

## BAB IV

### DESKRIPSI, PEMBUKTIAN HIPOTESIS DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini disajikan hasil data penelitian yang telah dilakukan yaitu Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Siswa Dalam Baca Tulis Al-Qur'an di Desa Montok Larangan Pamekasan.

#### A. Deskripsi Tempat Penelitian

##### 1. Latar Belakang Desa Montok

###### a) Sejarah Desa Montok

Legenda penamaan desa tentunya tidak terlepas dari sejarah masa kerajaan. Legenda penamaan desa Montok tidak terlepas dari sejarah masa kerajaan Sumenep yang berada dibawah pemerintahan Raja Arya Wiraraja, dimana diwilayah Madura tersebut terjadi musim paceklik artinya terjadi musim kemarau panjang sehingga banyak tanaman mati karena kekurangan air.

Konon katanya, dalam suatu alkisah terdapat seorang tukang rumput yang bernama Imam Syafi'I melihat gundukan tanah (*ghumo'*) yang cukup tinggi ditumbuhi ilalang bergoyan padahal tidak ada angin, kejadian ini menimbulkan niat keingin tahuan Imam Syafi'I, sehingga ia mendatangi tempat tersebut, dan sesampainya ditempat tersebut ia melihat ada buah mentimun yang bahasa maduranya *temon* dilinkari kacang panjang bahasa maduranya *oto'* yang sangat subur, dengan terkejut melihat kejadian tersebut lalu berteriak dari kejauhan memberitahu kepada Ki Agun Joko Tarub : “ *bedeh temon oto' nongko' e ghumo'* “ (ada mentimun dan kacang panjang tumbuh

diatas gundukan tanah yang sangat tinggi). Teriakan itu diulang berkali-kali dan hanya yang didengar hanya kalimat akhirnya Mon dan Tok, sehingga Ki Agung Joko Tarub memberikan nama daerah tersebut Montok.

#### **b) Letak Geografis Desa**

Desa Montok adalah salah satu desa yan berada didesa Kecamatan Larangan Kabupaten Pamekasan, jarak dari kota ke kecamatan  $\pm 5$  kmsedankan denan jarak dengan ibukota Kabupaten Pamekasan  $\pm 15$  km. ketinggian tempat desa Montok berada 6 mdpl bertopografi pantai dengan luas wilayah 350,36 Ha. Adapun batas-batas wilayah desa Montok sebaai berikut:

- a. Utara berbatasan : Desa Lancar dan Desa Taraban
- b. Timur berbttasan : Desa Kaduara Barat
- c. Batas selatan : Desa Artodung
- d. Batas barat : Desa Panaguan

## **2. Deskripsi Data Penelitian**

Pada penelitian ini penyebaran angket diberikan kepada siswa yang mengaji di musholla-musholla. Tedapat tiap musholla yang akan dijadikan tempat penelitian. Pada penelitian ini, peneliti membagikan 20 angket kepada siswa yang mengaji di musholla. Penentuan sampel yang digunakan dalam penelitian ini dengan cara memilih *Probability sampling* yang artinya dengan mengambil sampel atau perwakilan suatu populasi. Berikut merupakan rincian pengumpulan angket yang sudah diberikan kepada siswa.

**Tabel 4.1**  
**Rincian Pemberian dan Penambilan Anket**

Angket diberikan	20
Angket dikembalikan	20
Angket Hilang	0
angket terkumpul	20
pengambilan	20
pengambilan yang tekumpul	20

Dari hasil rincian tersebut, diketahui jumlah angket disebarkan 20 dan angket yang digunakan 20. Maka dapat disimpulkan bahwa tingkat pengembalian yang digunakan yaitu 20 dinyatakan tuntas dan tidak ada yang hilang.

### 3. Deskripsi Data Responden

Data subjek penelitian menyatakan kondisi dari subjek penelitian, serta tambahan data dalam hal ini untuk mengetahui hasil dari suatu penelitian. Subjek penelitian memiliki beberapa ciri khas. Ciri khas dalam penelitian ini diantaranya berdasarkan gender

#### a. Ciri Khas Berdasarkan Gender

**Tabel 4.2**  
**Berdasarkan Gender**

<b>Gender</b>	
	<i>Frequence</i> <i>Percent</i>

Laki-laki	13	65,0
Perempuan	7	35,0
Total	20	100,0

Berdasarkan table diatas menunjukkan bahwa total subjek penelitian sebanyak 20 siswa jumlah responden jenis kelamin laki-laki 13 dengan persentase sebesar 65,0% dan sisanya siswa perempuan 7 dengan persentase 35,0% jadi subjek penelitian ini secara umum adalah laki-laki.

