

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN

#### A. Deskripsi Data

1. Pelaksanaan penelitian pada siswa di MI Darul Huda Pojok Ngantru Tuungagung.

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data mengenai pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa di MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung. Penulis mengajukan surat izin penelitian pada tanggal 02 Desember 2020, surat izin tersebut langsung diserahkan kepada Kepala Madrasah MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung.

Pada tanggal 03 Desember 2020, peneliti melakukan penelitian di MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung, peneliti membagikan angket tentang *game online* dan motivasi belajar siswa kepada kelas IV untuk diisi sesuai dengan petunjuk yang ada, dengan responden sebanyak 21 siswa. Pada tanggal 05 Desember 2020 peneliti kembali melakukan penelitian kembali lagi untuk menyebar angket tentang *game online* dan motivasi belajar siswa kepada kelas V untuk diisi sesuai petunjuk yang ada, jumlah responden sebanyak 21 siswa. Kemudian yang terakhir pada tanggal 18 Desember 2020 peneliti mengumpulkan data-data siswa yang dibutuhkan dalam pengumpulan data.

2. Hasil Nilai Angket

Angket yang digunakan untuk mengumpulkan data pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa yakni terdiri dari 20 item. 8 item untuk angket yang berkaitan tentang *game online*, 6 item untuk angket

yang berkaitan tentang motivasi belajar intrinsik, dan 6 item untuk angket yang berkaitan tentang motivasi belajar ekstrinsik. Dari skor angket masing-masing terdiri dari 3 alternatif jawaban yaitu ya, kadang-kadang, dan tidak. Untuk jawaban ya memiliki skor 3, jawaban kadang-kadang memiliki skor 2, dan jawaban tidak memiliki skor 1. Berikut ini adalah hasil dari data angket *game online*, dan angket motivasi belajar siswa.

**Tabel 4.1 Data Hasil Tentang Pengaruh *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Siswa**

No	Nama	Variabel		
		X	Y1	Y2
1	ANA	17	13	12
2	ANN	21	18	17
3	AR	22	17	17
4	AY	22	13	15
5	DMF	22	14	15
6	FPR	22	16	14
7	IRM	22	10	17
8	KCP	22	17	18
9	IFA	23	18	17
10	LAFP	16	12	14
11	MBAF	22	15	17
12	MRR	21	14	16
13	MFH	14	11	15
14	MARP	20	14	15
15	MAR	17	13	15
16	MINH	20	15	15
17	NRFN	21	13	14

18	NMK	21	14	16
19	NAS	22	18	13
20	RPA	22	15	13
21	SNA	22	17	15
22	AOSP	16	14	13
23	AFA	15	13	11
24	AA	22	16	16
25	ANPE	22	8	14
26	DA	24	18	15
27	SD	21	10	15
28	VN	16	15	14
29	MFR	14	14	16
30	MDTF	13	17	13
31	MIAP	24	12	10
32	MZF	20	8	11
33	MKGAG	14	12	16
34	MANS	16	10	15
35	MCC	23	17	10
36	NNU	24	16	14
37	NNLR	16	12	16
38	NAFP	22	14	15
39	PW	17	16	15
40	RSNP	20	18	15
41	SAW	22	16	18
42	NDIF	21	18	15

## B. Uji Instrumen

### 1. Uji Validitas

Sebelum angket diberikan kepada siswa yang menjadi sampel penelitian, terlebih dahulu dilakukan uji validitas instrumen untuk mengetahui apakah instrumen tersebut valid atau tidak. Uji validitas ada dua cara yaitu uji validitas empiris dan validitas ahli. Pada penelitian ini, validitas ahli dilakukan kepada salah satu dosen IAIN Tulungagung yaitu Bu Rohmah Ivantri, M.Pd.I dan validitas ahli dari guru kelas MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung yaitu Bu Nur Solekah, S.Ag dan Bu Anjumus Juriahangket tersebut divalidasi dan dinyatakan layak atau tidak layak untuk dijadikan instrumen penelitian. Hasilnya, 8 item pada angket *game online*, 6 item pada angket motivasi belajar instrinsik, dan 6 item untuk angket motivasi belajar ekstrinsik layak untuk dijadikan instrumen penelitian. Selanjutnya, untuk uji empiris, angket yang sudah divalidator diuji cobakan kepada responden. Responden untuk uji coba angket adalah siswa kelas VI MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung berjumlah 20 siswa. Setelah diuji cobakan, hasil uji coba tersebut valid atau tidak valid. Untuk mencari validitas soal angket peneliti menggunakan bantuan *SPSS 25.0 for windows*. Apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka data dinyatakan valid, jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka data dinyatakan tidak valid.  $r_{tabel}$  dapat dilihat pada tabel nilai  $r$  *product moment*. Hasil perhitungan uji validitas sebagai berikut :

