

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

1. Letak Geografis Fakultas Agama Islam

Keberadaan Fakultas Agama Islam sangat diperlukan oleh masyarakat terutama untuk mengetahui dimana lokasi tersebut berada, maka selengkapnya akan dijelaskan mengenai letak geografis Fakultas Agama Islam. Terdapat tiga jalur yang dapat dijangkau baik dengan kendaraan pribadi maupun dengan jalan kaki jika berada di jalan Ringroad barat (Gerbang depan UMY), antara lain:

a. Gerbang Utama UMY

Setelah berada di gerbang utama UMY jl. ringroad barat menuju Kampus FAI UMY, masuk kampus menuju Gedung Kembar mengambil arah kanan (arah utara) 150 m menuju area gedung sayap utara dan menuju Gedung F6 FAI UMY.

b. Gerbang Selatan – Unires Putri

Dari gerbang selatan dapat menempuh jalan bagian dalam kampus UMY, setelah melalui area Sportorium lalu menuju kampus utara melalui depan gedung kembar 150 m lurus menuju arah utara dan menuju Gedung F6 FAI UMY.

c. Gerbang Utara – Unires Putra

Setelah melalui Student Center (SC) dan lahan parkir motor maka akan menjumpai Gedung F6 FAI UMY.

Sedangkan alamat lengkap dari Universitas Muhammadiyah Yogyakarta adalah di Jalan Brawijaya, Geblagan, Tamantirto, Kasihan, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55183 (<http://www.fai.umy.ac.id>).

2. Struktur Organisasi PAI UMY

Tabel 4.1

Struktur Organisasi

No	Nama	Jabatan
1	Sadam Fajar Shodiq,M.Pd.I	Kaprodi PAI
2	Fajar Rachmadani,Lc,M.Hum	Sekprodi PAI
3	Ratna Sari, S.Pd,I, M.Psi	Koor Lab
4	Muhammad Sururi,S.Pd	Staff Lab
5	Joko Purnomo	Koor Akademik
6	Lina Nafisa Rahmandi, S.IP	Staff Akademik

3. Visi, Misi dan Tujuan PAI

a. Visi PAI

Menjadi Prodi yang unggul dalam penguatan keimanan dan ketakwaan serta penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi bidang Agama Islam membentuk Guru Pendidikan Agama Islam yang profesional pada level Nasional dan Internasional tahun 2020

b. Misi PAI

Menyelenggarakan pendidikan di bidang Pendidikan Agama Islam tingkat sarjana yang unggul dan profesional, menyelenggarakan kegiatan penelitian dan kajian ilmu Pendidikan Agama Islam dengan mengkombinasikan antara nilai kontemporer dengan nilai-nilai Islam dan melaksanakan pengabdian masyarakat yang relevan dengan persoalan dan kebutuhan masyarakat dengan pendekatan ilmu Pendidikan Agama Islam kontemporer yang dilandasi nilai-nilai Islam.

c. Tujuan PAI

Tujuan PS-PAI FAI UMY adalah "mewujudkan sarjana Pendidikan Agama Islam yang mampu memberikan pelayanan pendidikan agama Islam secara profesional untuk pencerahan umat berstandar Nasional dan Internasional".

Tujuan umum tersebut dijabarkan menjadi tujuan khusus yakni (1) melahirkan sarjana Pendidikan Agama Islam yang menguasai dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi pembelajaran Agama Islam [profesional]; 2) menghasilkan sarjana Pendidikan Agama Islam yang mampu mengelola proses pembelajaran dengan berbagai strategi, sumber belajar dan sistem evaluasi yang terarah dan efektif [pedagogik]; 3) mengoptimalkan tumbuhnya sarjana Pendidikan Agama Islam yang memiliki kecakapan personal dan sosial secara seimbang serta mampu mengamalkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari; dan (4) mengembangkan kemampuan sarjana Pendidikan Agama Islam yang memiliki peran tambahan yang selaras dengan bidang Pendidikan sebagai bagian dari kecakapan hidup [*life skills*] untuk memberdayakan kehidupan komunitas dan masyarakat.

B. Gambaran Umum Responden

Pada populasi mahasiswa PAI 2015 yang berjumlah 158, pengambilan sampel berdasarkan teori Arikunto yang mengatakan bahwa jika peneliti mempunyai beberapa ratus subjek dalam populasi, mereka dapat menentukan kurang lebih 25-30% dari jumlah subjek tersebut. Oleh sebab itu peneliti mengambil responden 30% dari 158 yaitu 47 responden. Peneliti menyebarkan kuisioner kepada sebanyak 47 responden yaitu mahasiswa PAI yang bermain *game online*.

