

## BAB V

### PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

#### A. Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif korelasional yang bertujuan mengetahui *game online* di MI Hidayatul Mubtadi'in Sukorame Gandusari Trenggalek. Selain itu juga untuk mengetahui konsentrasi belajar dan prestasi belajar siswa, dan mengetahui pengaruh negatif antara *game online* dengan konsentrasi dan prestasi belajar peserta didik MI Hidayatul Mubtadi'in Sukorame Gandusari Trenggalek.

Dari hasil penelitian, penulis akan meneliti terdapat atau tidaknya pengaruh negatif *game online* terhadap konsentrasi dan prestasi belajar peserta didik MI Hidayatul Mubtadi'in Sukorame Gandusari Trenggalek. Pada penelitian ini penulis menggunakan sampel sebanyak 30 peserta didik dari populasi 159 peserta didik MI Hidayatul Mubtadi'in Sukorame Gandusari Trenggalek.

Sebelumnya penulis melakukan uji angket, penulis menggunakan sampel sebanyak 15 peserta didik, yang mana 15 peserta didik diambil di luar sampel asli. Langkah pertama penulis menguji kevaliditasan angket yang berjumlah 32 soal pernyataan. Setelah diujikan kepada 15 peserta didik di luar sampel asli, angket tersebut memiliki validitas  $> 0,514$  dan reliabilitas  $> 0,60$ , sehingga seluruh angketnya valid untuk digunakan.

## 1. Pengaruh Negatif *Game Online* terhadap Konsentrasi Belajar Peserta Didik MI Hidayatul Mubtadi'in Sukorame Gandusari Trenggalek

Berangkat dari teori yang mengatakan konsentrasi adalah pemusatan pikiran terhadap suatu hal dengan menyampingkan semua hal lainnya yang tidak berhubungan.<sup>1</sup> Dalam belajar, konsentrasi berarti pemusatan pikiran terhadap suatu mata pelajaran dengan menyampingkan semua hal lainnya yang tidak berhubungan dengan pelajaran. Konsentrasi belajar siswa juga dapat dipengaruhi dari instrinsik dan juga ekstrinsik anak itu sendiri. Konsentrasi belajar juga harus mendapat motivasi baik dari luar maupun diri sendiri. *Game online* merupakan salah satu faktor ekstrinsik dari anak yang melakukan *game online*.

Anak yang terlalu seru dengan *game online* yang telah dimainkannya, akan banyak kehilangan waktu berharganya, sehingga konsentrasi belajarnya juga akan berkurang, sehingga anak tersebut akan mempunyai masalah pada diri mereka. Hal ini sesuai dengan pendapat Griffiths dkk bahwa, para pemain *game* mengorbankan aktivitas yang lain untuk bisa bermain *game*, mereka mengorbankan waktu untuk hobby yang lain, mengorbankan waktu untuk tidur, bekerja ataupun belajar, bersosialisasi dengan teman dan waktu keluarga.<sup>2</sup>

Kemudian berdasarkan data penelitian, setelah menghitung valid atau tidaknya instrumen tersebut, selanjutnya mencari uji reliabilitas

---

<sup>1</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal. 86

<sup>2</sup> Griffiths, M, D., Mark N.O.D. Daren Chappell.2004. *Demographic Factors and Playing Variable in Online Computer Gaming*. *Cyber Psychology ang Behavior* Vol 7. No 4.

angket ditemukan hasil nilai  $r_{hitung}$  sebesar 0,949 (X) dan 0,974 (Y1) termasuk dalam kriteria yang memiliki reliabilitas sangat tinggi. Dari perhitungan ini maka soal pernyataan angket dianggap reliabel.

Dari hasil penelitian uji normalitas data dengan *Kolkomorov Smirnov*, diperoleh hasil signifikansi dengan rincian sebagai berikut :

- a. Signifikansi *game online* sebesar  $0,806 > 0,05$
- b. Signifikansi konsentrasi belajar sebesar  $0,861 > 0,05$

Oleh karena keduanya memiliki nilai signifikansi  $> 0,05$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, artinya data berdistribusi normal. Karena data yang digunakan dalam penelitian harus data berdistribusi normal dan berdasarkan uji K-S didapat bahwa data penelitian berdistribusi normal.

Dari perhitungan uji linieritas diperoleh *game online* (X) dengan konsentrasi belajar (Y1) tingkat signifikansinya  $0,014 < 0,05$  dan  $F_{hitung} < F_{tabel}$  ( $0,676 < 3,35$ ). Dengan demikian menunjukkan bahwa terdapat hubungan linier yang signifikan antara variabel *game online* (X) dengan variabel konsentrasi belajar (Y1).

Adapun untuk uji regresi linier sederhana menghasilkan nilai koefisien regresi variabel *game online* (X) adalah sebesar 0,271 bernilai negatif (-) yang berarti variabel tersebut berpengaruh negatif. Sedangkan untuk signifikansinya menghasilkan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $2,811 > 2,048$ ) atau jika  $t_{sig} < \alpha$  ( $0,009 < 0,05$ ) maka  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima. Sehingga dapat diartikan bahwa ada pengaruh negatif yang signifikansi antara variabel *game online* terhadap konsentrasi belajar.

Setelah diketahui adanya pengaruh negatif antara kedua variabel, maka dilanjutkan dengan mencari nilai koefisien determinasi untuk mengetahui seberapa besar *game online* memberikan kontribusi terhadap konsentrasi belajar. Dengan demikian besarnya pengaruh negatif *game online* terhadap konsentrasi belajar adalah 22% yang berarti memiliki pengaruh, sedangkan 78% dipengaruhi oleh faktor lainnya.

Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya ada pengaruh negatif yang signifikan dari *game online* terhadap konsentrasi belajar peserta didik MI Hidayatul Mubtadi'in Sukorame Gandusari Trenggalek. Sehingga temuan peneliti dengan teori yang diuji menemukan hasil yang signifikan.

## **2. Pengaruh Negatif *Game Online* terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik MI Hidayatul Mubtadi'in Sukorame Gandusari Trenggalek**

Berangkat dari teori yang mengatakan prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan diciptakan, baik secara individual maupun kelompok. Prestasi tidak akan pernah dihasilkan selama seseorang tidak melakukan suatu kegiatan.<sup>3</sup>

Adapun penjelasan mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar diantaranya adalah:<sup>4</sup>

- a. Faktor-faktor yang bersumber dari dalam diri manusia dapat diklarifikasikan menjadi dua, yaitu faktor biologis dan psikologis. Yang

---

<sup>3</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. (Surabaya: Usaha Nasional, 2009), hal. 19

<sup>4</sup> Suharsimi Arikunto, *Manajemen Pengantar*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2000), hal. 21

dapat dikategorikan sebagai faktor biologis antara lain usia, kematangan, dan kesehatan, sedangkan yang dapat dikategorikan sebagai faktor psikologis adalah kelelahan, suasana hati, motivasi, minat, dan kebiasaan belajar.

- b. Faktor-faktor yang bersumber dari luar manusia yang dapat diklarifikasikan menjadi dua juga, yakni faktor manusia (human) dan faktor non manusia seperti alam benda, hewan, dan lingkungan fisik.

Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa *game online* merupakan salah satu bagian dari faktor eksternal yang disebabkan oleh faktor non manusia berupa lingkungan fisik.

Kemudian berdasarkan data penelitian, dari hasil penelitian uji normalitas data dengan *Kolkomorov Smirnov*, diperoleh hasil signifikansi dengan rincian sebagai berikut :

- a. Signifikansi *game online* sebesar  $0,806 > 0,05$
- b. Signifikansi prestasi belajar sebesar  $0,844 > 0,05$

Oleh karena keduanya memiliki nilai signifikansi  $> 0,05$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, artinya data berdistribusi normal. Karena data yang digunakan dalam penelitian harus data berdistribusi normal dan berdasarkan uji K-S didapat bahwa data penelitian berdistribusi normal.

Dari perhitungan uji linieritas diperoleh *game online* (X) dengan prestasi belajar (Y1) tingkat signifikansinya  $0,006 < 0,05$  dan  $F_{hitung} < F_{tabel}$  ( $2,034 < 3,35$ ). Dengan demikian menunjukkan bahwa terdapat hubungan

linier yang signifikan antara variabel *game online* (X) dengan variabel prestasi belajar (Y1).

Adapun untuk uji regresi linier sederhana menghasilkan nilai koefisien regresi variabel *game online* (X) adalah sebesar 0,268 bernilai negatif (-) yang berarti variabel tersebut berpengaruh negatif. Sedangkan untuk signifikansinya menghasilkan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $2,693 > 2,048$ ) atau jika  $t_{sig} < \alpha$  ( $0,012 < 0,05$ ) maka  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima. Sehingga dapat diartikan bahwa ada Pengaruh Negatif negatif yang signifikansi antara variabel *game online* terhadap prestasi belajar.

Setelah diketahui adanya pengaruh negatif antara kedua variabel, maka dilanjutkan dengan mencari nilai koefisien determinasi untuk mengetahui seberapa besar *game online* memberikan kontribusi terhadap prestasi belajar. Dengan demikian besarnya pengaruh negatif *game online* terhadap prestasi belajar adalah 20,6 % yang berarti memiliki pengaruh, sedangkan 79,4 % dipengaruhi oleh faktor lainnya.

Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya ada pengaruh negatif yang signifikan dari *game online* terhadap prestasi belajar peserta didik MI Hidayatul Mubtadi'in Sukorame Gaandusari Trenggalek. Sehingga temuan peneliti dengan teori yang diuji menemukan hasil yang signifikan.

### **3. Pengaruh Negatif *Game Online* terhadap Konsentrasi dan Prestasi Belajar Prestasi Belajar MI Hidayatul Mubtadi'in Sukorame Gandusari Trenggalek**

Setelah melalui uji regresi linier sederhana dari tiap variabel, dan ditemukan kesimpulan bahwa antar variabel terdapat pengaruh, maka untuk menguji keterkaitan antara semua variabel X terhadap Y1 dan Y2 maka penulis menguji dengan uji MANOVA. Dari uji MANOVA ketiga variabel tersebut memiliki pengaruh yang ditandai dengan nilai sig < 0,05.

Dilihat dari Tabel Multivariate Test kolom Sig pada garis *game online*, semua menunjukkan nilai Sig (0,000) Sig < 0,05 tersebut mengidentifikasi variabel *game online* berpengaruh terhadap konsentrasi belajar dan prestasi belajar peserta didik.

Pada hasil uji Test of Between-Subjects Effects pada variabel konsentrasi belajar, nilai Sig 0,002 < 0,05, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, dan pada variabel prestasi belajar, diketahui nilai Sig 0,000 < 0,05, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwasannya *game online* berpengaruh terhadap konsentrasi dan prestasi belajar.

Hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa konsentrasi dan prestasi belajar keduanya sama-sama dapat dipengaruhi oleh faktor instrinsik maupun faktor ekstrinsik. *Game online* merupakan salah satu faktor ekstrinsik terhadap konsentrasi dan prestasi belajar peserta didik, jika peserta didik semakin tinggi tingkat bermain *game onlinenya* maka

semakin rendah tingkat konsentrasi dan prestasi belajar siswa, begitu juga sebaliknya peserta didik semakin rendah tingkat bermain *game onlinenya* maka semakin tinggi konsentrasi dan prestasi belajar siswa.