

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

1. Pelaksanaan penelitian pada siswa di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung.

Dalam penelitian ini untuk memperoleh data mengenai pengaruh *game online* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung, penulis mengajukan surat izin penelitian pada tanggal 27 November 2019, surat izin tersebut langsung diserahkan kepada Kepala Madrasah MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung.

Pada tanggal 29 November 2019, peneliti melakukan penelitian di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung, peneliti membagikan angket mengenai *game online* kepada para siswa untuk diisi sesuai dengan petunjuk yang ada secara langsung, dengan responden sebanyak 35 siswa. Pada tanggal 02 Desember 2019 peneliti kembali lagi melakukan penyebaran angket terhadap siswa angket yang dibagikan ini adalah angket yang mengenai motivasi belajar. Kemudian disusul pada tanggal 09 Desember 2019, peneliti menyebar tes sebagai alat ukur hasil belajar siswa, kemudian yang terakhir pada tanggal 21 Desember 2019, peneliti mengumpulkan data-data siswa yang dibutuhkan dalam mengumpulkan data.

2. Hasil Nilai Angket dan Nilai Tes

Angket yang digunakan untuk mengumpulkan data pengaruh *game online* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa yakni menggunakan tipe pilihan yang terdiri dari 17 item pertanyaan untuk angket yang berkaitan tentang *game online*, 14 item untuk motivasi dan 17 item untuk soal tes. Dari skor angket masing-masing terdiri dari 4 alternatif jawaban yaitu selalu, sering, kadang-kadang dan tidak pernah. Sedangkan untuk tes setiap jawaban memiliki skor 1 jika jawaban benar dan 0 jika jawaban salah. Berikut ini lah hasil dari data, angket *game online*, angket motivasi dan hasil tes.

Tabel 4.1 data hasil penelitian tentang pengaruh *game online* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa

No.	Nama	variabel		
		X	Y1	Y2
1	AGAY	61	54	6
2	AQF	21	38	9
3	AZM	65	52	7
4	AA	61	30	6
5	ASA	59	52	13
6	AF	25	51	16
7	HF	60	56	14
8	MAM	25	52	14
9	MAK	27	50	13

10	MG	60	55	9
11	MNA	57	50	6
12	MN	59	49	7
13	MNH	26	58	11
14	MWM	42	50	14
15	MNZ	59	41	7
16	NAP	23	54	10
17	PAD	24	48	15
18	RKN	27	55	13
19	SNSA	56	56	9
20	AF	59	56	8
21	AHS	22	56	14
22	ANF	62	56	5
23	DAA	58	56	10
24	MIN	61	50	8
25	MRB	22	49	15
26	MDF	58	56	9
27	MFB	60	41	7
28	MI	58	54	9
29	MKA	22	48	14
30	MR	19	55	11
31	MZZ	22	56	10
32	NSCA	35	56	15

33	SAZ	62	56	13
34	S	28	56	14
35	WP	59	54	8

B. Uji Instrumen

1. Uji Validitas

Sebelum angket dan tes diberikan kepada siswa yang menjadi sampel penelitian, terlebih dahulu dilakukan uji validitas instrumen untuk mengetahui instrumen tersebut valid atau tidak. Uji validitas ada dua cara yaitu uji validitas empiris dan uji validitas ahli. Pada penelitian ini validitas ahli dilakukan kepada satu ahli dosen dari IAIN Tulungagung yaitu Ibu Rohmah Ivantri, M.Pd.I dan satu ahli dari guru kelas di MI Nurul Islam Mirigambar yaitu Bapak Khoirul Anam, S.Pd.I angket dan tes tersebut divalidasi dan dinyatakan layak atau tidak untuk dijadikan instrumen penelitian. Hasilnya 17 pada tes, 17 butir pada pertanyaan yang terdapat pada angket *game online* dan 14 pertanyaan dari angket motivasi dinyatakan layak untuk dijadikan instrumen penelitian. Untuk uji validitas empiris, soal tes yang sudah dinyatakan layak oleh validator selanjutnya diuji cobakan kepada responden. Responden untuk uji coba soal tes dan angket adalah siswa kelas VI MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung berjumlah 10 siswa. Setelah soal diuji coba, hasil uji coba tersebut diuji validitasnya untuk mengetahui soal tersebut valid atau tidaknya. Untuk mencari validitas soal angket dan tes peneliti menggunakan

bantuan program komputer *IBM SPSS 20.0 for windows*. Apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka data dinyatakan valid. Nilai r_{tabel} dapat dilihat pada tabel nilai r *product moment*. Adapun hasil perhitungan uji validitas sebagai berikut:

a. Pengaruh *game online*

Dalam uji validitas peneliti menggunakan *SPSS 20.0 For windows*. Berikut adalah hasil pemaparan uji validitas variabel *game online* menggunakan 35 responden.

Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas Pengaruh Game Online

No soal	Nilai validitas	R tabel 5% (df=n-2)	keterangan
1	0.959	0.333	Valid
2	0.885	0.333	Valid
3	0.780	0.333	Valid
4	0.773	0.333	Valid
5	0.869	0.333	Valid
6	0.881	0.333	Valid
7	0.956	0.333	Valid
8	0.862	0.333	Valid
9	0.960	0.333	Valid
10	0.967	0.333	Valid
11	0.940	0.333	Valid

12	0.498	0.333	Valid
13	0.822	0.333	Valid
14	0.960	0.333	Valid
15	0.938	0.333	Valid
16	0.897	0.333	Valid
17	0.688	0.333	Valid

Suatu data dapat dikatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$. Pada tabel di atas jumlah responden adalah 35 maka sesuai dengan signifikan 5% ($df = n-2$) maka dikatakan valid apabila hasil lebih dari 0.333. kesimpulannya pada penelitian ini berdasarkan hasil uji validitas diatas menunjukkan $r_{hitung} > r_{tabel}$, jadi butir instrumen pengaruh *game online* (X) dinyatakan “valid”.

b. Motivasi belajar

Dalam uji validitas peneliti menggunakan *SPSS 20.0 For windows*. Berikut adalah hasil pemaparan uji validitas variabel motivasi belajar menggunakan 35 responden.

Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas Motivasi Belajar

No soal	Nilai validitas	R tabel 5% ($df=n-2$)	keterangan
1	0.501	0.333	Valid
2	0.587	0.333	Valid
3	0.579	0.333	Valid

4	0.856	0.333	Valid
5	0.628	0.333	Valid
6	0.666	0.333	Valid
7	0.564	0.333	Valid
8	0.836	0.333	Valid
9	0.902	0.333	Valid
10	0.596	0.333	Valid
11	0.872	0.333	Valid
12	0.596	0.333	Valid
13	0.872	0.333	Valid
14	0.902	0.333	Valid

Suatu data dapat dikatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$. Pada tabel di atas jumlah responden adalah 35 sesuai dengan signifikan 5% ($df = n-2$) maka, dikatakan valid apabila hasil lebih dari 0.333. kesimpulannya pada penelitian ini berdasarkan hasil uji validitas diatas menunjukkan $r_{hitung} > r_{tabel}$, jadi butir instrumen motivasi belajar (Y1) dinyatakan “valid”

c. Hasil Belajar

Dalam uji validitas peneliti menggunakan *SPSS 20.0 For windows*. Berikut adalah hasil pemaparan uji validitas variabel motivasi belajar menggunakan 35 responden.

Tabel 4.4 Hasil Uji Validitas Motivasi Belajar

No soal	Nilai validitas	R tabel 5% (df=n-2)	keterangan
1	0.363	0.333	Valid
2	0.519	0.333	Valid
3	0.573	0.333	Valid
4	0.397	0.333	Valid
5	0.638	0.333	Valid
6	0.479	0.333	Valid
7	0.374	0.333	Valid
8	0.584	0.333	Valid
9	0.341	0.333	Valid
10	0.382	0.333	Valid
11	0.351	0.333	Valid
12	0.339	0.333	Valid
13	0.556	0.333	Valid
14	0.434	0.333	Valid
15	0.500	0.333	Valid
16	0.668	0.333	Valid
17	0.623	0.333	Valid

Suatu data dapat dikatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$. Pada tabel di atas jumlah responden adalah 35, Sesuai dengan signifikan 5% (df = n-2) maka, dikatakan valid apabila hasil lebih dari 0.333. kesimpulannya pada penelitian ini berdasarkan hasil uji validitas

diatas menunjukkan $r_{hitung} > r_{tabel}$, jadi butir instrumen hasil belajar (Y2) dinyatakan “valid”

2. Uji reliabilitas

Uji reliabelitas digunakan untuk mengetahui apakah item soal tersebut reliabel secara konsisten memberikan hasil ukur sama. Hasil uji coba reliabilitas instrumen kemudian dikonsultasikan dengan r_{tabel} sebagai berikut:

Tabel 4.5

Tabel Interpretasi Reliabelitas Dengan Rumus Alpha

Besarnya nilai r	interpretasi
0,00 – 0,20	Kurang reliabel
0,21 – 0,40	Agak reliabel
0,41 – 0,60	Cukup reliabel
0,61 – 0,80	Reliabel
0,81 – 1,00	Sangat reliabel

berikut hasil perhitungan uji instrumen penelitian menggunakan *Alpha Cronbach* dalam *SPSS 20.0 for windows*:

Tabel 4.6 Hasil Uji Reliabilitas Pengaruh *Game Online*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.978	17

Berdasarkan tabel 4.6 diatas, hasil uji reliabilitas nilai *Alpha Cronbach* maka r_{tabel} senilai 0.978 dan tergolong nilai 0,81 – 1,00, maka hasil tersebut sangat reliabel.