C. Hasil Penelitian

1. Uji Validitas dan Reabilitas

a. Uji Validitas

Salah satu teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan kuisioner untuk memperoleh data dari variabel intensitas bermain *game online*.

Dasar pengambilan keputusannya yaitu:

- 1) Apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka butir pernyataan valid
- 2) Apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka butir pernyataan tidak valid.

Menentukan r_{tabel} , yaitu dengan melihat pada tabel distribusi r tabel berdasarkan r_{tabel} berdasarkan DF sebesar $N-2 = 47-2 = 45$ dengan signifikan 0,05 maka didapat nilai r_{tabel} sebesar 0,288.

Tabel 4.2
Uji validitas intensias bermain *Game online*

Item	r Hitung	r Tabel	Keterangan
P1	0,531	0,288	Valid
P2	0,538	0,288	Valid
P3	0,445	0,288	Valid
P4	0,665	0,288	Valid
P5	0,475	0,288	Valid
P6	0,438	0,288	Valid
P7	0,487	0,288	Valid
P8	0,387	0,288	Valid
P9	0,580	0,288	Valid
P10	0,445	0,288	Valid
P11	0,492	0,288	Valid
P12	0,464	0,288	Valid
P13	0,668	0,288	Valid
P14	0,471	0,288	Valid
P15	0,550	0,288	Valid
P16	0,454	0,288	Valid
P17	0,460	0,288	Valid
P18	0,444	0,288	Valid
P19	0,434	0,288	Valid
P20	0,508	0,288	Valid
P21	0,506	0,288	Valid
P22	0,458	0,288	Valid
P23	0,456	0,288	Valid
P24	0,580	0,288	Valid
P25	0,463	0,288	Valid

Berdasarkan hasil olah data pada nilai r hitung seluruh item pertanyaan lebih besar dari r tabel 0,288 maka dapat disimpulkan bahwa seluruh item pertanyaan pada variabel dinyatakan valid.

b. Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan metode *Cronbach's Alpha*, dengan metode pengambilan keputusan menggunakan batasan 0,600, Apabila Nilai Cronbach Aplha > 0,600, maka Reliabel, sebaliknya apabila nilai Cronbach Aplha < 0,600 mana dinyatakan Tidak Reliabel

Berikut adalah hasil Uji Reliabilitas yang diolah menggunakan SPSS.

Tabel 4.3
Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
0,865	25

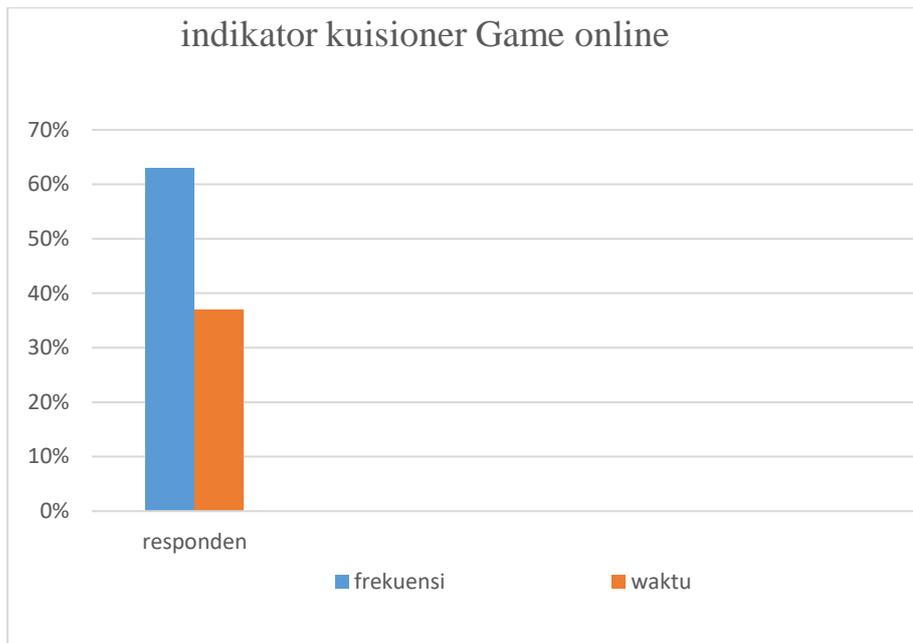
Berdasarkan hasil pengolahan data di atas, nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,865 lebih dari 0,600 maka dapat disimpulkan bahwa kuesioner pada penelitian ini dinyatakan reliabel.

