valid
16.	0.367	0.781	Valid
17.	0.367	0.639	Valid
18.	0.367	0.839	Valid
19.	0.367	0.872	Valid
20.	0.367	0.588	Valid
21.	0.367	0.837	Valid
22.	0.367	0.875	Valid
23.	0.367	0.864	Valid
24.	0.367	0.764	Valid
25.	0.367	0.906	Valid
26.	0.367	0.740	Valid
27.	0.367	0.777	Valid
28.	0.367	0.888	Valid

B. Pembuktian Hipotesis

1. Uji Normalitas

Table 4.3

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		29
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.48200569
	Most Extreme Differences	Absolute Positive Negative
Test Statistic		.139
Asymp. Sig. (2-tailed)		.160 ^c

Dilakukan uji normalitas agar dapat mengetahui apakah masing-masing variabel dari penelitian ini berdistribusi normal atau tidak. Suatu variabel dikatakan berdistribusi normal apabila nilai taraf signifikansi dari SPSS lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Dari hasil uji normalitas diatas, diketahui bahwa nilai Asymp. Sig. (2-tailed) yaitu $0.160^c > 0,05$ yang berarti variabel berdistribusi normal.

2. Uji Regresi Linier sederhana

Uji Regresi linear sederhana dapat diketahui dengan mengukur besar pengaruh kebiasaan bermain pada permainan yang terhubung dengan internet (X) terhadap hasil yang didapat selama siswa belajar (Y). Rumus yang akan digunakan pada regresi linear sederhana pada penelitian ini sebagai berikut:

$$Y = a + b X$$

Keterangan: Y = Nilai yang diprediksikan

a = Konstanta (X = 0)

b = Koefisien

X =variabel bebas

Untuk dapat mengetahui hasil hipotesis yang di ajukan pada penelitian ini yaitu dengan melakukan analisis regresi linear sederhana melalui uji simultan (uji f) dan uji parsial (uji t).

- a) Uji simultan (uji f) digunakan untuk membandingkan antara f hitung dengan f table. Dimana jika f hitung Lebih besar dari f table, maka H_0 tidak diterima dan H_a tidak ditolak, nilai signifikansi yang telah peneliti lakukan pada Anova aplikasi SPSS, dengan model signifikansi (%) $< \alpha = 0,05\%$.

Table 4.4

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	91.966	1	91.966	7.314	.012 ^b
	Residual	339.482	27	12.573		
	Total	431.448	28			

Pada table 4.8 diatas diperoleh f hitung sebesar 7.314 dan nilai sig. 0.012^b jika dibandingkan dengan nilai f table sebesar 4.21,

dapat diketahui bahwa $f_{hitung} > f_{table}$ maka dengan demikian H_0 tidak diterima dan H_a tidak ditolak, maka dapat diambil kesimpulan bahwa nilai sig. $0,012\% < \alpha 0.05\%$.

- b) Uji t (uji parsial). Uji t ini dimaksudkan untuk mengukur tingkat keberartian. Apabila $-t_{table} \leq t_{hitung} \leq +t_{table}$ maka H_0 tidak ditolak dan H_a tidak diterima. Dan apabila $t_{hitung} \leq -t_{table}$ atau $t_{hitung} > +t_{table}$ maka H_0 tidak diterima dan H_a tidak ditolak dan untuk α yang digunakan yaitu 5% atau 0.05.

Table 4.5

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	84.400	2.054		41.087	.000
	game online	-.071	.026	-.462	-2.705	.012

Dependent Variable: prestasi belajar

Pada table 4.9 *coefficients* diatas dapat kita lihat bahwa $t_{hitung} -2.705$ dan $t_{table} 2.052$, dikarena $t_{hitung} -2.705 > t_{table} 2.052$ maka H_0 tidak diterima dan H_a tidak ditolak, dengan demikian

ada pengaruh kebiasaan bermain pada permainan yang terhubung dengan internet (X) terhadap hasil yang didapat selama siswa belajar (Y), dari nilai t hitung sebesar -2.705 yang dimana bernilai minus maka berada di area negatif, yang artinya ada pengaruh negatif dalam kebiasaan bermain pada permainan yang terhubung dengan internet (X) terhadap hasil yang didapat selama siswa belajar (Y).