Tabel 4.7 Hasil Uji Reliabilitas motivasi belajar

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.926	14

Berdasarkan tabel 4.7 diatas, hasil uji reliabilitas nilai *Alpha Cronbach* maka r_{tabel} senilai 0.926 dan tergolong nilai 0,81 – 1,00, maka hasil tersebut reliabel.

Tabel 4.7 Hasil Uji Reliabilitas hasil belajar

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.654	17

Berdasarkan tabel 4.7 diatas, hasil uji reliabilitas nilai *Alpha Cronbach* maka r_{tabel} senilai 0,654 dan tergolong nilai 0,61 – 0,81, maka hasil tersebut reliabel.

C. Uji Prasyarat

1. Uji Normalitas

Uji normalitas ini dimaksudkan untuk mengetahui bahwa distribusi penelitian tidak menyimpang secara signifikan dari distribusi normal. Dalam menguji normalitas ini peneliti menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov IBM SPSS 20.0 for windows*.

Uji normalitas ini memiliki kriteria jika *Asymp. Sig. (2-tailed) > 0,05* maka, data berdistribusi normal. Sedangkan *Asymp. Sig. (2-tailed) < 0,05* maka, distribusi tidak normal.⁶⁸

⁶⁸ Sofyan Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Semarang: Kencana Prenada Media), 2014, Hal.159

**Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas Pengaruh Game Online terhadap
Motivasi Belajar**

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

	MOTIVASI	Y1
N	35	35
Normal Parameters ^a Mean	51.5429	45.8286
Std. Deviation	5.98205	1.59050E1
Most Extreme Differences		
Absolute	.228	.224
Positive	.228	.126
Negative	-.202	-.224
Kolmogorov-Smirnov Z	1.350	1.328
Asymp. Sig. (2-tailed)	.052	.059
a. Test distribution is Normal.		

Dari output di diatas dapat diketahui bahwa nilai signifikan dari uji normalitas sikap fleksibel adalah 0,059, sehingga nilai signifikan dari sikap fleksibel juga lebih besar dari 0,05 atau (0,059 > 0,05), jadi data tersebut normal

Tabel 4.10 Hasil Uji Normalitas Pengaruh Game Online terhadap Hasil Belajar

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

	x	y2
N	35	35
Normal Parameters ^a		
Mean	51.5429	10.5429
Std. Deviation	5.98205	3.25705
Most Extreme Differences		
Absolute	.228	.175
Positive	.228	.139
Negative	-.202	-.175
Kolmogorov-Smirnov Z	1.350	1.034
Asymp. Sig. (2-tailed)	.052	.236
a. Test distribution is Normal.		

Dari output di atas dapat diketahui bahwa nilai signifikan dari uji normalitas sikap fleksibel adalah 0,236, sehingga nilai signifikan dari sikap fleksibel juga lebih besar dari 0,05 atau ($0,236 > 0,05$), jadi data tersebut normal

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas berfungsi untuk menguji apakah sampel memiliki varian yang sama atau tidak.⁶⁹ Data yang diambil dari hasil nilai angket dan tes. Dengan kriteria jika nilai signifikansi ($\text{sig} > 0,05$) maka (H_0) diterima berarti data homogen. Jika taraf signifikansi ($\text{sig} < 0,05$) maka (H_0) ditolak berarti data tidak homogen.

⁶⁹ Sudaryono, *Teori dan Aplikasi dalam Statistik*, (Yogyakarta: Andi), 2014, hal.92

Tabel 4.11

Hasil uji homogenitas pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar

Test of Homogeneity of Variances

HASIL

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.548	1	68	.462

Dari tabel 4.11 diketahui angka *Levene Statistic* dari variabel x terhadap variabel Y1 adalah 0,548 sedangkan probabilitasnya atau signifikansinya adalah 0,462, dengan signifikansi lebih besar dari 0,05 atau ($0,462 > 0,05$). Jadi, dapat disimpulkan bahwa angka signifikansi lebih besar dari 0,05 maka H_0 diterima yang berarti kelas homogen.

Tabel 4.12

Hasil Uji Homogenitas Pengaruh *Game Online* terhadap Hasil Belajar

Test of Homogeneity of Variances

X

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3.693	1	68	.059

Dari tabel 4.12 diketahui angka *Levene Statistic* dari variabel x terhadap variabel Y2 adalah 3.693 sedangkan probabilitasnya atau signifikansinya adalah 0,059, dengan signifikansi lebih besar dari 0,05

atau ($0,059 > 0,05$). Jadi, dapat disimpulkan bahwa angka signifikansi lebih besar dari 0,05 maka H_0 diterima yang berarti kelas homogen.

