

## BAB IV

### PEMBAHASAN

#### 4.1 Gambaran Umum

**Tabel 4.1**

**Profil SD Muhammadiyah Tamantirto**

Identitas Sekolah	
Nama Sekolah	SD Muhammadiyah Tamantirto
Nomor Statistik	102040103038
Status Sekolah	Swasta
NSPN	20400459
Alamat Sekolah	
Jalan	Geblogan
Kelurahan	Tamantirto
Kecamatan	Kasih
Kota	Bantul
Provinsi	D.I. Yogyakarta
Telepon/Fax	(0274) 4342726
Email	<a href="mailto:sdmuhammadiyahtamantirto@yahoo.com">sdmuhammadiyahtamantirto@yahoo.com</a>
Keadaan Sekolah	
Status Gedung	Hak Milik
Status Akreditasi	A
Nama Yayasan	Pimpinan Cabang Muhammadiyah Kasihan
Tahun Berdiri	1955
Nomor SK Pendirian	2368/MPK/74
Nomor Akte/Sertifikat	5099/1991
Tanah	11658/1991
Luas Tanah	1258 m <sup>2</sup>
Luas Bangunan	497 m <sup>2</sup>
Luas Tanah Kosong	761 m <sup>2</sup>

*Sumber: Berkas data SD Muhammadiyah Tamantirto*

#### 4.1.1 Sejarah SD Muhammadiyah Tamantirto Kasihan Bantul

Didirikan oleh H. Abi Mudzakkir dan H. Sukardinomo SD Muhammadiyah Tamantirto Bantul berdiri pada tahun 1968. SD Muhammadiyah Tamantirto pertama kali dipugar pada tahun 1992. Kemudian pada tahun 2011, SD Muhammadiyah Tamantirto Bantul dipugar kembali dengan bantuan yang diberikan oleh Universitas Muhammadiyah Yogyakarta (wawancara dengan Kepala Sekolah, 4 Agustus 2018: 10.15).

#### 4.1.2 Lokasi

SD Muhammadiyah Tamantirto berlokasi di dukuh Geblakan, Desa Tamantirto, Kecamatan Kasihan, Kabupaten Bantul, Daerah Istimera Yogyakarta

#### 4.1.3 Tujuan SD Muhammadiyah Tamantirto

SD Muhammadiyah Tamantirto memiliki tujuan sebagai berikut:

4.1.3.1 Terdepan, terbaik, dan terpercaya dalam hal ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa

4.1.3.2 Terdepan, terbaik, dan terpercaya dalam pengembangan potensi, kecerdasan, dan minat

4.1.3.3 Terdepan, terbaik, dan terpercaya dalam perolehan nilai Ujian Nasional

4.1.3.4 Terdepan, terbaik, dan terpercaya dalam persaingan masuk jenjang Sekolah Menengah Pertama dan Madrasah Tsanawiyah

4.1.3.5 Terdepan, terbaik, dan terpercaya dalam berbagai kompetisi akademik dan non akademik

4.1.3.6 Terdepan, terbaik, dan terpercaya dalam persaingan secara global

4.1.3.7 Terdepan, terbaik, dan terpercaya dalam pelayanan

#### 4.1.4 Visi dan Misi SD Muhammadiyah Tamantirto, Kasihan, Bantul

#### 4.1.4.1 Visi

SD Muhammadiyah Tamantirto memiliki visi “Terwujudnya peserta didik Taqwa, Unggul, Cerdas dan Islami”

#### 4.1.4.2 Misi

##### 4.1.4.2.1 Taqwa

4.1.4.2.1.1 Melaksanakan pembelajaran agama secara efektif dan mengimplementasikan dalam kehidupan peserta didik

4.1.4.2.1.2 Menerapkan pendidikan dan karakter budaya bangsa melalui kegiatan pengembangan diri dan budaya sekolah

4.1.4.2.1.3 Dengan kesadaran sendiri siswa taat dan patuh melaksanakan semua perintah Tuhan Yang Maha Esa

##### 4.1.4.2.2 Unggul

4.1.4.2.2.1 Memupuk bakat dan potensi peserta didik melalui kegiatan ekstra kurikuler

4.1.4.2.2.2 Melaksanakan lomba kreatifitas peserta didik

##### 4.1.4.2.3 Cerdas

4.1.4.2.3.1 Melaksanakan kegiatan pembelajaran yang efektif dengan pendekatan PAKEM

4.1.4.2.3.2 Mengoptimalkan kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan sumber dan media pembelajaran

4.1.4.2.3.3 Memupuk kemampuan intelegensi sebagai bakat dasar yang dikembangkan melalui pendidikan dan pengajaran sehingga siswa mampu menganalisa dan memecahkan masalah dengan baik

##### 4.1.4.2.4 Islami

4.1.4.2.4.1 Menciptakan nuansa islami dalam setiap kegiatan

4.1.4.2.4.2 Memiliki keyajinan hati yang teguh kepada Allah SWT yang diucapkan secara lisan dan dilaksanakan dengan perbuatan

#### 4.1.5 Guru SD Muhammadiyah Tamantirto

Dalam suatu lembaga pendidikan tentunya memiliki tenaga kerja pendidik yang mumpuni dalam menjalankan birokrasi lembaganya. Dalam hal ini SD Muhammadiyah Tamantirto memiliki guru dengan jumlah 16 orang yang penulis rincikan sebagai berikut:

**Tabel 4.2**

**Daftar Guru SD Muhammadiyah Tamantirto**

No	Nama	Jabatan
1	Inyng Dwi Rismawati	Kepala Sekolah
2	Drs. Muji Raharjo	Guru Kelas III
3	Ida Nur Eni S.Pd	Guru Kelas IV
4	Emi Estianingsih S.Pd	Guru Kelas V
5	Dharmayanti S.Pd	Guru Kelas II
6	Evi Putri Andari Anugrah Putri	Guru Kelas VI
7	Dreaminad Jundan Lilanida S.Pd	Guru Olahraga
8	Sugiyono	Penjaga Sekolah
9	Teti Eliyana S.H	Tata Usaha
10	Teguh Restiono S.Pdi	Guru PAI
11	Nur Sholihah Dwi N. S.Pd	Guru Kelas I B
12	Shafira Bulanrizkia Efanda S.Pd	Guru Kelas I A
13	Uswatun Nadziroh	Guru Al Qur'an
14	Tri Krisdayanti	Perpustakaan
15	Deni Nur Sayekti	Guru Kelas II
16	Dias Amanatul Ahistasari S.Pd	Guru Kelas IV

*Sumber: Berkas data SD Muhammadiyah Tamantirto*

#### 4.1.6 Siswa SD Muhammadiyah Tamantirto

Sebagai Sekolah yang sudah berdiri sejak 1955 tentunya SD Muhammadiyah Tamantirto pasti sudah banyak menerima peserta didik setiap tahunnya. Untuk tahun ajaran 2018/2019 SD Muhammadiyah Tamantirto memiliki 219 siswa yang mana di kelas 3 dan 4 memiliki dua kelas.

#### 4.1.7 Identitas Responden

Responden yang peneliti ambil dari penelitian ini adalah siswa kelas 4 dan 5 SD Muhammadiyah Tamantirto. Responden tersebut peneliti ambil atas dasar kesesuaian dengan kriteria objek penelitian yang tertera pada bab III yang telah peneliti tuliskan, yang mana keseluruhan memiliki sifat yang sama yakni sama-sama anak berusia 9-12 tahun dan memiliki kesamaan agama yang dianut. bahwa responden pada penelitian ini berasal dari kelas 4 dan 5 SD Muhammadiyah Tamantirto Kasihan Bantul dengan komposisi kelas 4 berjumlah total 46 siswa dan kelas 5 berjumlah 23 siswa.

#### 4.1.8 Uji Validitas dan Reliabilitas

Dalam kuesioner terdapat dua indikator yakni game online dan religiusitas. Indikator yang pertama game online didalamnya tercantum pertanyaan-pertanyaan yang peneliti acui melalui 7 sub indikator yang ada pada indikator game online diantaranya; aspek toleransi, aspek kepentingan, aspek kambuh, aspek modifikasi mood, aspek masalah, aspek konflik dan aspek menarik diri. Berdasarkan hasil uji validitas peneliti mendapati seluruhnya berkategori valid dari 16 butir soal yang ada pada indikator game online.