a. Pengaruh *game online*

Dalam uji validitas peneliti menggunakan *SPSS 25.0 For windows*. Berikut adalah hasil uji validitas variabel *game online* (X) menggunakan 42 responden.

**Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas Pengaruh *Game Online***

No soal	Nilai validitas	R tabel 5% (df=n-2)	Keterangan
1.	0,756	0,304	Valid
2.	0,505	0,304	Valid
3.	0,730	0,304	Valid
4.	0,656	0,304	Valid
5.	0,308	0,304	Valid
6.	0,492	0,304	Valid
7.	0,841	0,304	Valid
8.	0,440	0,304	Valid

Suatu data dapat dikatakan valid apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$ . Pada tabel diatas jumlah responden sebanyak 42 siswa maka sesuai dengan signifikansi 5% (df=n-2) maka dikatakan valid apabila hasil lebih dari 0,304. Kesimpulan pada penelitian ini berdasarkan hasil uji validitas diatas menunjukkan bahwa  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , jadi butir instrumen pengaruh *game online* (X) dinyatakan “valid”.

b. Motivasi belajar

1) Motivasi belajar intrinsik

Dalam uji validitas peneliti menggunakan *SPSS 25.0 For windows*. Berikut adalah hasil paparan uji validitas variabel motivasi belajar intrinsik menggunakan 42 responden.

**Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas Motivasi Belajar Intrinsik**

No soal	Nilai validitas	R tabel 5% (df=n-2)	Keterangan
1.	0,788	0,304	Valid
2.	0,814	0,304	Valid
3.	0,477	0,304	Valid
4.	0,454	0,304	Valid
5.	0,582	0,304	Valid
6.	0,547	0,304	Valid

Suatu data dapat dikatakan valid apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$ . Pada tabel diatas jumlah responden sebanyak 42 siswa maka sesuai dengan signifikansi 5% (df=n-2) maka dikatakan valid apabila hasil lebih dari 0,304. Kesimpulan pada penelitian ini berdasarkan hasil uji validitas diatas menunjukkan bahwa  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , jadi butir instrumen motivasi belajar intrinsik ( $Y_1$ ) dinyatakan “valid”.

## 2) Motivasi belajar ekstrinsik

Dalam uji validitas peneliti menggunakan *SPSS 25.0 For windows*. Berikut adalah hasil paparan uji validitas variabel motivasi belajar intrinsik menggunakan 42 responden.

**Tabel 4.4 Hasil Uji Validitas Motivasi Belajar Ekstrinsik**

No soal	Nilai validitas	R tabel 5% (df=n-2)	Keterangan
1.	0,418	0,304	Valid
2.	0,349	0,304	Valid
3.	0,587	0,304	Valid
4.	0,655	0,304	Valid

5.	0,639	0,304	Valid
6.	0,479	0,304	Valid

Suatu data dapat dikatakan valid apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$ . Pada tabel diatas jumlah responden sebanyak 42 siswa maka sesuai dengan signifikansi 5% ( $df=n-2$ ) maka dikatakan valid apabila hasil lebih dari 0,304. Kesimpulan pada penelitian ini berdasarkan hasil uji validitas diatas menunjukkan bahwa  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , jadi butir instrumen pengaruh motivasi belajar ekstrinsik (Y2) dinyatakan “valid”.

## 2. Uji reliabilitas

Uji reliabilitas 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 Reliabilitas dengan Rumus Alpha**

Tingkat korelasi (r)	Tingkat hubungan
0,00-0,199	Sangat lemah
0,20-0,399	Lemah
0,40-0,599	Cukup
0,60-0,799	Kuat
0,80-1	Sangat kuat

Berikut hasil perhitungan uji instrumen penelitian menggunakan *Alpha Cronbach* dalam *SPSS 25.0 For Windows*.