D. Analisis Data

1. Variabel Intensitas bermain *Game online*

Data variabel intensitas bermain *game online* (X) diperoleh dari hasil kuesioner yang mana kuesioner yang digunakan sudah divaliditasi peneliti dan dinyatakan layak untuk digunakan pada pengambilan data penelitian. Kuesioner berjumlah 25 butir pernyataan, dibawah ini merupakan grafik indikator berdasarkan jumlah tanggapan responden:

Gambar 4.1
Grafik indikator kuisisioner *Game online*



dengan dengan deskripsi indikator sebagai berikut:

a. Frekuensi *Game online* (intensitas)

Pada indikator frekuensi *game online*, item yang telah divaliditasi yaitu item favorabel dengan nomor butir 1, 2, 6, 8, 10, 21, 25 sedangkan untuk item unfavorabel dengan nomor butir 5, 7, 9, 22, 23, 24 dengan ketentuan skor untuk pernyataan favorabel 4 (sangat setuju), skor 3 (setuju), skor 2 (tidak setuju), skor 1 (sangat tidak setuju). Kemudian untuk pernyataan unfavorabel dengan ketentuan skor 1 (sangat setuju), skor 2 (setuju), skor 3 (tidak setuju), skor 4 (sangat tidak setuju). Skor dalam indikator ini adalah 63%

b. Waktu bermain *Game online*

Pada indikator ini item yang telah divaliditasi yaitu item favorabel dengan nomor butir 11, 12, 15, 16, 18, 19 sedangkan untuk item unfavorabel dengan

nomor butir 13, 17, 20 dengan ketentuan skor untuk pernyataan favorabel 4 (sangat setuju), skor 3 (setuju), skor 2 (tidak setuju), skor 1 (sangat tidak setuju). Kemudian untuk pernyataan unfavorabel dengan ketentuan skor 1 (sangat setuju), skor 2 (setuju), skor 3 (tidak setuju), skor 4 (sangat tidak setuju). Skor dalam indikator ini adalah 37%

Berdasarkan keterangan grafik indikator diatas, dapat disimpulkan bahwa perolehan skor kuesioner tertinggi berdasarkan indikator pada intensitas bermain *game online* adalah frekuensi *game online* dengan persentase sebanyak 63%.

Setelah pengambilan data dengan kuisisioner intensitas *game online* selanjutnya untuk menentukan *nilai maximum, nilai minimum, standar deviasi dan mean* menggunakan aplikasi *software* bantuan SPSS 25 for windows yaitu:

Tabel 4.4
Analisis Deskriptif intensitas *game online*

Descriptive Statistics								
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Error	Std. Deviation	Variance
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic
intensitas_game_online	47	25	75	95	85,77	,969	6,644	44,140
Valid N (listwise)	47							

Berdasarkan tabel di atas diperoleh hasil skor tertinggi yaitu 95 dan skor terendah yaitu 75. Hasil analisis statistic 85,77 , standar error 0,969 ,standar deviasi 6,644 dan variance sebesar 44,140. Selanjutnya untuk menyusun distribusi frekuensi adalah dengan cara sebagai berikut:

- 1) Menghitung jumlah kelas interval

$$\begin{aligned}
 K &= 1 + 3,3 \log n \\
 &= 1 + 3,3 \log 47 \\
 &= 1 + 3,3 (1,672) \\
 &= 1 + 5,517 \\
 &= 6,517 \text{ dibulatkan menjadi } 6
 \end{aligned}$$

- 2) Menghitung rentang data

$$\begin{aligned}
 \text{Rentang data} &= \text{data terbesar} - \text{data terkecil} \\
 &= 95 - 75
 \end{aligned}$$