Kemudian pada indikator religiusitas didalamnya tercantum pertanyaan-pertanyaan yang diambil dari 5 sub indikator yakni; aspek ideologis, aspek

intelektual, aspek ritual, aspek pengalaman, dan aspek konsekuensi. Dari hasil uji validitas didapati dari total 13 butir pertanyaan seluruhnya berkategori valid. Untuk selengkapnya tentang hasil uji validitas dapat dilihat pada penjelasan berikut

#### 4.1.8.1 Uji Validitas

Hair mengatakan uji validitas memiliki tujuan untuk mengukur kualitas instrumen. Selain itu juga untuk menunjukkan kevaliditasan suatu instrumen, serta seberapa baik suatu konsep dijelaskan suatu takaran. (Coryanata, 2016: 110)

##### 4.1.8.1.1 Variabel Game Online

Uji validitas ini diujikan pada 30 responden kelas IV dan V SD Muhammadiyah Tamantirto tahun ajaran 2018/2019. Hasil uji validitas yang peneliti gunakan yakni menggunakan tingkat signifikansi 5% yang peneliti ambil dari r tabel diperoleh dari 16 butir pertanyaan seluruhnya valid. Rinciannya bisa dilihat pada tabel dibawah ini

**Tabel 4.3**  
**Hasil Uji Validitas Variabel Game Online**

Nomor Soal	R hitung	R tabel	Keterangan
Soal 1	0,608	0,2960	Valid
Soal 2	0,679	0,2960	Valid
Soal 3	0,759	0,2960	Valid
Soal 4	0,801	0,2960	Valid
Soal 5	0,747	0,2960	Valid
Soal 6	0,697	0,2960	Valid
Soal 7	0,803	0,2960	Valid
Soal 8	0,693	0,2960	Valid
Soal 9	0,794	0,2960	Valid
Soal 10	0,782	0,2960	Valid

Soal 11	0,635	0,2960	Valid
Soal 12	0,783	0,2960	Valid
Soal 13	0,818	0,2960	Valid
Soal 14	0,865	0,2960	Valid
Soal 15	0,867	0,2960	Valid
Soal 16	0,668	0,2960	Valid

Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa uji validitas yang peneliti lakukan kepada 30 responden seluruhnya tervalidasi dikarenakan  $r_{hitung}$  seluruhnya lebih besar dari  $r_{tabel}$  yakni 0,2960.

#### 4.1.8.1.2 Variabel Religiusitas

Pada uji validitas tentang tingkat religiusitas disini peneliti tujukan pada 30 responden pada kelas yang sama yakni kelas IV dan V SD Muhammadiyah Tamantirto dan dengan tingkat signifikansi yang sama pula sebesar 5%, diperoleh bahwa dari 13 pertanyaan yang disajikan seluruhnya tervalidasi. Rinciannya bisa dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 4.4**

#### **Hasil Uji Validitas Variabel Religiusitas**

Nomor Soal	R hitung	r Tabel	Keterangan
Soal 1	0,688	0,2960	Valid
Soal 2	0,677	0,2960	Valid
Soal 3	0,773	0,2960	Valid
Soal 4	0,715	0,2960	Valid
Soal 5	0,731	0,2960	Valid
Soal 6	0,549	0,2960	Valid
Soal 7	0,569	0,2960	Valid
Soal 8	0,727	0,2960	Valid

Soal 9	0,821	0,2960	Valid
Soal 10	0,794	0,2960	Valid
Soal 11	0,840	0,2960	Valid
Soal 12	0,777	0,2960	Valid
Soal 13	0,609	0,2960	Valid

Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa uji validitas tentang religiusitas yang peneliti lakukan kepada 30 responden seluruhnya juga tervalidasi dikarenakan  $r_{hitung}$  seluruhnya lebih besar dari  $r_{tabel}$  yakni 0,2960.

#### 4.1.8.2 Uji Reliabilitas

Menurut Nunally Uji Reliabilitas dilakukan dengan menghitung *cronbach alpha*. Hal ini dilakukan untuk menguji layak tidaknya pertanyaan-pertanyaan terhadap konsistensi skala yang digunakan. Suatu instrumen dapat dikatakan reliabel atau konsisten jika hasil *cronbach alpha* memiliki skor diatas 0,5. Berikut ini adalah hasil dari uji reliabilitas yang peneliti lakukan terkait dengan adiksi game online dan tingkat religiusitas. (Coryanata, 2016: 110)

##### 4.1.8.2.1 Variabel Game Online

**Tabel 4.5**  
**Hasil Uji Reliabilitas Game Online**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,948	16

Dari tabel di atas tertera bahwa nilai reliabilitas untuk variabel game online memiliki skor 0,948 hal ini menunjukkan seluruh pertanyaannya bersifat reliabel atau konsisten, dikarenakan  $r_{hitung}$  lebih besar ketimbang  $r_{tabel}$  yan

mana  $r_{tabel}$  peneliti ambil tingkat signifikansi 5% dari 30 responden yakni sebesar 0,2960

#### 4.1.8.2.2 Variabel Religiusitas

Tabel 4.6

Hasil Uji Reliabilitas Religiusitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,912	13

Dari tabel di atas tertera bahwa nilai reliabilitas untuk variabel religiusitas memiliki skor 0,912 hal ini menunjukkan seluruh pertanyaannya bersifat reliabel atau konsisten, dikarenakan  $r_{hitung}$  lebih besar ketimbang  $r_{tabel}$  yang mana  $r_{tabel}$  peneliti ambil tingkat signifikansi 5% dari 30 responden yakni sebesar 0,2960

#### 4.1.9 Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam sebuah regresi kedua variabel memiliki distribusi yang normal atau tidak (Rahmawati, Fajarwati, Fauziyah, 2015: 225)

Uji normalitas ini menggunakan uji normalitas kolmogorov-smirnov keputusan ini diambil karena pada data yang diujikan memiliki jumlah yang lebih besar dari 50 responden. Untuk kriteria pengujian dapat dikatakan normal jika:

4.1.9.1 Angka signifikansi uji kolmogorov-smirnov signifikansi Lebih besar dari 0,05 menunjukkan bahwa data berdistribusi norma

4.1.9.2 Angka signifikansi uji kolmogorov-smirnov signifikansi lebih kecil dari 0,05 menunjukkan data tidak berdistribusi normal.

**Tabel 4.7**  
**Hasil Uji Normalitas**

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		61
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	,0000000
	Std. Deviation	7,99385538
Most Extreme Differences	Absolute	,103
	Positive	,103
	Negative	-,095
Test Statistic		,103
Asymp. Sig. (2-tailed)		,176 <sup>c</sup>
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		

Dari tabel diatas, dapat dilihat bahwa uji kolmogorov-smirnov menunjukkan skor akhir 0,176 yang mana lebih besar daripada 0,05. Sehingga dapat dikatakan nilai residual berkontribusi normal.

#### 4.2 Adiksi Game Online Siswa SD Muhammadiyah Tamantirto

Pada pembahasan terkait dengan adiksi game online ini, mulanya peneliti menyampaikan bahwa data-data yang telah diperoleh akan dilanjutkan pada proses koding dan perhitungan. Data tersebut juga diolah kembali menggunakan SPSS untuk mengetahui hasil analisis deskriptif pada variabel X yakni sdiksi game online.

**Tabel 4.8**  
**Statistik Deskriptif Game Online**

Statistics		
GO		
N	Valid	61
	Missing	0
Mean		2,2807

Std. Error of Mean	,09649
Median	2,3125
Mode	2,63
Std. Deviation	,75360
Range	3,19
Minimum	1,13
Maximum	4,31
Sum	139,13

Pada diatas dapat dilihat bahwa dari 61 angket yang telah disebarkan keseluruhannya valid. Peneliti mengolah data dengan bilangan desimal sebesar 2 digit sehingga menunjukkan hasil mean dari jumlah totalnya adalah 2,807 dan nilai mediannya 2,3125, sementara untuk skor minimum 1,13 dan skor maksimum 4,31 dan jumlah keseluruhan nya adalah 139,13.

Dari yang peneliti paparkan digunakan untuk menghitung nilai ideal dari rata-rata dan standar deviasi, serta untuk menghitung nilai rendah, sedang dan tinggi dari responden berkaitan dengan adiksi game online.

Seluruh data yang sudah didapat dari angket akan diolah dalam bentuk table rekuensi dan presentase dara dengan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan:

P : Presentase

F : Frekuensi

N : Banyaknya Responden

#### 4.2.1 Adiksi Game Online siswa SD Muhammadiyah Tamantirto Kasihan Bantul

##### 4.2.1.1 Deskripsi hasil penelitian variabel x (Adiksi bermain game online)

## 4.2.1.1.1 Aspek Toleransi

**Tabel 4.9**

No	Pernyataan dan hasil jawaban	F	P
1	Saya merasa waktu bermain game semakin hari semakin meningkat		
	a. Sangat Sering (SS)	2	3%
	b. Sering (S)	10	16%
	c. Kadang-kadang (KK)	19	31%
	d. Jarang (J)	15	23%
	e. Sangat Jarang (SJ)	16	26%
	Total	61	100%

Pada tabel diatas, pada soal nomer 1 menunjukkan bahwa dari 61 responden yang ada, mayoritas memilih jawaban kadang-kadang pada pernyataan soal nomer 1 dengan jumlah 19 anak dan presentase sebesar 31%. Sementara itu terdapat jawaban lain yakni 16 responden dengan jawaban sangat jarang, 15 reponden memilih jawaban jarang, 10 responden dengan jawaban sering dan 2 responden dengan jawaban sangat sering

**Tabel 4.10**

2	Saya merasa sulit untuk berhenti ketika sudah bermain game		
	a. Sangat Sering (SS)	17	28%
	b. Sering (S)	18	30%
	c. Kadang-kadang (KK)	17	28%
	d. Jarang (J)	6	10%
	e. Sangat Jarang (SJ)	3	3%
	Total	61	100%

Kemudian pada soal nomer 2 menunjukkan dari 61 responden mayoritas memilih jawaban sering pada pertanyaan sulit untuk berhenti ketika bermain game dengan presentasi 30%.