Sedangkan untuk nilai signifikansi (sig.) sebesar 0.012% < nilai probabilitas 0.05% maka dari itu H_0 tidak diterima dan H_a tidak ditolak sehingga adanya pengaruh ketergantungan terhadap kebiasaan bermain pada permainan yang terhubung dengan internet (X) terhadap hasil yang didapat selama siswa belajar (Y).

1) Persamaan regresi linear sederhana dengan rumus $Y = a + b X$

Pada tabel *Coefficients* untuk hasil konstan (a) yaitu 84.400 dari *unstandardized coefficient* diatas. Maksudnya jika tidak ada kebiasaan bermain pada permainan yang terhubung dengan internet (X) maka nilai konsisten dari hasil yang didapat selama siswa belajar (Y) adalah sebesar 84.400.

Untuk koefisien regresi (b) nilainya -0.071. Dimana setiap ada kenaikan 1% pada kebiasaan bermain pada permainan yang terhubung dengan internet (X) maka hasil yang didapat selama siswa belajar (Y) juga akan meningkat -0.071 dikarenakan hasil koefisien regresi bernilai minus (-), maka variabel X dapat dikatakan berpengaruh negatif terhadap variabel Y. Maka dari hasil data diatas dapat diperoleh persamaan regresi linear

sederhana sebagai berikut ini:

$$Y = a + b X.$$

$$Y = 84.400 + (-0.071) X$$

$$Y = 84.400 - 0.071 X$$

2) koefisien determinasi (*R Square*)

Table 4.6

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.462 ^a	.213	.184	3.546

a. Predictors: (Constant), game online

Pada table 4.10 diatas, dengan hasil analisis koefisien determinasi yaitu 0.213, yang dimana 0.213 ini di peroleh dari perkalian antara 0.462x0.462. Biasanya koefisien determinasi ini disajikan dalam bentuk persentase yaitu 0.213 diubah menjadi 21.3%. Maka dapat dikatakan bahwa pengaruh kebiasaan bermain pada permainan yang terhubung dengan internet (X) terhadap hasil yang didapat selama siswa belajar (Y) yaitu sebesar 21%. Maka demikian dapat diketahui bahwa variabel kebiasaan bermain pada permainan yang terhubung dengan internet (X) berpengaruh negatif terhadap variabel hasil yang didapat selama siswa belajar (Y). Maksud dari pengaruh negatif ini, jika semakin sering siswa bermain game online maka akan berpengaruh terhdap prestasi belajarnya.

Besar pengaruh negatif pada kebiasaan bermain permainan yang terhubung dengan internet (X) terhadap hasil yang didapat selama siswa belajar (Y) sebesar 21% dan untuk lebihnya 79% dapat dikatakan dipengaruhi oleh variabel yang lainnya.

3. wawancara

a) wawancara dengan guru BK MTs Al-Mukhlisin Galis Pamekasan.

1) Bagaimana tanggapan ibu tentang siswa yang suka bermain game online ?

jawaban: "masalah game, semua rata-rata bukan hanya siswa MTs saja yang main game, semua rata-rata siswa anak seperti itu, tanggapannya tentang masalah game online ini asal ini kemarin sudah dikasih pengertian kepada anak-anak boleh bermain game kalau memang ini dari orang tuanya kan ini ada orang tunya yang dipantau langsung dikasih waktu, cuman dari guru disini dikasi boleh bermain game asal memperhatikan waktu, seperti dulu ada daring, ketika ada daring game berhenti dahulu. Boleh bermain game asal tidak mengganggu jam tidur, seperti jam tidur anak pelajar jam 10 sudah tidur. Kan biasanya anak-anak main game sampai malam ada yang kadang samapai tengah malam. game itukan bukan hanya anak-anak saja bahkan orang dewasa sudah ketagihan main game ya, untuk pelajar disini ya cuma diingatkan itu saja, kalok kita ngomong ngotot tdak boleh main game, tidak mungkin kita disini tidak bisa mantau langsung jika ada di rumah, jadi itu saja mohon diperhatikan waktunya."

b) wawancara dengan siswa MTs Al-Mukhlisin Galis

1) wawancara MCA siswa MTs Al-Mukhlisin Galis

a) apakah kamu suka main game ? game apa yang kamu sukai ?

Jawaban : " iya. FF (Free Fire)".

b) sudah berapa lama kamu bermain game FF?