$$= 20$$

3) Menghitung panjang kelas

Panjang kelas = rentang data : jumlah kelas

$$= 20 : 7$$

$$= 2,8 \text{ dibulatkan menjadi } 3$$

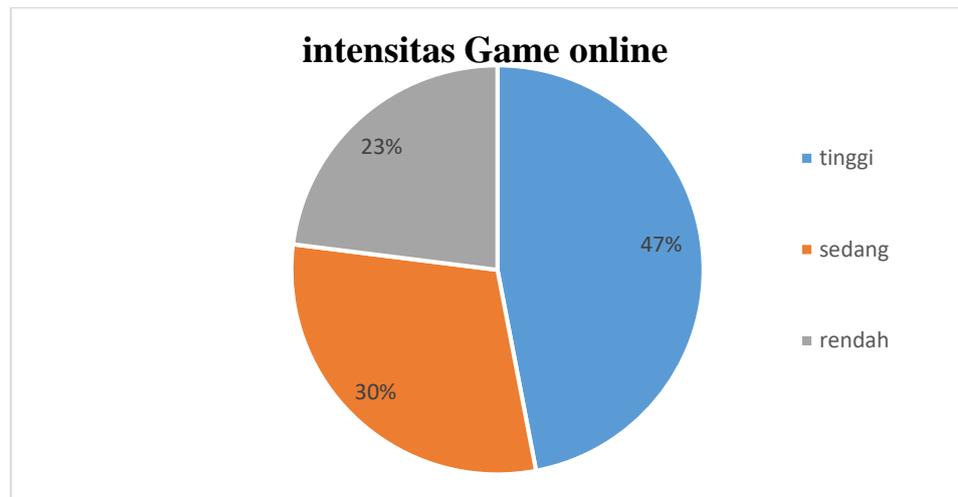
Berdasarkan perhitungan tersebut ,maka distribusi frekuensi variabel intensitas game online yaitu :

Tabel 4.5
Distribusi intensitas *game online*

No	Interval (skor angket)	Frekuensi (responden)	Persentase	Kategori
1	89-95	22	47%	Tinggi
2	82-88	14	30%	Sedang
3	75-81	11	23%	Rendah
	Jumlah	47	100%	

Berdasarkan tabel di atas dapat digambarkan dengan diagram *pie-chart* sebagai berikut:

Gambar 4.2
Pie Chart Distribusi intensitas *game online*



Tabel dan pie-chart di atas menunjukkan bahwa 22 responden sebanyak 47% berada pada kelompok yang tinggi, 14 responden sebanyak 30% berada pada kelompok sedang, dan 11 responden sebanyak 23% berada pada kelompok yang rendah, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa intensitas bermain *game online* mahasiswa PAI dalam kategori tinggi sebanyak 47% (22 responden) dari jumlah sampel yang berjumlah 47.

c. Variabel Prestasi Belajar

Data variabel prestasi belajar (Y) diperoleh dari hasil dari IPK mahasiswa pada semester 7. Oleh karena itu, untuk menentukan nilai maximum, nilai minimum, standar deviasi dan mean menggunakan *software* SPSS versi 25, yang diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.6
Analisis Deskriptif Prestasi Belajar Mahasiswa

Berdasarkan tabel di atas diketahui skor tertinggi yaitu 3,8 dan yang

Descriptive Statistics								
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance	
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Statistic
prestasi_ belajar	47	,8	3,0	3,8	3,287	,0333	,2281	,052
Valid N (listwise)	47							

terendah yaitu 3,0. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil analisis nilai rata-rata sebesar 3,287 , standar deviasi sebesar 0,2281, range sebesar 0,8, dan variance sebesar 0,052. Penyajian data dilakukan dengan pengelompokan interval untuk memperoleh

Distribusi kategorisasi variabel “Prestasi Belajar Mahasiswa” yaitu sebagai berikut ;

Tabel 4.7
Distribusi Kategorisasi Prestasi Belajar Siswa

No	Interval	Frekuensi	Presentase	Kategori
1	3,6-3,8	7	15%	Tinggi
2	3,3-3,5	14	30%	Sedang
3	3,0-3,2	26	55%	rendah
	Jumlah	47	100%	

Berdasarkan tabel di atas dapat digambarkan dengan diagram pie-chart sebagai berikut:

Gambar 4.3

Pie Chart Distribusi Kategori Frekuensi Prestasi Belajar Mahasiswa



Tabel dan pie chart di atas menunjukkan IPK mahasiswa sebanyak 7 orang dengan hasil persentase 15% berada pada kelompok IPK tinggi, mahasiswa sebanyak 14 orang dengan hasil persentase sebanyak 30% berada pada kelompok IPK sedang dan 26 mahasiswa dengan hasil persentase sebanyak 55% berada pada kelompok rendah. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar mahasiswa dengan IPK yang tinggi sebanyak 7 orang dengan persentase 15% dari jumlah mahasiswa yang bermain *game online* sebanyak 47 mahasiswa.

d. Uji Prasyarat

1) Uji Normalitas

Uji ini digunakan agar mengetahui apakah data distribusi normal atau tidak, analisis parametris seperti regresi linier mensyaratkan bahwa data harus berdistribusi normal. Uji yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan Uji Normalitas residual dengan uji *Kolmogorov-Smirnov*.

Dasar pengambilan ketentuan dalam Uji Normalitas, yaitu sebagai berikut :

- a) Jika nilai signifikansi $>$ dari 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal.
- b) Jika nilai signifikansi $<$ 0,05 maka data tersebut tidak berdistribusi normal.