Sementara itu sebanyak 17 responden menjawab kadang-kadang dan sangat sering, 6 reponden dengan jawaban jarang dan 3 dengan jawaban sangat jarang

**Tabel 4.11**

3	Saya merasa waktu bermain game saya lebih lama daripada waktu yang direncanakan		
	a. Sangat Sering (SS)	20	33%
	b. Sering (S)	17	28%
	c. Kadang-kadang (KK)	14	23%
	d. Jarang (J)	7	11%
	e. Sangat Jarang (SJ)	3	5%
	Total	61	100%

Sementara itu pada soal nomer 3, dari 61 responden terdapat 20 responden yang mayoritas memilih jawaban sangat sering dengan presentase 33% . kemudian terdapat pula hasil yang lain yakni sebanyak 17 responden memilih jawaban sering, 14 reponden memilih jawaban kadang-kadang, 7 responden dengan jawaban jarang dan 3 responden jawaban sangat jarang.

**Tabel 4.12**  
**Klasfikasi Responden Aspek Toleransi**

Klasifikasi responden	Item Pernyataan Aspek Toleransi			Total Mean
	1. Saya merasa waktu bermain game semakin hari semakin meningkat	2. Saya merasa sulit untuk berhenti ketika sudah bermain game	3. Saya merasa waktu bermain game saya lebih lama daripada waktu yang direncanakan	
Rendah	1,93	1,77	1,57	1,76
Sedang	2,56	2,88	2,81	2,75
Tinggi	3,47	2,93	3,13	3,18

Pada tabel 4.12 menunjukkan bahwa pada klasifikasi rendah dengan jumlah 30 responden pada aspek toleransi item soal 1 dengan skor paling unggul didapati rata-rata 1,93 , item soal 2 memiliki rata-rata 1,7 dan item soal 3 dengan rata-rata 1,57. Untuk total rata-rata pada aspek toleransi berjumlah 1,76.

Kemudian pada klasifikasi sedang pada aspek toleransi dengan jumlah 16 responden pada item soal 1 didapati rata-rata 2,56, item soal 2 dengan j rata-rata paling tinggi yakni 2,88 dan item soal 3 dengan rata-rata 2,81. Untuk total rata-rata pada klasifikasi rendah aspek toleransi berjumlah 2,75.

Sementara pada klasifikasi tinggi pada aspek toleransi dengan jumlah 15 responden pada item soal 1 dengan skor tertinggi didapati nilai rata-rata 3,47, kemudian pada item soal 2 dengan rata-rata 2,93 dan item soal 3 dengan rata-rata 3,13. Untuk total rata-rata pada klasifikasi tinggi aspek toleransi berjumlah 3,18.

#### 4.2.1.1.2 Aspek Kepentingan

**Tabel 4.13**

No	Pernyataan dan hasil jawaban	F	P
4	Saya selalu memikirkan game sepanjang hari		
	a. Sangat Sering (SS)	1	2%
	b. Sering (S)	3	5%
	c. Kadang-kadang (KK)	15	25%
	d. Jarang (J)	21	34%
	e. Sangat Jarang (SJ)	21	34%
	Total	61	100%

Pada tabel diatas, pada soal nomer 4 menunjukkan bahwa dari 61 responden yang ada, mayoritas memilih jawaban jarang dan sangat jarang memiliki skor yang sama yakni sebesar 21 responden

dan presentase 34%. Sementara itu terdapat jawaban lain yakni 15 responden dengan jawaban kadang-kadang, 3 responden dengan jawaban sering dan 1 responden dengan jawaban sangat sering.

**Tabel 4.14**

5	Saya selalu menghabiskan waktu luang saya untuk bermain game		
	a. Sangat Sering (SS)	2	3%
	b. Sering (S)	5	8%
	c. Kadang-kadang (KK)	16	26%
	d. Jarang (J)	21	34%
	e. Sangat Jarang (SJ)	17	28%
	Total	61	100%

Kemudian pada soal nomer 5 menunjukkan dari 61 responden mayoritas memilih jawaban jarang pada pernyataan sering menghabiskan waktu luang untuk bermain dengan jumlah responden sebanyak 21 dengan presentasi 34%. Sementara itu sebanyak 17 responden memilih jawaban sangat jarang, 16 responden dengan jawaban kadang-kadang, 5 responden dengan jawaban sering dan 2 responden dengan jawaban sangat sering.

**Tabel 4.15**

**Klasifikasi Responden Aspek Kepentingan**

Klasifikasi responden	Item Pernyataan Aspek Kepentingan		Total Mean
	4. Saya selalu memikirkan game sepanjang hari	5. Saya selalu menghabiskan waktu luang saya untuk bermain game	
Rendah	1,53	1,60	1,57
Sedang	2,25	2,56	2,41
Tinggi	2,87	3,20	3,03

Pada tabel 4.15 menunjukkan bahwa pada klasifikasi rendah pada aspek kepentingan dengan jumlah 30 responden pada item

soal 4 dengan skor rata-rata 1,53 , item soal 5 memiliki rata-rata 1,60 dan untuk total rata-rata klasifikasi rendah pada aspek kepentingan berjumlah 1,57

Kemudian pada klasifikasi sedang pada aspek kepentingan dengan jumlah 16 responden pada item soal 4 didapati rata-rata 2,25, item soal 5 dengan rata-rata lebih tinggi yakni 2,56 dan untuk total rata-rata pada klasifikasi sedang pada aspek kepentingan berjumlah 2,41.

Sementara pada klasifikasi tinggi pada aspek kepentingan dengan jumlah 15 responden pada item soal 4 dengan skor rata-rata 2,87, kemudian pada item soal 5 dengan rata-rata lebih tinggi yakni 3,20 dan untuk total rata-rata pada klasifikasi tinggi aspek kepentingan berjumlah 3,03.

#### 4.2.1.1.3 Aspek Kambuh

**Tabel 4.16**

No	Pernyataan dan hasil jawaban	F	P
6	Di dalam diri saya selalu muncul rasa ingin bermain game		
	a. Sangat Sering (SS)	5	8%
	b. Sering (S)	12	20%
	c. Kadang-kadang (KK)	19	31%
	d. Jarang (J)	18	30%
	e. Sangat Jarang (SJ)	7	11%
	Total	61	100%

Pada tabel diatas, pada soal nomer 6 menunjukkan bahwa dari 61 responden yang ada, mayoritas memilih jawaban kadang-kadang dengan jumlah 19 responden dan presentase 31%. Sementara itu terdapat jawaban lain yakni 18 responden dengan jawaban jarang, 12 responden dengan jawaban sering, 7 responden

dengan jawaban sangat jarang dan 5 responden dengan jawaban sering.

**Tabel 4.17**

7	Saya selalu gagal ketika ingin mengurangi bermain game		
	a. Sangat Sering (SS)	4	7%
	b. Sering (S)	14	23%
	c. Kadang-kadang (KK)	14	23%
	d. Jarang (J)	21	34%
	e. Sangat Jarang (SJ)	8	13%
	Total	61	100%

Kemudian pada soal nomer 7 menunjukkan dari 61 responden mayoritas memilih jawaban jarang dengan jumlah responden 21 responden dengan presentase 34% , sementara itu jawaban sering dan kadang-kadang yang memiliki jumlah responden yang sama yakni 14 responden pada pernyataan gagal ketika ingin bermain game dengan presentasi 23%, 8 responden dengan jawaban sangat jarang dan 4 responden dengan jawaban sangat sering.

**Tabel 4.18**

**Kalsifikasi Responden Aspek Kambuh**

	Item Pernyataan Aspek Kambuh		
Klasifikasi responden	6. Di dalam diri saya selalu muncul rasa ingin bermain game	7. Saya selalu gagal ketika ingin mengurangi bermain game	Total Mean
Rendah	2,30	2,23	2,27
Sedang	3,06	3,13	3,09
Tinggi	3,67	3,40	3,53

Pada tabel 4.18 menunjukkan bahwa pada klasifikasi rendah pada aspek kambuh dengan jumlah 30 responden pada item soal

6 dengan skor rata-rata 2,30 , item soal 7 memiliki rata-rata 2,23 dan untuk total rata-rata klasifikasi rendah pada aspek kambuh berjumlah 2,27

Kemudian pada klasifikasi sedang pada aspek kambuh dengan jumlah 16 responden pada item soal 6 didapati rata-rata 3,06, item soal 7 dengan rata-rata lebih tinggi yakni 3,13 dan untuk total rata-rata pada klasifikasi sedang pada aspek kambuh berjumlah 3,09.