#### 4. Deskripsi Variabel Penelitian

Alat peneliti yang digunakan untuk memperoleh data yaitu menggunakan angket dengan jumlah 10 pernyataan tentang game online dan 10 pernyataan tentang perkembangan baca tulis Al-Qur'an. Jadi, dalam penelitian ini jumlah pernyataan pada angket berjumlah 20 pernyataan sebelum dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas.

**Tabel 4.3**

#### **Daftar Item Pernyataan Angket**

<b>no</b>	<b>Item pernyataan <i>game online</i></b>	<b>ket</b>
1	Saya bermain game online untuk menghilangkan rasa kesepian	X1
2	Saya terkadang tidak mengaji karena bermain game online	X2
3	Saya bermain game online sampai lupa waktu ibadah	X3
4	Saya merasa gelisah ketika tidak bermain game online	X4
5	Saya merasa lebih tenang ketika sudah bermain game online	X5
6	Saya tidak dapat menunda keinginan untuk bermain game online	X6

7	Kecanduan waktu bermain game online saya meningkat dari waktu kewaktu	X7
8	Saya enggan untuk meninggalkan permainan game online	X8
9	Saya bermain game online jenis Cross Platform Online, dan First Person Shooter	X9
10	Waktu tidur saya berkurang karena bermain game online	X10
<b>no</b>	<b>Item pernyataan baca tulis al-Quran</b>	<b>ket</b>
1	Saya fasih dalam baca al-Qur'an jika sering bermain game online	Y1
2	Saya tidak fasih dalam baca al-Qur'an jika sering bermain game online	Y2
3	Saya fokus bermain game online karena sudah paham dalam baca tulis al-Qur'an	Y3
4	Saya sering bermain game online karena bias semangat dalam baca tulis al-Qur'an	Y4
5	Saya bisa membaca huruf hijaiyah jika sering bermain game online	Y5
6	Saya tidak bisa mengeja huruf hijaiyah jika sering bermain game online	Y6
7	Saya dalam membaca al-Qur'an tidak meningkat	Y7
8	Saya tidak suka menulis al-Qur'an jika sering bermain game online	Y8
9	Saya tidak fasih dalam menulis al-Qur'an jika sering bermain game online	Y9
10	Saya tidak semangat membaca dan menulis al-Qur'an jika sering bermain game online	Y10

a. Uji Validitas

Pengujian ini untuk mengetahui kelayakan pernyataan atau kevalidan angket. Validitas adalah sejauh mana ketepatan dan kecermatan menjalankan fungsi ukurnya. Dilakukannya uji signifikansi yaitu untuk mengetahui hal tersebut dengan membandingkan nilai  $r$  table dengan nilai  $r$  hitung. Item dikatakan valid apabila  $r$  hitung lebih dari  $r$  table dan nilai positif begitupun sebaliknya.

Table dibawah ini menunjukkan terdapat 7 item pernyataan dari angket game online yang sudah valid, dan 8 item pernyataan dari angket baca tulis al-qur'an yang sudah valid. Uji validitas disebar kepada 20 orang siswa yang ada di Desa Montok. Hal itu dapat diketahui dengan melihat *corrected item correlation* yang menunjukkan bahwa angka  $r$  hitung  $\geq 0,3$  sehingga bisa digunakan sebagai penelitian pada siswa di Desa Montok.