Jawaban : "kurang lebih 1 setengah tahun."

c) Samapai berapa jam kamu bermain game ?

Jawaban : “kalau hari minggu atau hari libur biasanya dari jam 8 sampai sekitaran jam 12, kalau hari bisa itu saya main dari jam 2 samapai jam 4 sore kalau pagi sekolahkan. Kalok malam habis pulang ngaji sampai jam 9 nan itu pun kadang kadang.”

d) Ditempat mana kamu untuk bermain game ?

Jawaban : “kalok saya mbak mainya di rumah, kalok gak punya paketan itu saya main dicaffe itu yang ada wifi, dan juga kalok main mabar sama teman itu bisanya di caffe juga”.

2) wawancara dengan FSM siswa MTs Al-Mukhlisin Galis

a) apakah kamu suka main game ?

Jawaban : suka, tapik jarang main game.

b) game apa yang pernah kamu mainkan?

Jawaban :“ular-ularan itu pun dulu saya sering main di hp nokia punya bapak pajel. Untuk akhir-akhir ini sudah jarang main itu pun di handepone saya jarang saya main meskipun ada permainannya”.

C. Pembahasan

1. Adakah pengaruh kebiasaan bermain permainan yang terhubung dengan internet terhadap hasil yang didapat selama siswa belajar di MTs Al-Mukhlisin Galis?

Untuk dapat melihat seberapa besar pengaruh perilaku kebiasaan bermain pada permainan yang terhubung dengan internet terhadap hasil yang didapat selama siswa belajar di MTs Al-Mukhlisin Galis. Peneliti ingin membahas hasil data dari penelitian ini, tentunya yang berkaitan dengan pengaruh perilaku yang membuat keterbiasaan dalam penggunaan bermain game online Pada hasil belajar siswa di MTs Al-Mukhlisin Galis, hasil uji regresi linear sedehana adalah $Y = 84.400 - 0.071 X$. koefisien regresi X adalah -0.071 artinya siswa terlalu sering kali bermain pada permainan yang terhubung dengan internet maka akan menyebabkan

peningkatan perubahan perilaku atau sikap sebesar 71%. Nilai yang di dapat dari konstanta yaitu 84.400. karena nilai koefisien regresi bernilai minus (-), yang artinya variabel kebiasaan bermain pada permainan yang terhubung dengan internet (X) terhadap hasil yang didapatkan selama belajar (Y) berpengaruh negatif. Peneliti melakukan uji t dimana hasil t hitung untuk variabel kebiasaan bermain pada permainan yang terhubung dengan internet (X) adalah -2.705 dengan nilai signifikan 0.012 dan untuk nilai t tabel yaitu, 2.052. Dari hasil yang didapat bahwa t hitung > t tabel (>) dengan signifikansi < 0.05 dikatakan (H_a tidak ditolak atau diterima). Artinya kebiasaan bermain pada permainan yang terhubung dengan internet (game online) berpengaruh negatif terhadap hasil yang di dapatkan selama belajar (prestasi belajar) siswa.

2. Seberapa besar pengaruh kebiasaan bermain pada permainan yang terhubung dengan internet terhadap hasil yang didapat selama siswa belajar di MTs Al-Mukhlisin Galis?

Untuk dapat melihat seberapa besar pengaruh perilaku kebiasaan bermain pada permainan yang terhubung dengan internet (X) terhadap hasil yang didapat selama belajar (Y) di MTs Al-Mukhlisin Galis dapat diketahui dengan uji *R Square*. Untuk hasil uji *R square* yaitu sebesar 0.213, hasil dari perkalian nilai R yaitu $0.462 \times 0.462 = 0.213$, di ubah dalam bentuk % yaitu $0.213 \times 100\% = 21.3\%$ dibulatkan menjadi 21%, dengan demikian hasil yang didapatkan bahwa pengaruh kebiasaan bermain permainan yang terhubung dengan internet atau game online (variabel bebas) terhadap hasil yang di peroleh pada saat belajar (prestasi belajar) (variable

terikat) = 21%. Berpengaruh negatif artinya semakin sering siswa bermain game online sehingga berpengaruh terhadap kualitas prestasinya. 21% pengaruh negatif game online terhadap lebihnya 79% dapat dikatakan di pengaruhi variable lainnya.