Sementara pada klasifikasi tinggi pada aspek kambuh dengan jumlah 15 responden pada item soal 6 dengan skor rata-rata 3,67 lebih tinggi ketimbang item soal 7 dengan rata-rata lebih tinggi yakni 3,40 dan untuk total rata-rata pada klasifikasi tinggi aspek kambuh berjumlah 3,53.

#### 4.2.1.1.4 Aspek Modifikasi Mood

**Tabel 4.19**

No	Pernyataan dan hasil jawaban	F	P
8	Saya sering bermain game sampai melupakan kegiatan lainnya		
	a. Sangat Sering (SS)	3	5%
	b. Sering (S)	8	13%
	c. Kadang-kadang (KK)	20	33%
	d. Jarang (J)	17	28%
	e. Sangat Jarang (SJ)	13	21%
	Total	61	100%

Pada tabel diatas, pada soal nomer 8 menunjukkan bahwa dari 61 responden yang ada, mayoritas memilih jawaban kadang-kadang dengan jumlah 20 anak dan presentase sebesar 33%. Sementara itu terdapat jawaban lain yakni 17 responden memilih

jawaban jarang, 13 responden dengan jawaban sangat jarang, 8 dengan jawaban sering dan 3 dengan jawaban sangat sering.

**Tabel 4.20**

9	Saya merasa malas melakukan kegiatan selain game		
	a. Sangat Sering (SS)	3	5%
	b. Sering (S)	6	10%
	c. Kadang-kadang (KK)	12	20%
	d. Jarang (J)	20	33%
	e. Sangat Jarang (SJ)	20	33%
	Total	61	100%

Kemudian pada soal nomer 9 menunjukkan dari 61 responden terdapat jumlah jawaban yang sama yakni pada jawaban jarang dan sangat jarang dengan jumlah 20 responden dan skor presentase 33%. Sementara itu sebanyak 12 responden memilih jawaban kadang-kadang, 6 responden dengan jawaban sering dan 3 responden dengan jawaban sangat sering.

**Tabel 4.21**

10	Saya sering melupakan kewajiban saya ketika bermain game		
	a. Sangat Sering (SS)	1	2%
	b. Sering (S)	9	15%
	c. Kadang-kadang (KK)	18	30%
	d. Jarang (J)	11	18%
	e. Sangat Jarang (SJ)	22	36%
	Total	61	100%

Sementara itu pada soal nomer 10, dari 61 responden terdapat 22 responden memilih jawaban sangat jarang dengan presentase 36% . kemudian terdapat pula hasil yang lain yakni sebanyak 18 responden memilih jawaban kadang-kadang, 11

responden dengan jawaban jarang, 9 responden dengan jawaban sering dan 1 responden dengan jawaban sangat sering.

**Tabel 4.22**

**Klasifikasi Responden Aspek Modifikasi Mood**

Klasifikasi responden	Item Pernyataan Aspek Modifikasi Mood			Total Mean
	8. Saya sering bermain game sampai melupakan kegiatan lainnya	9. Saya merasa malas melakukan kegiatan selain game	10. Saya sering melupakan kewajiban saya ketika bermain game	
Rendah	2,00	1,50	1,60	1,70
Sedang	2,69	2,31	2,56	2,52
Tinggi	3,40	3,53	3,33	3,42

Pada tabel 4.22 menunjukkan bahwa pada klasifikasi rendah pada aspek modifikasi mood dengan jumlah 30 responden pada item soal 8 dengan skor rata-rata 2,00, item soal 9 memiliki rata-rata 1,50 dan item soal 10 dengan nilai rata-rata 1,60. Untuk total rata-rata klasifikasi rendah pada aspek modifikasi mood berjumlah 1,70.

Kemudian pada klasifikasi sedang pada aspek modifikasi mood dengan jumlah 16 responden pada item soal 8 didapati rata-rata 2,69, item soal 9 dengan rata-rata yakni 2,31 dan item soal 10 dengan nilai rata-rata 3,33. Untuk total rata-rata pada klasifikasi sedang pada aspek modifikasi mood berjumlah 2,52.

Sementara pada klasifikasi tinggi pada aspek modifikasi mood dengan jumlah 15 responden pada item soal 8 dengan skor rata-rata 3,40, item soal 9 dengan rata-rata lebih tinggi yakni 3,53

dan item soal 10 dengan rata-rata 3,33. Untuk total rata-rata pada klasifikasi tinggi aspek modifikasi mood berjumlah 3,42.

#### 4.2.1.1.5 Aspek Masalah

**Tabel 4.23**

No	Pernyataan dan hasil jawaban	F	P
11	Saya sering mengabaikan kegiatan penting lainnya		
	a. Sangat Sering (SS)	4	7%
	b. Sering (S)	4	7%
	c. Kadang-kadang (KK)	17	28%
	d. Jarang (J)	18	30%
	e. Sangat Jarang (SJ)	18	30%
	Total	61	100%

Pada tabel diatas, pada soal nomer 11 menunjukkan bahwa dari 61 responden yang ada, terdapat jawaban yang memiliki jumlah responden yang sama yakni jawaban jarang dan sangat jarang dengan jumlah 18 responden dengan presentase 30%. Sementara itu terdapat jawaban lain yang memiliki jumlah responden yang sama juga yakni jawaban sering dan sangat sering dengan responden berjumlah 4 responden dan 17 responden dengan jawaban kadang-kadang.

**Tabel 4.24**

12	Saya lebih sering senang bermain game daripada bergaul dengan sekitar		
	a. Sangat Sering (SS)	2	3%
	b. Sering (S)	5	8%
	c. Kadang-kadang (KK)	17	28%
	d. Jarang (J)	15	25%
	e. Sangat Jarang (SJ)	22	36%
	Total	61	100%

Kemudian pada soal nomer 12 menunjukkan dari 61 responden mayoritas memilih jawaban sangat jarang dengan

jumlah responden 22 dan skor presentase 36%. Sementara itu sebanyak 15 responden dengan jawaban jarang, 17 responden dengan jawaban kadang-kadang, 5 responden dengan jawaban sering dan 2 responden dengan jawaban sangat sering.

**Tabel 4.25**

**Klasifikasi Responden pada Aspek Masalah**

Klasifikasi responden	Item Pernyataan Aspek Masalah		Total Mean
	11. Di dalam diri saya selalu muncul rasa ingin bermain game	12. Saya selalu gagal ketika ingin mengurangi bermain game	
Rendah	1,83	1,57	1,70
Sedang	2,44	2,38	2,41
Tinggi	3,13	3,20	3,17

Pada tabel 4.25 menunjukkan bahwa pada klasifikasi rendah pada aspek masalah dengan jumlah 30 responden pada item soal 11 dengan skor rata-rata 1,83, item soal 12 memiliki rata-rata 1,57 dan untuk total rata-rata klasifikasi rendah pada aspek masalah berjumlah 1,70.

Kemudian pada klasifikasi sedang pada aspek masalah dengan jumlah 16 responden pada item soal 11 didapati rata-rata 2,44, item soal 12 dengan rata-rata lebih rendah yakni 2,38 dan untuk total rata-rata pada klasifikasi sedang pada aspek masalah berjumlah 2,41.

Sementara pada klasifikasi tinggi pada aspek masalah dengan jumlah 15 responden pada item soal 11 dengan skor rata-rata 3,13 lebih rendah ketimbang item soal 12 dengan rata-rata

yakni 3,20 dan untuk total rata-rata pada klasifikasi tinggi aspek masalah berjumlah 3,17.

#### 4.2.1.1.6 Aspek Konflik

**Tabel 4.26**

No	Pernyataan dan hasil jawaban	F	P
13	Saya sering bertengkar dengan orang lain karena game		
	a. Sangat Sering (SS)	6	10%
	b. Sering (S)	6	10%
	c. Kadang-kadang (KK)	12	20%
	d. Jarang (J)	13	21%
	e. Sangat Jarang (SJ)	24	39%
	Total	61	100%

Pada tabel diatas, pada soal nomer 13 menunjukkan bahwa dari 61 responden yang ada, mayoritas memilih jawaban sangat jarang, dengan jumlah responden 24 dan skor presentase 39%. Sementara itu terdapat jawaban lain yakni 13 responden dengan jawaban jarang, 12 responden dengan jawaban kadang-kadang, dan jumlah yang sama pada jawaban sering dan sangat sering dengan jumlah 6 responden.

**Tabel 4.27**

14	Saya lebih sering mengabaikan teman atau orang lain didekat saya		
	a. Sangat Sering (SS)	1	2%
	b. Sering (S)	8	13%
	c. Kadang-kadang (KK)	10	16%
	d. Jarang (J)	13	21%
	e. Sangat Jarang (SJ)	29	48%
	Total	61	100%

Kemudian pada soal nomer 14 menunjukkan dari 61 responden mayoritas memilih jawaban sangat jarang dengan jumlah responden 29 dan skor presentase 48%. Sementara itu

sebanyak 13 responden memilih jawaban jarang, 10 responden dengan jawaban kadang-kadang, 8 responden dengan jawaban sering dan 1 orang dengan jawaban sangat sering.