**Tabel 4.6 Output Uji Reliabilitas Game Online****Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
<b>,745</b>	<b>9</b>

Berdasarkan tabel 4.6 diatas, hasil uji reliabilitas nilai *alpha cronbach* maka  $r_{\text{tabel}}$  senilai 0,745 dan tergolong nilai 0,60-0,799, maka hasil tersebut reliabel.

**Tabel 4.7 Output Uji Reliabilitas Motivasi Belajar Intrinsik****Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
<b>,748</b>	<b>7</b>

Berdasarkan tabel 4.7 diatas, hasil uji reliabilitas nilai *alpha cronbach* maka  $r_{\text{tabel}}$  senilai 0,748 dan tergolong nilai 0,60-0,799, maka hasil tersebut reliabel.

**Tabel 4.8 Output Uji Reliabilitas Motivasi Belajar****Ekstrinsik****Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
<b>,701</b>	<b>7</b>

Berdasarkan tabel 4.8 diatas, hasil uji reliabilitas nilai *alpha cronbach* maka  $r_{\text{tabel}}$  senilai 0,701 dan tergolong nilai 0,60-0,799, maka hasil tersebut reliabel.



### C. Uji Prasyarat

#### 1. Uji Homogenitas

Uji homogenitas ini berfungsi untuk menguji apakah sampel memiliki varian yang sama atau tidak.<sup>95</sup> Data yang diambil dari hasil nilai angket. Dengan kriteria 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.

**Tabel 4.9 Hasil Uji Homogenitas Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Intrinsik**

#### Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
pengaruh game online terhadap motivasi belajar intrinsik  T	Based on Mean	3,858	1	40	,056
	Based on Median	2,155	1	40	,150
	Based on Median and with adjusted df	2,155	1	38,51 6	,150
	Based on trimmed mean	3,693	1	40	,062

Tabel 4.9 menunjukkan bahwa angka *levене statistic* dari variabel X terhadap variabel  $Y_1$  adalah 3,693 sedangkan untuk probabilitasnya atau nilai signifikansinya adalah 0,062, dengan signifikansi lebih besar dari 0,05 atau ( $0,062 > 0,05$ ). Jadi dapat disimpulkan bahwa angka signifikansi lebih besar dari 0,05 maka  $H_0$  diterima yang berarti kelas tersebut homogen.

<sup>95</sup> Sudaryono, *Teori dan Aplikasi Dalam Statistik*, (Yogyakarta: Andi) 2014, Hal. 92

**Tabel 4.10 Hasil Uji Homogenitas Pengaruh Game Online  
Terhadap Motivasi Belajar Ekstrinsik**

**Test of Homogeneity of Variances**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
pengaruh game online terhadap	Based on Mean	1,957	1	40	,170
	Based on Median	1,794	1	40	,188
motivasi belajar ekstrinsik	Based on Median and with adjusted df	1,794	1	38,753	,188
	Based on trimmed mean	2,025	1	40	,162

Tabel 4.10 menunjukkan bahwa angka levene statistic dari variabel X terhadap variabel  $Y_2$  adalah 2,025 sedangkan untuk probabilitasnya atau nilai signifikansinya adalah 0,162, dengan signifikansi lebih besar dari 0,05 atau ( $0,162 > 0,05$ ). Jadi dapat disimpulkan bahwa angka signifikansi lebih besar dari 0,05 maka  $H_0$  diterima yang berarti kelas tersebut homogen.

**Tabel 4.11 Hasil Uji Homogenitas Pengaruh Game Online  
Terhadap Motivasi Belajar Siswa**

**Test of Homogeneity of Variances**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa	Based on Mean	,676	1	40	,416
	Based on Median	,382	1	40	,540
	Based on Median and with adjusted df	,382	1	38,324	,540
	Based on trimmed mean	,713	1	40	,404

l 4.11 menunjukkan bahwa angka Levene Statistic dari variabel X terhadap variabel Y adalah 0,713 sedangkan untuk probabilitasnya atau nilai signifikansinya adalah 0,404, dengan signifikansi lebih besar dari 0,05 atau ( $0,404 > 0,05$ ). Jadi dapat disimpulkan bahwa angka signifikansi lebih besar dari 0,05 maka  $H_0$  diterima yang berarti kelas tersebut homogen.