**Tabel 4.4**

**Validitas Game Online**

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
item2	15.60	36.253	.403	.845
item3	15.65	28.976	.824	.773
item4	16.45	33.734	.660	.805
item6	16.50	33.947	.619	.811
item7	16.15	34.871	.649	.809
item8	16.05	36.050	.470	.833

item9	17.00	34.632	.534	.824
-------	-------	--------	------	------

Dari table diatas menunjukkan bahwa 7 item pernyataan yang dinyatakan valid yaitu item 2 dengan r hitung 0,4, item 3 dengan r hitung 0,8, item 4 dengan r hitung 0,6, item 6 dengan r hitung 0,6, item 7 dengan r hitung 0,6, item 8 dengan r hitung 0,4 dan yang terakhir item 9 dengan r hitung 0,5. Sebelum diuji validitas terdapat 10 item pernyataan tentang *game online* yang di sebarkan kepada 20 siswa. Berikut hasil nilai yang diperoleh dari 10 item tersebut.

**Table 4.5**

**Hasil Nilai Pernyataan *Game Online***

	item1	item2	item3	item4	item5	item6	item7	item8	item9	item10
A1	5	1	1	1	5	2	1	1	1	2
A2	5	4	2	1	5	1	1	1	1	4
A3	2	4	4	4	2	4	2	4	4	4
A4	5	1	1	2	4	1	2	1	1	4
A5	4	4	2	1	5	1	2	3	1	2
A6	5	5	1	1	5	1	1	3	1	1
A7	5	2	5	2	4	3	4	5	1	4
A8	4	4	4	2	3	2	3	4	1	4
A9	5	3	4	2	4	1	2	3	3	3
A10	3	5	5	3	5	4	3	3	1	3

A11	5	2	1	2	5	2	2	2	1	4
A12	2	5	5	5	2	5	4	4	4	4
A13	5	4	4	2	3	4	4	2	1	2
A14	2	4	4	4	2	4	4	2	4	4
A15	4	4	4	4	5	2	4	1	1	2
A16	4	4	4	4	4	2	2	4	2	4
A17	4	4	4	2	5	2	4	4	5	4
A18	5	1	5	4	5	1	4	5	1	1
A19	2	4	4	2	3	4	4	3	3	4
A20	5	1	1	1	5	2	2	2	1	4

**Table 4.6**

**Validitas Baca Tulis Al-Quran**

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
item1	18.80	37.537	.759	.819
item2	18.35	38.766	.565	.844
item5	18.85	40.871	.503	.850
item6	18.15	44.450	.634	.844
item7	18.80	37.537	.759	.819
item8	18.20	39.537	.567	.843
item9	18.50	39.632	.598	.839
item10	19.10	40.726	.515	.849

Dari table diatas menunjukkan bahwa 8 item pernyataan yang dinyatakan valid yaitu item 1 dengan r hitung 0,7, item 2 dengan r hitung 0,5, item 5 dengan r hitung 0,5, item 6 dengan r hitung 0,6, item 7 dengan r hitung 0,7, item 8 dengan r hitung 0,5, item 9 dengan r hitung 0,5 dan yang terakhir item 10 dengan r hitung 0,5. Sebelum diuji validitas terdapat 10 item pernyataan tentang baca tulis al-Quran yang di sebarakan kepada 20 siswa. Berikut hasil nilai yang diperoleh dari 10 item tersebut.

**Table 4.7**

**Hasil Nilai Pernyataan Baca Tulis Al-Quran**

	item1	item2	item3	item4	item5	item6	item7	item8	item9	item10
<b>A1</b>	1	1	3	2	2	3	1	1	2	1
<b>A2</b>	1	4	3	2	1	3	1	4	4	1
<b>A3</b>	4	4	4	2	4	4	4	5	5	2
<b>A4</b>	2	2	4	2	1	3	2	2	1	1
<b>A5</b>	1	1	5	2	1	1	1	2	1	1
<b>A6</b>	1	1	1	3	1	3	1	1	1	1
<b>A7</b>	2	5	4	3	3	3	2	4	2	1
<b>A8</b>	2	2	1	2	2	3	2	4	3	1
<b>A9</b>	2	3	3	2	1	3	2	2	3	1
<b>A10</b>	3	5	1	2	4	4	3	1	5	1
<b>A11</b>	2	2	5	3	2	3	2	2	2	2
<b>A12</b>	5	2	5	3	5	3	5	2	2	2
<b>A13</b>	2	5	4	4	4	3	2	4	2	2