**Tabel 4.28**  
**Klasifikasi Responden pada Aspek Konflik**

Klasifikasi responden	Item Pernyataan Aspek Konflik		Total Mean
	13. Saya sering bertengkar dengan orang lain karena game	14. Saya lebih sering mengabaikan teman atau orang lain didekat saya	
Rendah	1,50	1,27	1,38
Sedang	2,69	2,13	2,41
Tinggi	3,47	3,33	3,40

Pada tabel 4.28 menunjukkan bahwa pada klasifikasi rendah pada aspek konflik dengan jumlah 30 responden pada item soal 13 dengan skor rata-rata 1,50, item soal 14 memiliki rata-rata 1,27 dan untuk total rata-rata klasifikasi rendah pada aspek konflik berjumlah 1,38.

Kemudian pada klasifikasi sedang pada aspek konflik dengan jumlah 16 responden pada item soal 13 didapati rata-rata 2,69, item soal 14 dengan rata-rata lebih rendah yakni 2,13 dan untuk total rata-rata pada klasifikasi sedang pada aspek konflik berjumlah 2,41.

Sementara pada klasifikasi tinggi pada aspek konflik dengan jumlah 15 responden pada item soal 13 dengan skor rata-rata 3,47 lebih tinggi ketimbang item soal 14 dengan rata-rata yakni 3,33 dan untuk total rata-rata pada klasifikasi tinggi aspek masalah berjumlah 3,40.

## 4.2.1.1.7 Aspek Menarik Diri

**Tabel 4.29**

No	Pernyataan dan hasil jawaban	F	P
15	Sayang lebih sering mementingkan game daripada menjalin hubungan dengan orang lain		
	a. Sangat Sering (SS)	2	3%
	b. Sering (S)	3	5%
	c. Kadang-kadang (KK)	11	18%
	d. Jarang (J)	19	31%
	e. Sangat Jarang (SJ)	26	43%
	Total	61	100%

Pada tabel diatas, pada soal nomer 15 menunjukkan bahwa dari 61 responden yang ada, mayoritas memilih jawaban sangat jarang, dengan jumlah responden 26 dan skor presentase 43%. Sementara itu pada jawaban lain didapati 19 responden dengan jarang, 11 responden dengan jawaban kadang-kadang, 3 responden pada jawaban sering dan 2 responden pada jawaban sangat sering.

**Tabel 4.30**

16	Saya lebih sering senang bermain game ketimbang berkumpul bersama keluarga		
	a. Sangat Sering (SS)	3	5%
	b. Sering (S)	2	3%
	c. Kadang-kadang (KK)	7	11%
	d. Jarang (J)	14	23%
	e. Sangat Jarang (SJ)	35	57%
	Total	61	100%

Kemudian pada soal nomer 16 menunjukkan dari 61 responden mayoritas memilih jawaban sangat jarang dengan jumlah responden 35 dan skor presentase 57%. Sementara itu sebanyak 14 responden memilih jawaban jarang, 7 responden

dengan jawaban kadang-kadang, 2 responden dengan jawaban sering dan 3 orang dengan jawaban sangat sering.

**Tabel 4.31**

**Klasifikasi Responden pada Aspek Menarik Diri**

	Item Pernyataan Aspek Menarik Diri		
Klasifikasi responden	15. Sayang lebih sering mementingkan game daipada menjalin hubungan dengan orang lain	16. Saya lebih sering senang bermain game ketimbang berkumpul bersama keluarga	Total Mean
Rendah	1,23	1,17	1,20
Sedang	2,13	1,75	1,94
Tinggi	3,20	2,93	3,07

Pada tabel 4.31 menunjukkan bahwa pada klasifikasi rendah pada aspek menarik diri dengan jumlah 30 rensponden pada item soal 15 didapati skor rata-rata 1,23 , item soal 16 memiliki rata-rata 1,17 dan untuk total rata-rata klasifikasi rendah pada aspek menarik diri berjumlah 1,20.

Kemudian pada klasifikasi sedang pada aspek menarik diri dengan jumlah 16 responden pada item soal 15 didapati rata-rata 2,13, item soal 16 dengan rata-rata lebih rendah yakni 1,75 dan untuk total rata-rata pada klasifikasi sedang pada aspek menarik diri berjumlah 1,94.

Sementara pada klasifikasi tinggi pada aspek menarik diri dengan jumlah 15 responden pada item soal 15 dengan skor rata-rata 3,20 lebih tinggi ketimbang item soal 16 dengan rata-rata lebih tinggi

yakni 2,93 dan untuk total rata-rata pada klasifikasi tinggi aspek menarik diri berjumlah 3,07.

#### 4.2.2 Nilai Kecenderungan Instrumen Variabel X (Adiksi Game Online)

##### 4.2.2.1 Nilai Rata-Rata Ideal (Mi)

$$\begin{aligned} \text{Mi} &= \frac{1}{2} (\text{skor ideal tertinggi} + \text{skor ideal terendah}) \\ &= \frac{1}{2} (5+1) \\ &= \frac{1}{2} (6) \\ &= 3 \end{aligned}$$

##### 4.2.2.2 Standar Deviasi Ideal (Sdi)

$$\begin{aligned} \text{Sdi} &= \frac{1}{6} (\text{skor ideal tertinggi} - \text{skor ideal terendah}) \\ &= \frac{1}{6} (5-1) \\ &= \frac{1}{6} (4) \\ &= 0,7 \end{aligned}$$

##### 4.2.2.3 Nilai Rendah

$$\begin{aligned} \text{Nilai Rendah} &= x < \text{Mi} - 1(\text{Sdi}) \\ &= x < 3 - 1(0,7) \\ &= x < 3 - 0,7 \\ &= x < 2,3 \end{aligned}$$

##### 4.2.2.4 Nilai Sedang

$$\begin{aligned} \text{Nilai sedang} &= \text{Mi} + 1(\text{Sdi}) > x \geq \text{Mi} - 1(\text{Sdi}) \\ &= 3 + 1(0,7) > x \geq 3 - 1(0,7) \\ &= 3,7 > x \geq 2,3 \end{aligned}$$

##### 4.2.2.5 Nilai Tinggi

$$\text{Nilai tinggi} = x \geq \text{Mi} + 1(\text{Sdi})$$

$$= x \geq 3 + 1(0,7)$$

$$= x \geq 3,7$$

Dari apa yang didapat pada uraian diatas, peneliti mendapatkan rumus untuk menentukan nilai rendah, sedang, ataupun tinggi untuk mengklasifikasikan responden yang memiliki adiksi game online dalam tingkatan rendah, sedang ataupun tinggi. Dari hasil rumus tersebut didapati

Tabel 4.32

No	Kategori	Frekuensi	Total Mean
1	Rendah	30	11,57
2	Sedang	16	17,52
3	Tinggi	15	22,80

Pada tabel diatas menjelaskan bahwa klasifikasi adiksi game online dengan ringkatan rendah dimiliki oleh 30 responden dengan jumlah rata-rata 11,57, kemudian pada tingkat sedang dimiliki oleh 16 responden dengan jumlah rata-rata 17,52 dan pada tingkat tinggi berjumlah 15 responden dengan jumlah rata-rata 22,80.

#### 4.3 Tingkat Religiusitas Siswa SD Muhammadiyah Tamantirto Kasihan Bantul

Pada pembahasan terkait dengan tingkat religiusitas ini, mulanya peneliti juga menyampaikan bahwa data-data yang telah diperoleh akan dilanjutkan pada proses koding dan perhitungan. Data tersebut juga diolah kembali menggunakan SPSS untuk mengetahui hasil analisis deskriptif pada variabel Y yakni stingkat religiusitas.

**Tabel 4.33**  
**Hasil Statistik Deskriptif Religiusitas**

Statistics
------------

Religiusitas		
N	Valid	61
	Missing	0
Mean		4,2054
Std. Error of Mean		,08449
Median		4,3100
Mode		5,00
Std. Deviation		,65992
Range		3,46
Minimum		1,54
Maximum		5,00
Sum		256,53

Pada diatas dapat dilihat bahwa dari 61 angket yang telah disebarakan keseluruhannya valid. Peneliti mengolah data dengan bilangan desimal sebesar 2 digit sehingga menunjukkan hasil mean dari jumlah totalnya adalah 4,2054 dan nilai mediannya 4,3100, sementara untuk skor minimum 1,54 dan skor maksimum 5,00 dan jumlah keseluruhan nya adalah 256,53.

Data dari yang peneliti paparkan digunakan untuk menghitung nilai ideal dari rata-rata dan standar deviasi, serta untuk menghitung nilai rendah, sedang dan tinggi dari responden berkaitan dengan adiksi game online.