Tabel 4.8
Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		47
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	,21946865
Most Extreme Differences	Absolute	,105
	Positive	,105
	Negative	-,070
Test Statistic		,105
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

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

Berdasarkan output di atas, diketahui bahwa nilai Asymp. Sig. (2-tailed) adalah sebesar 0,200 lebih besar dari 0,05 ($0,200 > 0,05$), hal ini berarti data residual berdistribusi normal.

2) Uji Linieritas

Uji linieritas dilakukan untuk menemukan rata-rata yang diperoleh dari kelompok data sampel yang terletak dalam garis-garis yang lurus. Uji linieritas pada penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS versi 25 *for windows*.

Dasar pengambilan ketentuan dengan melihat angka probabilitas, yaitu sebagai berikut :

- a) Probabilitas signifikansi $> 0,05$, artinya tidak terdapat perbedaan kelinieran antara variabel dependen dengan variabel independen
- b) Probabilitas signifikansi $< 0,05$, artinya terdapat perbedaan kelinieran antara variabel independen dengan variabel dependen.

Tabel 4.9
Uji Linieritas

ANOVA Table

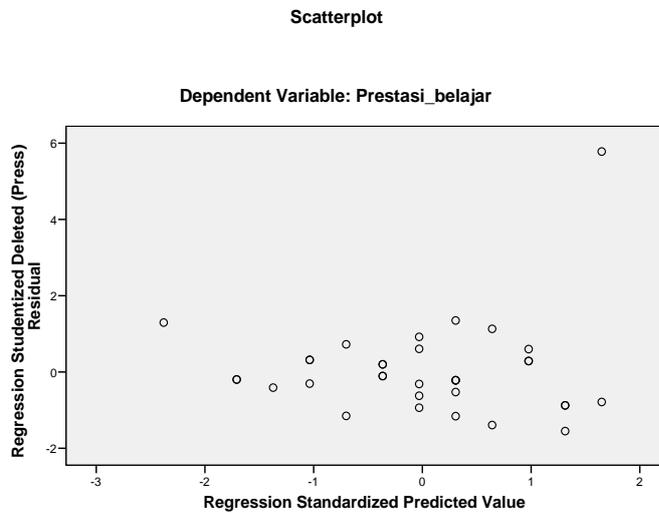
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
prestasi belajar *	Between Groups	(Combined)	1,297	21	,062	1,409	,205
		Linearity	,177	1	,177	4,031	,056
		Deviation from Linearity	1,120	20	,056	1,278	,278
game online	Within Groups		1,096	25	,044		
	Total		2,392	46			

Probabilitas dalam nilai *Deviation From Linearity* signifikansi adalah $0,278 > 0,05$ maka, artinya tidak dapat perbedaan kelinieran antara variabel independen intensitas game online dengan variabel prestasi belajar mahasiswa. Ini menunjukkan bahwa data variabel (X) independen dengan variabel (Y) dependen linier.

3) Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas adalah uji yang dilakukan untuk menemukan ada atau tidaknya penyimpangan pada asumsi klasik heteroskedastisitas. Prasyarat yang harus dipenuhi dalam model regresi adalah tidak adanya gejala heteroskedastisitas. Pada Scatter Plot, jika titik menyebar secara tidak teratur diatas dan dibawah angka 0 pada sumbu Y, maka pada model regresi tidak terjadi masalah heteroskedastisitas, kemudian apabila pada Scatter Plot ada pola tertentu, seperti titik yang membentuk suatu pola tertentu yang teratur (bergelombang, melebar kemudian menyempit, maka terjadi heteroskedastisitas).

Gambar 4.4
Uji Heteroskedastisitas



berdasarkan grafik Scotter Plot yang telah di analisis menghasilkan titik-titik menyebar secara tidak teratur diatas dan dibawah angka 0 pada sumbu Y, maka bisa disimpulkan model regresi ini tidak terjadi masalah heteroskedastisitas. Oleh karena itu dapat disimpulkan model regresi yang dihasilkan baik.

4) Uji Autokorelasi

Uji autokorelasi adalah uji yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya penyimpangan asumsi klasik autokorelasi. Prasyarat yang harus terpenuhi adalah ada tidaknya autokorelasi dalam model regresi. Untuk

mengetahui hasil uji autokorelasi dengan model Durbin-Watson dengan ketentuan sebagai berikut:

- a) Jika $d < dL$ atau $>$ dari $(4-dL)$, maka hipotesis nol ditolak, yang berarti terdapat autokorelasi.
- b) Jika d terletak antara dU dan $(4-dU)$, hipotesis nol diterima, yang artinya tidak ada autokorelasi.
- c) Jika d terletak antara dL dan dU diantara $(4-dU)$ dan $(4-dL)$, maka tidak menghasilkan kesimpulan yang pasti, maka tidak menghasilkan kesimpulan yang pasti.