<b>A14</b>	4	4	2	2	4	4	4	4	2	4
<b>A15</b>	4	2	4	2	2	3	4	4	4	4
<b>A16</b>	4	4	3	2	2	4	4	5	4	4
<b>A17</b>	2	1	3	2	2	2	2	4	2	4
<b>A18</b>	4	4	4	2	1	3	4	4	4	4
<b>A19</b>	2	4	2	3	4	4	2	4	4	4
<b>A20</b>	1	2	1	3	2	3	1	2	2	2

b. Uji Reliabilitas

Pengujian ini untuk menjaga kelebihan dari sebuah alat ukur. Pengukuran reliabilitas dengan cara menggunakan rumus *Alpha Cronbach* yang dibantu oleh aplikasi SPSS Versi 20. Dikatakan reliabel apabila *alpha Cronbachnya* lebih besar dari 0,7.

**Table 4.8**

**Table Hasil Uji Reliabilitas Game Online**

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
.838	7

Dari table reliabel diatas menunjukkan bahwa nilai *cronbach alfa*  $\geq$  dari 0,7 maka variable *game online* dikatakan reliabel dengan *cronbach alfa* 0,8 dan jumlah item pernyataan yang reliabel ada 7 item.

Table 4.9

## Table Hasil Uji Reliabilitas Baca Tulis Al-Quran

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.856	8

Dari table reliable diatas menunjukkan bahwa nilai *cronbach alpa*  $\geq$  dari 0,7 maka variable baca tulis al-Quran dikatakan reliable dengan *cronbach alpa* 0,8 dan jumlah item pernyataan yang reliable ada 8 item.

## B. Pembuktian Hipotesis

### 1. Analisis *Product Moment*

Pada uji korelasi tersebut untuk menentukan hubungan yaitu seberapa besar pola hubungan variable independent yaitu *game online* dan variable dependent yaitu baca tulis al-Quran. Berikut ini merupakan table hasil uji analisis korelasi *product moment*.

Tabel 4.10

### Hasil uji analisis *product moment*

Correlations
--------------

		Game Online	Perkembangan Siswa Dalam Baca Tulis Al-Qur'an
Game Online	Pearson Correlation	1	-.676**
	Sig. (2-tailed)		.001
	N	20	20
Perkembangan Siswa Dalam Baca Tulis Al-Qur'an	Pearson Correlation	-.676**	1
	Sig. (2-tailed)	.001	
	N	20	20

Dari table diatas menunjukkan hasil analisis *product moment* yang menjelaskan bahwa nilai koefisien korelasi sebesar  $-0,676$  artinya apabila *game online* meningkat, maka perkembangan siswa dalam baca tulis al-Quran menurun dan begitupun sebaliknya apabila *game online* menurun, maka perkembangan siswa dalam baca tulis al-Quran meningkat. Untuk tanda negatif itu menunjukkan bahwa jika salah satu variabel meningkat maka variabel lainnya menurun atau rendah.

Dalam uji korelasi ini untuk mengetahui ada pengaruh atau tidak ada pengaruh dalam hubungan suatu *game online* dengan perkembangan siswa dalam baca tulis al-Quran yaitu dengan dilakukannya pengujian signifikansi. dengan cara menentukan hipotesis tersebut yaitu hipotesis nol dan hipotesis alternatif.

$H_0$  : tidak adanya hubungan dua variable tersebut yaitu antara pengaruh *game online* dengan perkembangan siswa dalam baca tulis al-Quran.

Ha : adanya hubungan antara dua variable yaitu pengaruh *game online* dengan perkembangan siswa dalam baca tulis al-Quran.

Nilai signifikansi dalam penelitian ini yang telah diuji dari hasil uji korelasi yaitu sebesar 0,001.