Seluruh data yang sudah didapat dari angket akan diolah dalam bentuk table rekuensi dan presentase dara dengan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan:

P : Presentase

F : Frekuensi

N : Banyaknya Responden

### 4.3.1 Deskripsi hasil penelitian variabel y (tingkat religiusitas)

#### 4.3.1.1 Aspek Ideologis

**Tabel 4.34**

No	Pernyataan dan hasil jawaban	F	P
1	Saya yakin terhadap agama yang saya anut		
	a. Sangat Sering (SS)	43	70%
	b. Sering (S)	12	20%
	c. Kadang-kadang (KK)	4	7%
	d. Jarang (J)	2	3%
	e. Sangat Jarang (SJ)	0	0%
	Total	61	100%

Pada tabel diatas, pada soal nomer 1 menunjukkan bahwa dari 61 responden yang ada, mayoritas memilih jawaban sangat sering, dengan jumlah responden 43 dan skor presentase 70%. Sementara itu pada jawaban lain didapati 12 responden memilih jawaban sering, 4 responden memilih jawaban kadang-kadang, 2 responden dengan jawaban jarang, sedangkan pada jawaban sangat jarang tidak ada yang memilih.

**Tabel 4.35**

2	Saya beriman kepada Allah, mematuhi apa yang diperintah dan menjauhi laranganNya		
	a. Sangat Sering (SS)	40	66%
	b. Sering (S)	14	23%
	c. Kadang-kadang (KK)	4	7%
	d. Jarang (J)	1	2%
	e. Sangat Jarang (SJ)	2	3%
	Total	61	100%

Kemudian pada soal nomer 2 menunjukkan dari 61 responden mayoritas juga memilih jawaban sangat sering dengan jumlah responden 40 dan skor presentase 66%. Sementara itu sebanyak 14 responden memilih

jawaban sering, 4 responden memilih jawaban kadang-kadang, 1 responden dengan jawaban jarang, dan 2 responden memilih jawaban sangat jarang.

**Tabel 4.36**

3	Saya yakin dan percaya pada rukun islam dan rukun iman		
	a. Sangat Sering (SS)	48	79%
	b. Sering (S)	8	13%
	c. Kadang-kadang (KK)	2	3%
	d. Jarang (J)	1	2%
	e. Sangat Jarang (SJ)	2	3%
	Total	61	100%

Pun juga pada soal nomer 3, dari 61 responden terdapat 48 responden memilih jawaban sangat sering dengan presentase 79% . kemudian terdapat pula hasil yang lain yakni sebanyak 8 responden memilih jawaban sering, 2 responden dengan jawaban kadang-kadang dan sangat jarang , serta 1 responden memilih jawaban jarang.

**Tabel 4.37**

**Klasifikasi Responden pada Aspek Ideologis**

Klasifikasi responden	Item Pernyataan Aspek Ideologis			Total Mean
	1. Saya yakin terhadap agama yang saya anut	2. Saya beriman kepada Allah, mematuhi apa yang diperintah dan menjauhi laranganNya	3. Saya yakin dan percaya pada rukun islam dan rukun iman	
Rendah	2,00	2,00	1,00	1,67
Sedang	4,14	3,64	4,14	3,98
Tinggi	4,76	4,76	4,85	4,79

Pada tabel 4.37 menunjukkan bahwa pada klasifikasi rendah aspek ideologis dengan jumlah 1 responden pada item soal 1 dengan skor rata-

rata 2,00 , item soal 2 memiliki rata-rata 2,00 dan item soal 3 dengan rata-rata 1,00. Untuk total rata-rata pada aspek ideologis berjumlah 1,67.

Kemudian pada klasifikasi sedang pada aspek ideologis dengan jumlah 14 responden pada item soal 1 didapati rata-rata 4,14, item soal 2 dengan rata-rata paling rendah yakni 3,64 dan item soal 3 dengan rata-rata 4,14. Untuk total rata-rata pada klasifikasi rendah aspek ideologis berjumlah 1,67.

Sementara pada klasifikasi tinggi pada aspek ideologis dengan jumlah 46 responden pada item soal 1 dengan skor sama dengan skor rata-rata item soal 2 yakni 4,76, kemudian item soal 3 dengan rata-rata 4,85. Untuk total rata-rata pada klasifikasi tinggi aspek ideologis berjumlah 4,79.

#### 4.3.1.2 Aspek Intelektual

**Tabel 4.38**

No	Pernyataan dan hasil jawaban	F	P
4	Saya faham terhadap ajaran agama islam		
	a. Sangat Sering (SS)	37	61%
	b. Sering (S)	15	25%
	c. Kadang-kadang (KK)	8	13%
	d. Jarang (J)	1	2%
	e. Sangat Jarang (SJ)	0	0%
	Total	61	100%

Pada tabel diatas, pada soal nomer 4 menunjukkan bahwa dari 61 responden yang ada, mayoritas memilih jawaban sangat sering, dengan jumlah responden 37 dan skor presentase 61%. Sementara itu pada jawaban lain didapati 15 responden memilih jawaban sering, 8 responden pada jawaban kadang-kadang, 1 responden dengan jawaban jarang dan tidak ada satupun yang menjawab sangat jarang.

**Tabel 4.39**

5	Saya sering membaca Al-Qur'an		
	a. Sangat Sering (SS)	17	28%
	b. Sering (S)	18	30%
	c. Kadang-kadang (KK)	18	30%
	d. Jarang (J)	7	11%
	e. Sangat Jarang (SJ)	1	2%
	Total	61	100%

Kemudian pada soal nomer 5 menunjukkan dari 61 responden terdapat dua jawaban yang memiliki jumlah responden yang sama yakni jawaban sering dan kadang-kadang, dengan jumlah responden 18 dan skor presentase 30% Sementara itu sebanyak 17 responden memilih jawaban sangat sering, 7 responden memilih jawaban jarang, dan 1 responden memilih jawaban sangat jarang.

**Tabel 4.40****Klasifikasi Responden pada Aspek Intelektual**

	Item Pernyataan Aspek Intelektual		
Klasifikasi responden	4. Saya faham terhadap ajaran agama islam	5. Saya sering membaca Al-Qur'an	Total Mean
Rendah	3,00	2,00	2,50
Sedang	3,71	2,71	3,21
Tinggi	4,70	4,04	4,37

Pada tabel 4.40 menunjukkan bahwa pada klasifikasi rendah aspek intelektual dengan jumlah 1 responden pada item soal 4 dengan skor rata-rata 3,00 , item soal 5 memiliki rata-rata 2,00 dan untuk total rata-rata pada aspek intelektual berjumlah 2,50.

Kemudian pada klasifikasi sedang pada aspek intelektual dengan jumlah 14 responden pada item soal 4 didapati rata-rata 3,71, item soal 5

dengan rata-rata lebih rendah yakni 2,71 dan untuk total rata-rata pada klasifikasi rendah aspek intelektual berjumlah 3,21.

Sementara pada klasifikasi tinggi pada aspek intelektual dengan jumlah 46 responden pada item soal 4 dengan skor lebih tinggi ketimbang rata-rata item soal 5 yakni 4,70, kemudian item soal 5 dengan rata-rata 4,04.

Untuk total rata-rata pada klasifikasi tinggi aspek intelektual berjumlah 4,37.

#### 4.3.1.3 Aspek Ritual

**Tabel 4.41**

No	Pernyataan dan hasil jawaban	F	P
6	Saya tidak pernah meninggalkan sholat		
	a. Sangat Sering (SS)	20	33%
	b. Sering (S)	11	18%
	c. Kadang-kadang (KK)	21	34%
	d. Jarang (J)	6	10%
	e. Sangat Jarang (SJ)	3	5%
	Total	61	100%

Pada tabel diatas, pada soal nomer 6 menunjukkan bahwa dari 61 responden yang ada, mayoritas memilih jawaban kadang-kadang, dengan jumlah responden 21 dan skor presentase 34%. Sementara itu pada jawaban lain didapati 20 responden memilih jawaban sangat sering, 11 responden memilih jawaban sering, 6 responden dengan jawaban jarang, sedangkan pada jawaban sangat jarang dipilih oleh 3 responden.

**Tabel 4.42**

7	Saya selalu berdoa kepada Allah setiap selesai sholat		
	a. Sangat Sering (SS)	34	56%
	b. Sering (S)	15	25%
	c. Kadang-kadang (KK)	10	16%
	d. Jarang (J)	2	3%
	e. Sangat Jarang (SJ)	0	0%
	Total	61	100%

Kemudian pada soal nomer 7 menunjukkan dari 61 responden mayoritas juga memilih jawaban sangat sering dengan jumlah responden 34 dan skor presentase 56%. Sementara itu sebanyak 15 responden memilih jawaban sering, 10 responden memilih jawaban kadang-kadang, 2 responden dengan jawaban jarang, dan untuk jawaban sangat jarang tidak ada yang memilih.

**Tabel 4.43**

8	Saya merasa takut dan gelisah ketika meninggalkan sholat		
	a. Sangat Sering (SS)	27	44%
	b. Sering (S)	15	25%
	c. Kadang-kadang (KK)	11	18%
	d. Jarang (J)	4	7%
	e. Sangat Jarang (SJ)	4	7%
	Total	61	100%

Begitu juga pada soal nomer 8, dari 61 responden terdapat 27 responden memilih jawaban sangat sering dengan presentase 44% . kemudian terdapat pula hasil yang lain yakni sebanyak 15 responden memilih jawaban sering, 11 responden dengan jawaban kadang-kadang, serta 4 responden memilih jawaban jarang dan sangat jarang.