Tabel 4.10
Uji Autokorelasi

Model Summary^b					
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	,272 ^a	,074	,053	,2219	2,185

a. Predictors: (Constant), intensitas game online

b. Dependent Variable: prestasi belajar

Berdasarkan hasil output uji autokorelasi diatas, diperoleh tabel Durbin Watson sebagai berikut:

d	dL	Du	4-dL	4-du
2,185	1,487	1,573	2,513	2,427

Dapat disimpulkan bahwa nilai d terletak antara dU dan $(4-dU)$, yang berarti hipotesis nol diterima, yang artinya tidak ada autokorelasi.

5) Uji Hipotesis

Untuk menemukan ada tidaknya pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap prestasi belajar mahasiswa PAI Universitas Muhammadiyah Yogyakarta dilakukan pengujian data sebagai berikut:

a) Uji Korelasi

Untuk menguji korelasi antara pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap prestasi belajar mahasiswa, maka diperlukan syarat yaitu apabila nilai $\text{sig} < 0,05$ maka H_a diterima artinya terdapat pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap prestasi belajar mahasiswa. Apabila nilai $\text{sig} > 0,05$ maka H_a ditolak artinya tidak terdapat pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap prestasi belajar mahasiswa. Dengan pedoman derajat hubungan sebagai berikut :

- a) Nilai Pearson Correlation 0,00-0,20 artinya tidak ada korelasi
- b) Nilai Pearson Correlation 0,21-0,40 artinya korelasi lemah
- c) Nilai Pearson Correlation 0,41-0,60 artinya korelasi sedang
- d) Nilai Pearson Correlation 0,61-0,80 artinya korelasi kuat
- e) Nilai Pearson Correlation 0,81-1,00 artinya korelasi sempurna

Tabel 4.11
Hasil Uji Korelasi

Correlations

intensitas game online | prestasi belajar

intensitas game online	Pearson Correlation	1	-,272
	Sig. (2-tailed)		,002
	N	47	47
prestasi belajar	Pearson Correlation	-,272	1
	Sig. (2-tailed)	,002	
	N	47	47

Berdasarkan tabel diatas jika dikatakan ada pengaruh apabila r hitung $< r$ tabel dan jika tidak ada pengaruh apabila r hitung $> r$ tabel. Dari hasil uji korelasi tersebut dapat dilihat bahwa nilai sig 0,02 $<$ dinyatakan berkorelasi, dengan H_a diterima. Berdasarkan hasil di atas disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara intensitas bermain *game online* terhadap prestasi belajar mahasiswa. Dengan melihat pedoman derajat hubungan yang telah tertulis di atas, *pearson correlation* sebesar 0,272 (negatif) dapat disimpulkan tingkat hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan prestasi belajar mahasiswa dalam korelasi lemah dengan arah hubungan negatif. Kesimpulannya intensitas bermain *game online* berhubungan secara negatif dengan prestasi belajar mahasiswa dengan derajat hubungan korelasi rendah.

b) Uji Regresi Linear Sederhana

Tabel 4.12
Hasil Uji Regresi Linier Sederhana

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,272 ^a	,074	,053	,2219

a. Predictors: (Constant), intensitas game online

b. Dependent Variable: prestasi belajar

Berdasarkan tabel diatas yang menunjukkan pada nilai R sebesar 0,272. Maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap prestasi belajar mahasiswa pendidikan agama islam sebesar 27,2% hasil tersebut diperoleh dari $0,272 \times 100\% = 27,2\%$. Selanjutnya untuk mengetahui faktor lain dapat diperoleh dari $100\% - 27,2\% = 72,8\%$ oleh faktor lain.

Untuk mengetahui persamaan garis regresi, maka perlu mengetahui tabel *coefficients*, yaitu:

Tabel 4.13
Garis Persamaan Linier

		Coefficients^a				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
Model		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	4,087	,424		9,649	,000
	intensitas game online	-,069	,005	-,272	-1,894	,065

a. Dependent Variable: prestasi belajar

Berdasarkan tabel di atas diketahui nilai constant (a) sebesar 4,087 sedangkan nilai koefisien regresi (b) sebesar 0,069 sehingga persamaan regresinya dapat ditulis

$$Y = a + bX$$

$$Y = 4,087 + 0,069X$$

Yang berarti konstanta variabel prestasi belajar sebesar 4,087, koefisien regresi X sebesar 0,069 menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai intensitas game online maka nilai prestasi belajar bertambah sebesar 0,069. Koefisien regresi tersebut bernilai negatif, sehingga dapat disimpulkan bahwa arah pengaruh intensitas bermain game online terhadap prestasi belajar adalah negatif.