N	Taraf Signif		N	Taraf Signif		N	Taraf Signif	
	5%	1%		5%	1%		5%	1%
3	0.997	0.999	27	0.381	0.487	55	0.266	0.345
4	0.950	0.990	28	0.374	0.478	60	0.254	0.330
5	0.878	0.959	29	0.367	0.470	65	0.244	0.317
6	0.811	0.917	30	0.361	0.463	70	0.235	0.306
7	0.754	0.874	31	0.355	0.456	75	0.227	0.296
8	0.707	0.834	32	0.349	0.449	80	0.220	0.286
9	0.666	0.798	33	0.344	0.442	85	0.213	0.278
10	0.632	0.765	34	0.339	0.436	90	0.207	0.270
11	0.602	0.735	35	0.334	0.430	95	0.202	0.263
12	0.576	0.708	36	0.329	0.424	100	0.195	0.256
13	0.553	0.684	37	0.325	0.418	125	0.176	0.230
14	0.532	0.661	38	0.320	0.413	150	0.159	0.210
15	0.514	0.641	39	0.316	0.408	175	0.148	0.194
16	0.497	0.623	40	0.312	0.403	200	0.138	0.181
17	0.482	0.606	41	0.308	0.398	300	0.113	0.148
18	0.468	0.590	42	0.304	0.393	400	0.098	0.128
19	0.456	0.575	43	0.301	0.389	500	0.088	0.115
20	0.444	0.561	44	0.297	0.384	600	0.080	0.105
21	0.433	0.549	45	0.294	0.380	700	0.074	0.097
22	0.423	0.537	46	0.291	0.376	800	0.070	0.091
23	0.413	0.526	47	0.288	0.372	900	0.065	0.086
24	0.404	0.515	48	0.284	0.368	1000	0.062	0.081
25	0.396	0.505	49	0.281	0.364			
26	0.388	0.496	50	0.279	0.361			

Sumber : Prof. Dr. Sugiyono, 2008 :336

Jadi pengambilan keputusannya sebagai berikut : nilai signifikansinya yang terdapat didalam penelitian ini adalah 0,001, maka nilai signifikansi kurang dari 0,4 artinya hipotesis nol ditolak sedangkan hipotesis alternatif diterima. Jadi terdapat hubungan kuat antara dua variable yaitu pengaruh *game online* dengan perkembangan siswa dalam baca tulis al-Quran.

Dalam korelasi ini untuk mengetahui seberapa besar hubungan antara variable independent dengan variable dependen sebagai berikut.

Nilai r	Interpretasi
0	Tidak ada hubungan sama sekali
0,01-0,20	Hubungan sangat rendah atau sangat lemah
0,21-0,40	Hubungan rendah atau lemah
0,41-0,60	Hubungan cukup besar atau cukup kuat
0,61-0,80	Hubungan besar atau kuat
0,81-0,99	Hubungan sangat besar atau sangat kuat
1	Hubungan sempurna

Jadi pengambilan keputusan diatas diartikan bahwa nilai koefisien korelasi sebesar - 0,676. Maka hubungannya adalah besar atau kuat karena berada diantara 0,61 – 0,80. Untuk tanda negatif itu menunjukkan bahwa jika salah satu variabel meningkat maka variabel lainnya menurun atau rendah.

Berikut hasil responden siswa:

**Table 4.11**

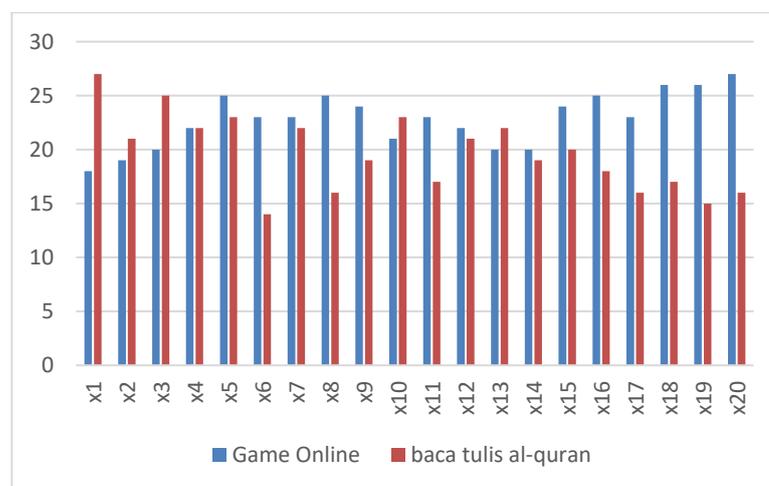
**Hasil Responden Siswa**

	Game Online	Baca Tulis Al- Quran
X1	18	27
X2	19	21
X3	20	25
X4	22	22
X5	25	23
X6	23	14
X7	23	22
X8	25	16
X9	24	19
X10	21	23
X11	23	17
X12	22	21
X13	20	22
X14	20	19
X15	24	20
X16	25	18
X17	23	16
X18	26	17