**Tabel 4.44**

**Klasifikasi Responden pad Aspek Ritual**

	Item Pernyataan Aspek Ritual			
Klasifikasi responden	6. Saya tidak pernah meninggalkan sholat	7. Saya selalu berdoa kepada Allah setiap selesai sholat	8. Saya merasa takut dan gelisah ketika meninggalkan sholat	Total Mean
Rendah	2,00	2,00	1,00	1,67

Sedang	2,93	4,00	3,21	3,38
Tinggi	3,89	4,48	4,22	4,20

Pada tabel 4.44 menunjukkan bahwa pada klasifikasi rendah aspek ritual dengan jumlah 1 responden pada item soal 6 dengan skor rata-rata 2,00 , item soal 7 memiliki rata-rata 2,00 dan item soal 8 dengan rata-rata 1,00. Untuk total rata-rata pada aspek ritual berjumlah 1,67.

Kemudian pada klasifikasi sedang pada aspek ritual dengan jumlah 14 responden pada item soal 6 didapati rata-rata 2,93, item soal 7 dengan rata-rata paling tinggi yakni 4,00 dan item soal 8 dengan rata-rata 3,21. Untuk total rata-rata pada klasifikasi rendah aspek ritual berjumlah 3,38.

Sementara pada klasifikasi tinggi pada aspek ritual dengan jumlah 46 responden pada item soal 6 dengan skor paling rendah yakni 3,89, kemudian item soal 7 dengan rata-rata 4,48 dan item soal 8 dengan skor rata-rata 4,22. Untuk total rata-rata pada klasifikasi tinggi aspek ritual berjumlah 4,20.

#### 4.3.1.4 Aspek Pengalaman

**Tabel 4.45**

No	Pernyataan dan hasil jawaban	F	P
9	Saya merasa dekat dengan Allah ketika sering beribadah		
	a. Sangat Sering (SS)	42	69%
	b. Sering (S)	12	20%
	c. Kadang-kadang (KK)	4	7%
	d. Jarang (J)	1	2%
	e. Sangat Jarang (SJ)	2	3%
	Total	61	100%

Pada tabel diatas, pada soal nomer 9 menunjukkan bahwa dari 61 responden yang ada, mayoritas memilih jawaban sangat sering, dengan

jumlah responden 42 dan skor presentase 69%. Sementara itu pada jawaban lain didapati 12 responden memilih jawaban sering, 4 responden memilih jawaban kadang-kadang, 1 responden dengan jawaban jarang, sedangkan pada jawaban sangat jarang dipilih oleh 2 responden.

**Tabel 4.46**

10	Selalu mengambil hikmah dari setiap peristiwa yang menimpa		
	a. Sangat Sering (SS)	26	43%
	b. Sering (S)	14	23%
	c. Kadang-kadang (KK)	15	25%
	d. Jarang (J)	3	5%
	e. Sangat Jarang (SJ)	3	5%
	Total	61	100%

Kemudian pada soal nomer 10 menunjukkan dari 61 responden mayoritas juga memilih jawaban sangat sering dengan jumlah responden 26 dan skor presentase 43%. Sementara itu sebanyak 14 responden memilih jawaban sering, 15 responden memilih jawaban kadang-kadang, dan 3 responden memilih jawaban yang sama pada jawaban jarang dan sangat jarang.

**Tabel 4.47**

**Klasifikasi Responden pada Aspek Pengalaman**

	Item Pernyataan Aspek Pengalaman		
Klasifikasi responden	9. Saya merasa dekat dengan Allah ketika sering beribadah	10. Selalu mengambil hikmah dari setiap peristiwa yang menimpa	Total Mean
Rendah	1,00	1,00	1,00
Sedang	3,57	2,71	3,14
Tinggi	4,85	4,37	4,61

Pada tabel 4.47 menunjukkan bahwa pada klasifikasi rendah aspek intelektual dengan jumlah 1 responden pada item soal 9 dengan skor rata-rata 1,00, item soal 10 memiliki rata-rata 1,00 dan untuk total rata-rata pada aspek intelektual berjumlah 1,00.

Kemudian pada klasifikasi sedang pada aspek intelektual dengan jumlah 14 responden pada item soal 9 didapati rata-rata 3,57, item soal 10 dengan rata-rata lebih rendah yakni 2,71 dan untuk total rata-rata pada klasifikasi rendah aspek pengalaman berjumlah 3,14.

Sementara pada klasifikasi tinggi pada aspek intelektual dengan jumlah 46 responden pada item soal 9 dengan skor lebih tinggi ketimbang rata-rata item soal 10 yakni 4,85, kemudian item soal 10 dengan rata-rata 4,37. Untuk total rata-rata pada klasifikasi tinggi aspek intelektual berjumlah 4,61.

#### 4.3.1.5 Aspek Konsekuensi

**Tabel 4.48**

No	Pernyataan dan hasil jawaban	F	P
11	Saya selalu bersikap sopan pada orang tua		
	a. Sangat Sering (SS)	38	62%
	b. Sering (S)	14	23%
	c. Kadang-kadang (KK)	5	8%
	d. Jarang (J)	3	5%
	e. Sangat Jarang (SJ)	1	2%
	Total	61	100%

Pada tabel diatas, pada soal nomer 11 menunjukkan bahwa dari 61 responden yang ada, mayoritas memilih jawaban sangat sering, dengan jumlah responden 38 dan skor presentase 62%. Sementara itu pada jawaban lain didapati 14 responden memilih jawaban sangat sering, 5 responden memilih jawaban sering, 3 responden dengan jawaban jarang, sedangkan pada jawaban sangat jarang dipilih oleh 1 responden saja.

**Tabel 4.49**

12	Saya merasa senang ketika membantu orang lain		
	a. Sangat Sering (SS)	34	56%
	b. Sering (S)	20	33%
	c. Kadang-kadang (KK)	4	7%
	d. Jarang (J)	2	3%
	e. Sangat Jarang (SJ)	1	2%
	Total	61	100%

Kemudian pada soal nomer 12 menunjukkan dari 61 responden mayoritas juga memilih jawaban sangat sering dengan jumlah responden 34 dan skor presentase 56%. Sementara itu sebanyak 20 responden memilih jawaban sering, 4 responden memilih jawaban kadang-kadang, 2 responden dengan jawaban jarang, dan 1 responden untuk jawaban sangat jarang.

**Tabel 4.50**

13	Saya selalu menepati janji yang telah saya buat		
	a. Sangat Sering (SS)	22	36%
	b. Sering (S)	14	23%
	c. Kadang-kadang (KK)	17	28%
	d. Jarang (J)	5	8%
	e. Sangat Jarang (SJ)	3	5%
	Total	61	100%

Begitu pula pada soal nomer 13, dari 61 responden terdapat 22 responden memilih jawaban sangat sering dengan presentase 36% . kemudian terdapat pula hasil yang lain yakni sebanyak 17 responden memilih jawaban kadang-kadang, 14 responden dengan jawaban sering,

serta 5 responden memilih jawaban jarang dan 3 responden memilih jawaban sangat jarang.

**Tabel 4.51**  
**Klasifikasi Responden pada Aspek Konsekuensi**

Klasifikasi responden	Item Pernyataan Aspek Konsekuensi			Total Mean
	11. Saya selalu bersikap sopan pada orang tua	12. Saya merasa senang ketika membantu orang lain	13. Saya selalu menepati janji yang telah saya buat	
Rendah	1,00	1,00	1,00	1,00
Sedang	3,57	3,64	2,86	3,36
Tinggi	4,72	4,67	4,11	4,50

Pada tabel 4.51 menunjukkan bahwa pada klasifikasi rendah aspek konsekuensi dengan jumlah 1 responden pada item soal 11 dengan skor rata-rata 1,00, item soal 12 memiliki rata-rata 1,00 dan item soal 13 dengan rata-rata 1,00. Untuk total rata-rata pada aspek konsekuensi berjumlah 1,00.

Kemudian pada klasifikasi sedang pada aspek konsekuensi dengan jumlah 14 responden pada item soal 11 didapati rata-rata 3,57, item soal 12 dengan rata-rata paling tinggi yakni 3,64 dan item soal 13 dengan rata-rata 2,86. Untuk total rata-rata pada klasifikasi rendah aspek konsekuensi berjumlah 3,36.

Sementara pada klasifikasi tinggi pada aspek konsekuensi dengan jumlah 46 responden pada item soal 11 dengan skor paling unggul yakni 4,72, kemudian item soal 12 dengan rata-rata 4,67 dan item soal 13 dengan skor rata-rata 4,11. Untuk total rata-rata pada klasifikasi tinggi aspek konsekuensi berjumlah 4,50.