E. Pembahasan

1. Intensitas bermain *Game online*

Intensitas merupakan penggunaan waktu untuk melakukan aktivitas tertentu. Sedangkan *game online* merupakan permainan yang dapat dimainkan jika terhubung oleh jaringan internet. Intensitas bermain *game online* merupakan penggunaan waktu untuk bermain *game online* yang dapat memberikan efek negatif jika penggunaan yang berlebihan. Menurut Kristianto (2016) bermain *game online* membuat pemain merasa senang karena mendapat kepuasan psikologis. Kepuasan yang diperoleh dari *game* tersebut akan membuat pemain semakin tertarik dalam memainkannya. Memainkan *game online* yang berlebihan akan berdampak buruk pada seseorang terutama pada mahasiswa dalam prestasi belajar. Banyak mahasiswa yang ketagihan bermain *game online* sehingga mengacuhkan tugas utama seorang mahasiswa yaitu menuntut ilmu.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa data variabel intensitas *game online* telah dinyatakan valid dan reliabel serta telah berdistribusi normal, sehingga dapat dilanjutkan tahap analisis berikutnya, yaitu untuk menemukan ada atau tidaknya pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap mahasiswa pendidikan agama islam. Dari hasil analisis data statistik dengan melihat pada tabel 4.5 tentang distribusi intensitas *game online* yang dapat disimpulkan bahwa 22 responden sebanyak 47% dengan skor kuisisioner 89-95 berada pada kelompok yang tinggi, 14 responden sebanyak 30% dengan skor kuisisioner 82-88 berada pada kelompok sedang, dan 11

responden sebanyak 23% dengan skor 75-81 berada pada kelompok yang rendah.

2. Prestasi belajar mahasiswa PAI 2015

Menurut Suryabrata (2006:297), prestasi dapat didefinisikan sebagai berikut : “nilai merupakan perumusan terakhir yang dapat diberikan oleh guru perihal kemajuan atau prestasi belajar siswa selama masa tertentu .Prestasi belajar adalah hasil usaha peserta yang dapat dicapai berupa penguasaan pengetahuan, kemampuan kebiasaan dan keterampilan serta sikap setelah mengikuti proses pembelajaran yang dapat dibuktikan dengan hasil akhir. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa data prestasi belajar telah berdistribusi normal sehingga dapat dilakukan untuk tahap analisis selanjutnya, yaitu untuk menemukan ada atau tidaknya pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap prestasi belajar mahasiswa pendidikan agama islam. Dari hasil analisis data statistik dengan melihat dari tabel 4.8 tentang prestasi belajar mahasiswa dapat disimpulkan bahwa sebanyak 7 orang dengan hasil persentase 15% berada pada kelompok IPK tinggi, mahasiswa sebanyak 14 orang dengan hasil persentase sebanyak 30% berada pada kelompok IPK sedang dan 26 mahasiswa dengan hasil persentase sebanyak 55% berada pada kelompok rendah. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar mahasiswa dengan IPK yang tinggi sebanyak 7 orang dengan persentase 15% dari jumlah mahasiswa yang bermain *game online* sebanyak 47 mahasiswa.

3. Pengaruh Intensitas bermain *Game online* terhadap Prestasi Mahasiswa PAI

Berdasarkan hasil analisis yang menggunakan aplikasi SPSS versi 25 *for windows* yang ditunjukkan pada hasil uji korelasi tabel 4.12 dapat dilihat