## 2. Uji Normalitas

Uji normalitas ini dimaksudkan untuk mengetahui bahwa distribusi peneliti tidak menyimpang secara signifikan dari distribusi normal. Dalam menguji normalitas data secara signifikan peneliti menggunakan Uji *Kolmogorov Smirnov* dengan bantuan *SPSS 25.0 for Windows*.

Kriteria pengujian dari uji normalitas ini jika *Asymp. Sig. (2-tailed)*  $> 0,05$  maka data berdistribusi normal. Sedangkan *Asymp. Sig. (2-tailed)*  $< 0,05$  maka data tidak normal.<sup>96</sup>

**Tabel 4.12 Hasil Uji Normalitas Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar Intrinsik**

### One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		42
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	,0000000
	Std. Deviation	2,63597224
Most Extreme Differences	Absolute	,111
	Positive	,059

<sup>96</sup> Sofyan Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Semarang:Kencana Prenada Media, 2014) Hal 159

	Negative	-,111
Test Statistic		,111
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 <sup>c,d</sup>

- Test distribution is Normal.
- Calculated from data.
- Lilliefors Significance Correction.
- This is a lower bound of the true significance.

Output diatas menunjukkan bahwa nilai signifikansi dari uji normalitas adalah 0,200, sehingga nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 atau ( $0,200 > 0,05$ ) jadi data tersebut berdistribusi normal.

**Tabel 4.13 Hasil Uji Normalitas Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar Ekstrinsik**

#### One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		42
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	,0000000
	Std. Deviation	2,66865992
Most Extreme Differences	Absolute	,107
	Positive	,091
	Negative	-,107
Test Statistic		,107
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 <sup>c,d</sup>

- Test distribution is Normal.
- Calculated from data.
- Lilliefors Significance Correction.
- This is a lower bound of the true significance.

Output diatas menunjukkan bahwa nilai signifikansi dari uji normalitas adalah 0,200, sehingga nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 atau ( $0,200 > 0,05$ ) jadi data tersebut berdistribusi normal.

**Tabel 4.14 Hasil Uji Normalitas Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar**

**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		42
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	,0000000
	Std. Deviation	3,55439118
Most Extreme Differences	Absolute	,077
	Positive	,056
	Negative	-,077
Test Statistic		,077
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 <sup>c,d</sup>

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Output diatas menunjukkan bahwa nilai signifikansi dari uji normalitas adalah 0,200, sehingga nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 atau ( $0,200 > 0,05$ ) jadi data tersebut berdistribusi normal.

#### **D. Uji Hipotesis**

##### 1. Uji T-test

Uji T-test digunakan untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa. Uji ini dilakukan dengan bantuan *SPSS 25 for Windows*, yaitu dengan Uji *Independen Sampel Test*.

Hipotesis yang akan diuji sebagai berikut :

##### 1. Motivasi belajar intrinsik siswa

$H_a$  : ada pengaruh yang signifikan pada *game online* terhadap motivasi belajar siswa MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung.

$H_0$  : tidak ada pengaruh yang signifikan pada *game online* terhadap motivasi belajar siswa MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung.

2. Motivasi belajar ekstrinsik siswa

$H_a$  : ada pengaruh yang signifikan pada *game online* terhadap motivasi belajar ekstrinsik siswa MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung.

$H_0$  : tidak ada pengaruh yang signifikan pada *game online* terhadap motivasi belajar ekstrinsik siswa MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung.

Dasar pengambilan keputusan Uji T-test 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  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima.

3. Pengaruh *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Siswa

$H_a$  : ada pengaruh yang signifikan pada *game online* terhadap motivasi belajar siswa MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung.

$H_0$  : tidak ada pengaruh yang signifikan pada *game online* terhadap motivasi belajar siswa MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung.

Dasar pengambilan keputusan Uji T-test 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  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima.