#### 4.3.2 Nilai Kecenderungan Instrumen Variabel Y (Tingkat Religiusitas)

## 4.3.2.1 Nilai Rata-Rata Ideal (Mi)

$$\begin{aligned}
 Mi &= \frac{1}{2} (\text{skor ideal tertinggi} + \text{skor ideal terendah}) \\
 &= \frac{1}{2} (5+1) \\
 &= \frac{1}{2} (6) \\
 &= 3
 \end{aligned}$$

## 4.3.2.2 Standar Deviasi Ideal (Sdi)

$$\begin{aligned}
 Sdi &= \frac{1}{6} (\text{skor ideal tertinggi} - \text{skor ideal terendah}) \\
 &= \frac{1}{6} (5-1) \\
 &= \frac{1}{6} (4) \\
 &= 0,7
 \end{aligned}$$

## 4.3.2.3 Nilai Rendah

$$\begin{aligned}
 \text{Nilai Rendah} &= x < Mi - 1(Sdi) \\
 &= x < 3 - 1(0,7) \\
 &= x < 3 - 0,7 \\
 &= x < 2,3
 \end{aligned}$$

## 4.3.2.4 Nilai Sedang

$$\begin{aligned}
 \text{Nilai sedang} &= Mi + 1(Sdi) > x \geq Mi - 1(Sdi) \\
 &= 3 + 1(0,7) > x \geq 3 - 1(0,7) \\
 &= 3,7 > x \geq 2,3
 \end{aligned}$$

## 4.3.2.5 Nilai Tinggi

$$\begin{aligned}
 \text{Nilai tinggi} &= x \geq Mi + 1(Sdi) \\
 &= x \geq 3 + 1(0,7) \\
 &= x \geq 3,7
 \end{aligned}$$

Dari apa yang didapat pada uraian diatas, peneliti mendapatkan rumus untuk menentukan nilai rendah, sedang, ataupun tinggi untuk mengklasifikasikan

responden yang memiliki tingkat religiusitas dalam tingkatan rendah, sedang ataupun tinggi. Dari hasil rumus tersebut didapati

**Tabel 4.52**

No	Kategori	Frekuensi	Total Mean
1	Rendah	1	7,83
2	Sedang	14	17,07
3	Tinggi	46	22,46

Pada tabel diatas menjelaskan bahwa klasifikasi tingkat religiusitas dengan ringkatan rendah dimiliki oleh 1 responden dengan jumlah total rata-rata 7,83, kemudian pada tingkat sedang dimiliki oleh 14 responden dengan jumlah total rata-rata 17,07, dan pada tingkat tinggi berjumlah 46 responden dengan jumlah total rata-rata 22,46.

#### 4.4 Hubungan Antar Variabel

##### 4.4.1 Uji Korelasi

**Tabel 4.53**

#### Hasil Uji Korelasi

Correlations			
		Game online	Religiusitas
Game online	Pearson Correlation	1	-,362**
	Sig. (2-tailed)		,004
	N	61	61
Religiusitas	Pearson Correlation	-,362**	1
	Sig. (2-tailed)	,004	
	N	61	61

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa hasil uji korelasi dari Variabel X dan Y memiliki nilai signifikansi 0,004. Hal ini menunjukkan bahwa Variabel X

(Game Online) dengan variabel Y (Religiusitas) memiliki hubungan korelasi, dikarenakan nilai angka sinifikansi kurang dari 0,05. Kemudian pada kolom pearson correlation menunjukkan hasil -0,362 sehingga derajat hubungan dari variabel X dengan Y korelasi yang lemah namun tetap berkorelasi. Sementara nilai negatif pada hasil skor pearson correlation menunjukkan bahwa hubungan antara variabel X dengan Y memiliki hubungan yang negatif yakni jika semakin tinggi variabel X (game online) maka akan menurunkan variabel Y (religiusitas).

#### 4.4.2 Uji Hipotesis

Uji hipotesis ini digunakan untuk mengetahui kebenaran hipotesis yang telah diajukan sebelumnya. Penelitian ini memiliki Hipotesis ( $H_a$ ) adanya pengaruh adiksi game online terhadap tingkat religiusitas anak. Kemudian untuk mengetahuinya penelitian ini menggunakan uji t:independent sample test untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang bersifat signifikan antara kedua variabel tersebut.

Dengan ketentuan pengambilan keputusan

4.4.2.1 Jika nilai Sig. (2-tailed)  $< 0,05$  maka terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y

4.4.2.2 Jika nilai Sig. (2-tailed)  $> 0,005$  maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y

*One sampel t test* merupakan teknik analisis untuk membandingkan satu variabel bebas, teknik ini digunakan untuk menguji apakah nilai tertentu memiliki perbedaan secara signifikan atau tidak dengan rata-rata sampel. (Basuki, Yuliadi, 2014: 31)

**Tabel 4.54**  
**Hasil Uji Independent Sampel Test**

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 Game online	Equal variances assumed	1,216	,272	-15,011	120	,000	-1,92481	,12823	-2,17869	-1,67093
pada Religiusitas	Equal variances not assumed			-15,011	117,930	,000	-1,92481	,12823	-2,17874	-1,67088

Dari tabel diatas diketahui nilai sig. sebesar 0,000 lebih kecil daripada 0,05 yang mana menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel game online dengan variabel religiusitas. Sehingga dapat dikatakan terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara tingkat adiksi game online dengan tingkat religiusitas anak.

**Tabel 4.55**  
**Hasil Uji Parsial**

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	4,928	,255		19,322	,000
	Game online	-,317	,106	-,362	-2,983	,004

a. Dependent Variable: Tingkat Religiusitas

Bedasarkan pada tabel diatas, menunjukkan bahwa nilai konstan memiliki angka 4,928 dan koefisien untuk adiksi game online sebesar -0,317 sehingga model persamaan regresinya yang diperoleh adalah

$$Y: 4,928+(-0,317)X$$

Hasil uji parsial menunjukkan nilai  $t_{hitung}$  sebesar -2,983 dengan signifikansi sebesar 0,004 lebih kecil dari 0,05. Melalui uji ini dapat dikatakan bahwa variabel X (adiksi game online) memiliki pengaruh yang signifikan pada variabel Y (tingkat religiusitas) yang akan dijelaskan melalui jawaban-jawaban dari setiap responden.

#### 4.5 Pengaruh Adiksi Game Online terhadap Tingkat Religiusitas Siswa SD

##### Muhammadiyah Tamantirto

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh adiksi game online terhadap tingkat religiusitas siswa SD Muhammadiyah Tamantirto, peneliti menggunakan uji regresi linear sederhana yang mana analisis regresi linier memiliki kegunaan untuk membuat model serta menyelidiki pengaruh antara variabel independent terhadap satu variabel dependent. (Basuki, Yuliadi, 2014: 35)

**Tabel 4.56**  
**Hasil Uji Linear Sederhana**

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,890 <sup>a</sup>	,792	,788	,30381
a. Predictors: (Constant), Adiksi Game Online				

Tabel diatas menunjukkan besarnya nilai korelasi (R) yaitu 0,890. Dalam tabel tersebut juga didapati koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,792. Dari data tersebut disimpulkan bahwa pengaruh variabel independen (adiksi Game Online)

terhadap variabel dependen (Tingkat Religiusitas) yaitu sebesar 79,20% sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lainnya

#### **4.6 Pembahasan Hasil**

Berdasarkan hasil perhitungan dari variabel x (adiksi game online) disimpulkan bahwa nilai rata-rata untuk klasifikasi adiksi game online rendah dengan jumlah 30 responden memiliki nilai 11,57 dengan presentase sebesar 49,2%. Kemudian untuk klasifikasi sedang terdapat 16 responden dengan hasil rata-rata 17,52 dan presentase 26,2%. Sementara itu pada klasifikasi tinggi dengan jumlah 15 responden memiliki hasil rata-rata 22,80 dengan presentase 24,6%.

Kemudian pada hasil perhitungan variabel y (tingkat religiusitas) disimpulkan bahwa nilai rata-rata untuk klasifikasi responden yang memiliki tingkat religiusitas berjumlah 1 responden dengan nilai 7,83 dengan presentase 1,6%. Pada klasifikasi sedang didapati jumlah rata-rata dari 14 responden dengan nilai 17,07 dan presentase 23,0%. Sementara pada klasifikasi tinggi dengan jumlah 46 responden memiliki nilai rata-rata 22,46 dan presentase 75,4%.

Pada hasil uji linear sederhana mendapatkan hasil adiksi game online berpengaruh pada tingkat religiusitas dengan rincian nilai korelasi (R) yaitu 0,890. Dalam tabel tersebut juga didapati koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,792. Presentase pengaruh adiksi game online pada tingkat religiusitas sendiri adalah 79,20% sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lainnya.

Dari seluruh pengolahan data yang telah peneliti lakukan, menunjukkan bahwa dari 61 responden siswa SD Muhammadiyah Tamantirto terdapat anak yang memiliki adiksi bermain game online, yang mana adiksi bermain game online ini pengaruh terhadap tingkat religiusitas anak. Hal ini dapat dilihat pada uji hipotesis dengan menggunakan uji parsial yang menunjukkan bahwa variabel

X (adiksi bermain game online secara parsial berpengaruh negatif terhadap variabel Y (tingkat religiusitas anak).