bahwa nilai sig $0,02 < 0,288$ dinyatakan berkorelasi, dengan H_a diterima. Berdasarkan hasil di atas disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara intensitas bermain *game online* terhadap prestasi belajar mahasiswa. Dengan melihat pedoman derajat hubungan yang telah tertulis di atas, *pearson correlation* sebesar 0,272 (negatif) dapat disimpulkan tingkat hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan prestasi belajar mahasiswa dalam korelasi lemah dengan arah hubungan negatif. Kesimpulannya Hasil yang diperoleh pada tabel model *summary* maka diketahui hasil pada R sebesar 0,272 . Maka pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap prestasi intensitas bermain *game online* berhubungan secara negatif dengan prestasi belajar mahasiswa dengan derajat hubungan korelasi rendah. belajar mahasiswa yaitu sebesar 27,2% dan 72,8% dipengaruhi oleh faktor lain. Dan kemudian diketahui nilai constant (a) sebesar 4,087 sedangkan nilai koefisien regresi (b) sebesar 0,069 sehingga persamaan regresinya dapat ditulis $4,087+0,069X$ yang berarti konstanta variabel prestasi belajar sebesar 4,087, koefisien regresi X sebesar 0,069 menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai intensitas game online maka nilai prestasi belajar bertambah sebesar 0,069. Koefisien regresi tersebut bernilai negatif, sehingga dapat disimpulkan bahwa arah pengaruh intensitas bermain game online terhadap prestasi belajar adalah negatif.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Maria Yohanesti Gola Nuhan (2016) yang berjudul “Hubungan Intensitas bermain Game Online terhadap Prestasi Belajar Siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan Yogyakarta”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan intensitas bermain game online dengan prestasi belajar siswa kelas

IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan. Siswa yang berjenis kelamin perempuan kategori rendah sebanyak 42 siswa (91,3%), kategori sedang sebanyak 4 siswa (8,7%), dan kategori tinggi tidak ada. Sedangkan untuk siswa yang berjenis kelamin laki-laki kategori rendah sebanyak 16 siswa (37,2%), kategori sedang sebanyak 25 siswa (58,1%), dan kategori tinggi sebanyak 2 siswa (4,7%). Sedangkan siswa yang berjenis kelamin perempuan memiliki prestasi belajar kategori rendah 1 siswa (2,2%), kategori sedang sebanyak 21 siswa (45,7%), dan kategori tinggi sebanyak 24 siswa (52,2%). Sehingga terdapat hubungan antara intensitas bermain game online dengan prestasi belajar siswa.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Marlina dkk (2014) yang berjudul “Hubungan bermain Game Online dengan Prestasi Belajar Matematika Anak Usia Sekolah kelas V di SD Saraswati Denpasar”. Hasil uji dengan menggunakan analisa statistik korelasi Rank Spearman, pada tingkat kemaknaan $\alpha = 0,05$ diperoleh $p = 0,000$ ($p < 0,05$) yang artinya bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi ada hubungan yang signifikan antara bermain game online dengan prestasi belajar matematika anak usia sekolah kelas V di SD Saraswati I Denpasar tahun 2014. Penelitian ini juga ditemukan 17 anak (34%) memiliki intensitas bermain game online tinggi dan 6 anak (12%) memiliki intensitas bermain game online rendah. Perbedaan intensitas bermain game online ini dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor yang dapat meningkatkan intensitas game online ini adalah faktor kondisi psikologis. dan jenis game. Jenis game ini akan mempengaruhi pemain karena permainan yang baru akan membuat pemain semakin termotivasi untuk memainkannya.

Selanjutnya oleh Devi Pranasningtias Indriani (2015) yang berjudul “Hubungan Intensitas Penggunaan Game Online, Pengawasan Orang Tua terhadap Anak, dengan Prestasi Belajar Anak”. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa hasil penelitian intensitas penggunaan game online (X1) berada dalam kategori tinggi. Hal ini disebabkan sebagian besar anak bermain game online dengan frekuensi 7 hari dengan lama waktu bermain selama 5 jam. Sedangkan untuk variabel pengawasan orang tua terhadap anak (X2) menyatakan bahwa pengawasan yang dilakukan oleh orang tua dalam kategori tinggi, hal ini disebabkan karena sebagian responden menyatakan bahwa orang tua mereka menetapkan aturan, memberikan larangan, mengetahui teman dan tempat bermain mereka, serta mengingatkan kembali apabila terdapat aturan yang tidak dipatuhi. Hasil penelitian mengenai prestasi belajar (Y) menyatakan bahwa prestasi belajar yang diperoleh oleh responden dalam kategori rendah. Hal ini disebabkan sebagian besar anak yang bermain game online mempunyai nilai rata-rata (gabungan semester satu dan dua) sebesar 6. Berdasarkan perhitungan statistik, variabel intensitas penggunaan game online (X1) dengan prestasi belajar anak (Y) memiliki koefisien korelasi sebesar - 0,561 dengan nilai signifikansi 0,000. Pada hubungan variabel pengawasan orang tua terhadap anak (X2) dengan kepuasan prestasi belajar anak (Y) diperoleh hasil koefisien korelasi sebesar 0,594 dengan nilai signifikansi 0,000. Dari hasil perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang kuat antar variabel tersebut dan hubungannya juga sangat signifikan.