X19	26	15
X20	27	16

Gambar 4.1

## Grafik Hasil Responden Siswa



## C. Pembahasan

### 1. Pengaruh *game online* terhadap perkembangan siswa dalam baca tulis al-Quran

Dalam penelitian yang dilakukan menghasilkan bahwa nilai signifikansinya yang terdapat didalam penelitian ini adalah 0,001, maka nilai signifikansi kurang dari 0,4 artinya hipotesis nol ditolak sedangkan hipotesis alternative diterima. Jadi terdapat hubungan antara dua variable yaitu pengaruh *game online* dengan perkembangan siswa dalam baca tulis al-Quran. Hipotesis dengan hasil penelitian

yang telah dilakukan terdapat kesamaan yaitu adanya pengaruh *game online* dengan perkembangan siswa dalam baca tulis al-Quran.

Terdapat bentuk-bentuk *game online* yang digemari siswa di desa Montok yaitu *Game* dengan *genre First Person Shooter (FPS)* merupakan *game* yang sangat diminati oleh para siswa di desa Montok Larangan Pamekasan. *Game online* ini sangat mudah untuk dimainkan bagi siswa atau peserta didik, karena siswa bias memainkannya di *gadget atau handphone*. Rata-rata siswa di desa Montok ini memiliki *gadget* semua Karena adanya system belajar online.

## **2. Seberapa besar pengaruh *game online* terhadap perkembangan siswa dalam baca tulis al-Quran**

Dari hasil uji yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan hasil analisis nilai koefisien korelasi antara pengaruh *game online* dengan perkembangan siswa dalam baca tulis al-Quran adalah sebesar  $-0,676$ , maka dari hasil tersebut hubungannya adalah besar atau kuat karena berada diantara  $0,61-0,80$ . Tanda negative menunjukkan bahwa menurunnya perkembangan siswa dalam baca tulis al-Quran seiring dengan meningkatnya *game online* dan berlaku sebaliknya.

Hipotesis dengan hasil penelitian yang telah dilakukan tidak sama karena hipotesis menyatakan bahwa *game online* cukup berpengaruh terhadap perkembangan siswa dalam baca tulis al-Quran. Akan tetapi hasil yang diperoleh menyatakan bahwa hubungannya adalah besar atau kuat.

Pelaksanaan atau penggunaan game online dikalangan siswa desa Montok Larangan Pamekasan. Siswa didesa Montok ini memainkan *game online* tersebut setelah menyelesaikan tugasnya sebagai peserta didik baik pulang sekolah maupun setelah selesai mengaji dari langgar. Tempat yang paling sering didatangi untuk memainkan *game online* yaitu tempat yang memiliki dan gampang terhadap akses via internet yaitu di tempat balai desa yang memiliki *wifi*, sekolah yang memiliki *wifi* bahkan rumah teman atau tetangga yang memiliki *wifi*. Maka dari itu banyak siswa yang semangat untuk mencari tempat yang gampang atau mudah terhadap akses via internet bahkan sangat menguntungkan bagi siswa supaya tidak membeli paket data sendiri.

Sehingga dampak-dampak yang ditimbulkan oleh *game online* di kalangan siswa di desa Montok Larangan Pamekasan yaitu dampak yang terjadi pada siswa didesa Montok akibat dari adanya game online yaitu terdapat dampak negative dan dampak positif. Dampak positifnya yaitu siswa bisa menghilangkan rasa kejenuhannya dengan bermain game online bahkan juga bisa dapat berkomunikasi dengan teman-temannya dan dapat berkenalan dengan orang-orang yang ditemuinya di dalam game tersebut.

Dampak negatifnya yaitu siswa sering lupa waktu dan sering berlarut larut dalam bermain game sehingga mengakibatkan kurang istirahat. Hal ini juga berdampak terhadap kebiasaan anak-anak yang menjadi semakin malas untuk sekolah dan juga sering bermalas-

malasan untuk belajar dirumah. Kebiasaan bermain game online juga berdampak pada kesehatan anak akibat dari seringnya bermain sehingga tidak memperhatikan kesehatannya seperti bermalas malasan untuk makan dan jarang tidur.