D. Uji Hipotesis

1. Uji T-tes

Uji t-test digunakan untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Uji ini dilakukan dengan bantuan program komputer *IBM SPSS 20.0 for windows*, yaitu uji *Idependen Samples Tes*.

Hipotesis yang akan diuji sebagai berikut:

1) Motivasi belajar siswa

H_a : ada pengaruh yang signifikan pada *game online* terhadap motivasi belajar siswa MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung.

H_o : tidak adanya pengaruh yang signifikan pada *game online* terhadap motivasi belajar siswa MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung.

2) Hasil belajar siswa

H_a : ada pengaruh yang signifikan pada *game online* terhadap hasil belajar siswa MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung.

H_o : tidak adanya pengaruh yang signifikan pada *game online* terhadap hasil belajar siswa MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung.

Adapun dasar pengambilan keputusannya sebagai berikut:

- 1) Jika nilai $Sig. (2-tailed) > 0,05$, maka H_0 diterima H_a ditolak.
- 2) Jika nilai $Sig. (2-tailed) < 0,05$, maka H_0 tolak H_a diterima

Berikut ini hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan *IBM SPSS 20.0 for windows*:

a. Pengujian hipotesis motivasi belajar siswa

Hasil analisa uji *t-test* terhadap motivasi belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.13

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means								
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
HASIL_ angket	Equal variances assumed	32.164	.000	5.714	68	.000	19.57143	3.42534	12.73627	26.40659
	Equal variances not assumed			5.714	41.657	.000	19.57143	3.42534	12.65712	26.48574

Dari tabel *output t-test* motivasi belajar siswa diketahui

nilai $sig.(2-tailed)$ adalah 0,000. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a

yang signifikan *game online* terhadap hasil belajar siswa di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung.

2. Uji MANOVA

Dalam menguji hipotesis, peneliti menggunakan uji MANOVA. Dimana uji MANOVA adalah uji statistik yang digunakan untuk mengukur pengaruh variabel independent yang berskala kategorik terhadap beberapa variabel dependen sekaligus yang berskala data kuantitatif. Analisis disebut juga dengan istilah *multivariate anova*.⁷⁰ MANOVA adalah uji yang digunakan untuk penelitian yang memiliki pengaruh dari berbagai perlakuan terhadap lebih dari satu respon.⁷¹

⁷⁰ Anwar Hidayat, *Multivariate Analysis of Variance (MANOVA)*, dalam Www.Statistikian.Com yang dikases pada 16 Januari 2020 Pukul 14.11

⁷¹ Titik wadharih, *analisis ragam multivariat untuk rancangan acak lengkap dengan pengamatan berulang*, e-jurnal jurnal matematika dan komputer vol.4 no.3, 2001

Tabel 4.15 Multivariate Tests^c

Effect		Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.
Intercept	Pillai's Trace	.992	8.164E2 ^a	2.000	13.000	.000
	Wilks' Lambda	.008	8.164E2 ^a	2.000	13.000	.000
	Hotelling's Trace	125.603	8.164E2 ^a	2.000	13.000	.000
	Roy's Largest Root	125.603	8.164E2 ^a	2.000	13.000	.000
PX	Pillai's Trace	1.376	1.544	40.000	28.000	.116
	Wilks' Lambda	.088	1.540 ^a	40.000	26.000	.124
	Hotelling's Trace	5.085	1.525	40.000	24.000	.137
	Roy's Largest Root	3.636	2.545 ^b	20.000	14.000	.039

a. Exact statistic

b. The statistic is an upper bound on F that yields a lower bound on the significance level.

c. Design: Intercept + X

Berdasarkan tabel hasil analisis bahwa sig. pada kolom X yang diuji dengan Pillai's Trace dan Wilks' Lambda menunjukkan angka signifikansi 0.116 dan 0.124 dimana nilai tersebut lebih besar dari 0.05. sedangkan signifikansi dengan uji dengan Hotelling's Trace menunjukkan hasil 0.137, dimana nilai ketiganya lebih besar dari 0.05, sedangkan dengan uji Roy's Largest Root terdapat signifikansi sebesar 0.039, dimana dalam nilai ini menunjukkan signifikansi kurang dari 0.05. Dalam kasus ini peneliti lebih mengutamakan prosedur Roy's Largest Root, sebab dirasa lebih tepat untuk menentukan sig. multivariat. Sehingga dengan demikian sig. menunjukkan $0.039 < 0.05$, maka H_0 ditolak dan H_a

diterima. Artinya (variabel x) berpengaruh pada dua variabel dependen (y_1 dan y_2). Jelasnya adanya pengaruh *game online* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.