Berikut ini hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan bantuan *SPSS 25 For Windows* :

- a. Pengujian hipotesis motivasi belajar intrinsik siswa

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

**Tabel 4.13 Hasil Output Uji T-Test Motivasi Belajar**

**Intrinsik**

**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
motivas i intrinsik	Equal variances assumed	8,858	,005	10,626	40	,000	6,000	,565	4,859	7,141
	Equal variances not assumed			10,626	29,478	,000	6,000	,565	4,846	7,154

Pada tabel *output* t-test motivasi belajar intrinsik siswa diketahui nilai *sig.(2-tailed)* adalah 0,000. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan bahwa  $0,000 < 0,05$  yang berarti  $H_0$  ditolak

dan  $H_a$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada *game online* terhadap motivasi belajar intrinsik siswa MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung.

b. Pengujian hipotesis hasil motivasi ekstrinsik siswa

Hasil analisa uji t-test terhadap motivasi ekstrinsik siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini :

**Tabel 4.14 Hasil Output Uji T-Test Motivasi Belajar**

**Ekstrinsik Siswa**

**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
motivasi ekstrinsik	Equal variances assumed	6,057	,018	13,924	40	,000	5,524	,397	4,722	6,326
	Equal variances not assumed			13,924	31,815	,000	5,524	,397	4,716	6,332

Pada tabel *output* t-test motivasi belajar ekstrinsik siswa diketahui nilai *sig.(2-tailed)* adalah 0,000. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan bahwa  $0,000 < 0,05$  yang berarti  $H_0$  ditolak



dan  $H_a$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada *game online* terhadap motivasi belajar ekstrinsik siswa MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung.

- c. Pengujian hipotesis hasil pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa.

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

**Tabel 4.15 Hasil Uji T-Test Pengaruh *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Siswa**

**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
pengaruh GO terhadap MB	Equal variances assumed	2,095	,156	2,122	40	,040	3,619	1,706	,171	7,067
	Equal variances not assumed			2,122	38,918	,040	3,619	1,706	,169	7,070

Pada tabel *output* t-test pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa diketahui nilai *sig.(2-tailed)* adalah 0,040.

Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan bahwa  $0,040 < 0,05$  yang berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada *game online* terhadap motivasi belajar siswa MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung.

## 2. UJI MANOVA

Penelitian ini, peneliti menggunakan uji MANOVA pada uji hipotesis. Peneliti menggunakan uji MANOVA karena variabel terikat lebih dari satu. MANOVA adalah *Analisis Varian Multivariate* terjemahan dari *Multivariate Analisis Of Variance* (MANOVA). Uji MANOVA adalah uji statistik yang digunakan untuk mengukur variabel independent yang berskala kategorik terhadap beberapa variabel yang berskala kuantitatif.<sup>97</sup>

**Tabel 4.16 Hasil Output Uji Manova**

### Multivariate Tests<sup>a</sup>

Effect		Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.
t	Pillai's Trace	,988	1674,310 <sup>b</sup>	2,000	39,000	,000
	Wilks' Lambda	,012	1674,310 <sup>b</sup>	2,000	39,000	,000
	Hotelling's Trace	85,862	1674,310 <sup>b</sup>	2,000	39,000	,000
	Roy's Largest Root	85,862	1674,310 <sup>b</sup>	2,000	39,000	,000
X	Pillai's Trace	,226	5,692 <sup>b</sup>	2,000	39,000	,007
	Wilks' Lambda	,774	5,692 <sup>b</sup>	2,000	39,000	,007
	Hotelling's Trace	,292	5,692 <sup>b</sup>	2,000	39,000	,007

<sup>97</sup> Titik Wadharih, *Analisis Ragam Multivariat Untuk Rancangan Anak Lengkap Dengan Pengamatan Berulang*, E-Journal Matematika Dan Komputer Vol.4 No.3, 2001

	Roy's Largest Root	,292	5,692 <sup>b</sup>	2,000	39,000	,007
--	--------------------	------	--------------------	-------	--------	------

a. Design: Intercept + X

b. Exact statistic

Dari tabel *output uji multivariate test* menunjukkan bahwa harga F untuk *Pillai's Trace, Wilks' Lambda, Hotelling's Trace, Roy's Largest Root* pada kelompok memiliki signifikansi yang lebih kecil dari 0,05 yaitu  $0,007 < 0,05$ , yang artinya harga F untuk *Pillai's Trace, Wilks' Lambda, Hotelling's Trace, Roy's Largest Root* semuanya signifikan. Dengan demikian  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima. Sehingga menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara *game online* terhadap motivasi belajar siswa MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung.