

## **BAB VI**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Profil Sekolah**

##### **PROFIL**

##### **MTs MUHAMMADIYAH SIGALUH**

##### **TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

###### **1. Profil Madrasah**

Nama Madrasah	: MTs Muhammadiyah sigaluh
Status	: Sewasta ( akreditasi B )
NPSN / NSM	: 20363525 / 121233040012
SK/Akreditasi	: 165/BAPSM/XI/2017
Tahun Berdiri	: 1993
Alamat Madrasah	: Sawal RT 02/01
Kab/Kota	: Banjarnegara
Kecamatan	: Sigaluh
Alamat lengkap	:Sawal RT 02/01, Sigaluh, Banjarnegara, Jawa Tengah
Luas Lahan Madrasah	: <b>1,294 m<sup>2</sup></b>
Luas Madrasah	: <b>1,294 m<sup>2</sup></b>
Status Tanah	: Hak Milik
Kode Pos	: 53481

Telepon : 081392678626  
Fax : -  
Website : -  
Email : mtsmuhsigaluh@yahoo.com  
Nama Kepala Madrasah : Eti Kurniatun, S.Pd.  
Pendidikan Terakhir : S1, Pendidikan Bahasa Jawa

Sumber : data MTs muhammadiyah sigaluh tahun ajaran 2019/2020

## 2. Visi Sekolah

”Terwujudnya Peserta Didik yang Taat Beragama, Gemar Belajar, Santun dan Berprestasi.”

## 3. Misi Sekolah

1. Menumbuhkembangkan sikap dan perilaku taat beragama.
2. Menumbuhkembangkan semangat belajar.
3. Melaksanakan bimbingan dan pembelajaran aktif, inovatif, efektif dan menarik, sehingga peserta didik berkembang secara optimal sesuai dengan potensi yang mereka miliki.
4. Menumbuhkembangkan semangat keunggulan secara intensif dan daya saing yang sehat kepada seluruh warga madrasah, baik prestasi akademik maupun non akademik.
5. Menata lingkungan madrasah yang bersih, sehat dan indah.
6. Memfasilitasi peserta didik untuk mengambakan kemampuan, bakat dan minatnya dapat dikembangkan secara lebih optimal dan memiliki daya saing yang tinggi.

7. Membiasakan bertutur kata dan bersikap santun di madrasah.
8. Menumbuhkembangkan sikap toleransi dan menghargai setiap perbedaan.

Sumber : data MTs muhammadiyah sigaluh tahun ajaran 2019/2020

#### 4. Tujuan Madrasah

Secara umum, tujuan MTs Muhammadiyah Sigaluh adalah meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut. Bertolak dari tujuan umum pendidikan dasar tersebut, MTs Muhammadiyah Sigaluh mempunyai tujuan sebagai berikut :

1. Memperoleh kelulusan 100%.
2. Hafal juz ‘Amma (juz 30) dengan baik.
3. Mampu membaca AL Quran dengan tartil.
4. Memiliki kesadaran yang tinggi dalam pengamalan ibadah-ibadah harian.
5. Memiliki kesadaran melestarikan budaya daerah, khususnya bahasa Jawa.
6. Memiliki kesadaran pelestarian lingkungan.
7. Memiliki jiwa cinta tanah air.
8. Meraih kejuaraan dalam berbagai perlombaan olah raga, seni dan sains di tingkat Kabupaten.
9. Memiliki jiwa toleransi terhadap perbedaan.
10. Memiliki akhlaqul karimah.

Sumber : data MTs muhammadiyah sigaluh tahun ajaran 2019/2020

#### 5. Sejarah Berdiri

MTs Muhammadiyah Sigaluh didirikan pada tahun 1993 yang diprakarsai oleh Pimpinan Cabang Muhammadiyah Sigaluh.

Hal-hal yang mendorong PCM Sigaluh mendirikan madrasah tsanawiyah, diantaranya :

1. Besarnya angka lulusan SD/MI yang tidak melanjutkan ke jenjang SLTP.
2. Mengembangkan pendidikan agama dijenjang SLTP.
3. Menciptakan sarana pendidikan yang terjangkau kalangan masyarakat ekonomi menengah ke bawah.
4. Mensukseskan Program Wajib Belajar 9 Tahun yang dicanangkan Pemeirintah.

Adapun pergantian Kepala Madrasah hingga saat ini :

1. H. Bilal Abdul Karim, A.Md. (1993 – 2003)
2. H. Muhammad Subhan, S.Ag., M.Pd.I (2003 – 2019)
3. Hj. Ety Kurniatun, S.Pd. (2019 – sekarang)

Sumber : data MTs muhammadiyah sigaluh tahun ajaran 2019/2020

## 6. Tata Letak Geografis dan Data Madrasah

Kategori Geografis : Pegunungan

Titik Koordinat : -7.424885 / 109.786229

Keadaan Jumlah Siswa 5 Tahun Terakhir

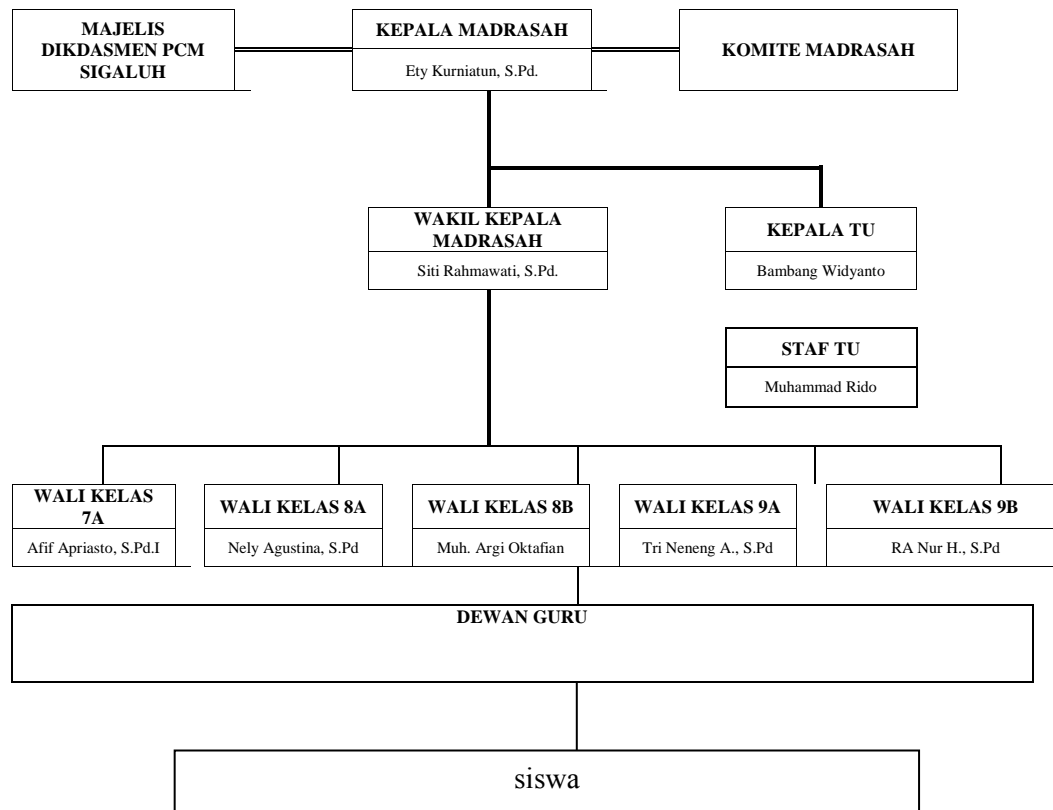
Tabel 1. jumlah siswa 2015-2020

Tahun Pelajaran	Kelas 7			Kelas 8			Kelas 9			Jumlah		
	L	P	Jml	L	P	Jml	L	P	Jml	L	P	Jml
2015 / 2016	29	22	51	24	24	48	21	30	52	74	76	150
2016 / 2017	27	15	42	29	22	51	23	25	48	79	62	141
2017 / 2018	28	14	42	25	18	43	28	22	50	81	54	135
2018 / 2019	18	20	38	28	14	42	25	18	43	71	52	123
2019 / 2020	7	15	22	17	22	39	27	14	41	51	51	102

Sumber : data MTs muhammadiyah sigaluh tahun ajaran 2019/2020

## 7. Struktur Organisasi Madrasah

Tabel 2. setruktur organisasi



Sumber : data MTs muhammadiyah sigaluh tahun ajaran 2019/2020

## 8. Guru dan Karyawan

Tabel 3. daftar guru dan karyawan

No	Nama Lengkap	N IP	Tempat Lahir	Tanggal Lahir	Jabatan	Status	Mapel Utama Yang Diampu
1	Ety Kurniatun, S.Pd.	-	Banyumas	03/05/1972	Guru	Non PNS	Bahasa Jawa
2	Siti Rahmawati, S.Pd.	-	Banjarnegara	20/12/1971	Guru	Non PNS	PKn
3	RA Nur Harimurti, S.Pd.	-	Banjarnegara	31/01/1982	Guru	Non PNS	Bahasa Indonesia
4	Nely Agustina, S.Pd.	-	Banjarnegara	22/08/1983	Guru	Non PNS	Matematika
5	Tri Neneng Ambarwati, S.Pd.	-	Banjarnegara	29/03/1983	Guru	Non PNS	Bahasa Inggris
6	Nanang Agus Priambodo, S.Pd.I	-	Banjarnegara	20/08/1981	Guru	Non PNS	Fiqih
7	Afif Apriasto, S.Pd.I	-	Banjarnegara	28/04/1991	Guru	Non PNS	Quran hadis
8	Muh. Argi Oktafian	-	Banjarnegara	15/10/1996	Guru	Non PNS	IPA
9	Bambang Widyanto	-	Banjarnegara	16/11/1980	TU	Non PNS	-
10	Muhammad Rido	-	Banjarnegara	12/04/1991	TU	Non PNS	-

Sumber : data MTs muhammadiyah sigaluh tahun ajaran 2019/2020

## 9. Sarana Prasarana

Tabel 4. sarana prasarana

Kedadaan Gedung, Sarana Prasarana	Baik	Rusak Ringan	Rusak Sedang	Rusak Berat	Jml
Ruang Kelas	4		1		5
Ruang Kamad	1				1
Ruang Guru	1				1
Ruang TU					0
Ruang Lab. IPA					0
Ruang Lab. Komputer					0
Ruang Lab. Bahasa					0
Ruang Lab. Kimia					0
Ruang Perpustakaan		1			1
Ruang Ketrampilan					0
Ruang Seni					0
Ruang UKS					0
Aula					0
Sanggar Pramuka					0
Mushola / T.Ibadah	1				1



WC	3				3
Kamar Mandi					0
Kantin					0
Parkir	1				1
R.Penjaga					0
Asrama					0
Tempat Olahraga	1				1
Kolam Renang					0
Lapangan Panahan					0
Pengeras Suara	2				2
PC/Laptop	2				2
Projector				1	1
Alat rebana			1		1
Alat Drumband					0
Kentongan/Te k-tek					0

Sumber : data MTs muhammadiyah sigaluh tahun ajaran 2019/2020

Tabel 5. sarana prasarana

Keadaan Sarana Pendidikan	Baik	Rusak Ringan	Rusak Sedang	Rusak Berat	Jml
Bangku utk 1 siswa					0
Bangku utk 2 siswa					0
Bangku utk 4 siswa					0
Kursi Siswa	118	7			125
Lemari	4				4
Rak Buku	3				3
Papan Tulis	5				5
Komputer Kantor	1				1
Komputer Siswa		10		5	15
Rangka Manusia				1	1
Alat Peraga					0
PKn					0
Bahasa Indonesia					0
Matematika					0
IPA					0
IPS					0
Atlas					0
Globe					0
Tape Recorder					0
Bola volly					0
Bola sepak					0
Tenis Meja					0
Raket					0
Matras					0
Kasur					0
Turbo					0
Panahan					0
Pengeras Suara					0
Pemadam Kebakaran					0
Kotak P3K					0

## B. Pembahasan

### 1. Intensitas Bermain Game Online

Table 8.  
Interval Frekuensi Bermain Game Online

No	Interval	Frekuensi	Presentase(%)
1	16 - 21.8	0	0%
2	22.8 – 28.3	0	0%
3	29.3 – 35.1	4	8%
4	36.1 – 41.9	11	22%
5	42.9 – 48,7	17	34%
6	49.7 – 55.5	15	30%
7	56.5 – 62.3	3	6%
	Jumlah	50	100%

Berdasarkan table diatas dapat diketahui frekuensi pada variabel bermain game online terdiri dari 7 kelas dengan panjang kelas 6.8. Dari table diatas dapat dirincikan pada interval 16-21.8 jumlah responden 0 atau 0%, pada interval 22.8-28.3 jumlah responden 0 atau 0%, terdapat pada interval 29.3 – 35.1 jumlah responden 4 atau 8%, terdapat pada interval 36.1 – 41.9 jumlah responden 11 atau 22%, terdapat pada interval 42.9 – 48,7 jumlah responden 17 atau 34%, terdapat pada interval 49.7 – 55.5 jumlah responden 15 atau 30%, dan terdapat pada interval 56.5 – 62.3 jumlah responden 3 atau 6%.

Tahap selanjutnya pengkategorian variabel bermain game online. Tahap ini diawali dengan mencari mean ideal dan standard deviasi ideal sebagai berikut:

$$\text{Mean ideal (Mi)} = \frac{1}{2} (\text{S tertinggi} + \text{S terendah})$$

$$= \frac{1}{2} (64+16)$$

$$= 40$$

$$\text{SD} = \frac{1}{6} (\text{S tinggi} - \text{S rendah})$$

$$= \frac{1}{6} (64-16)$$

$$= 6$$

$$1.5 \times \text{SD} = 9$$

Setelah didapatkan kategori maka dapat dirumuskan tabel distribusi frekuensi variabel bermain *game online* yaitu sebagai berikut :

Table 9.

Rumus kategori bermain game online

No	Rumus Interval Skor	Kategori
1	$M + 1,5 \text{ SD} \leq X < \text{ST}$	Sangat Tinggi
2	$M \leq X < M + 1,5 \text{ SD}$	Cukup tinggi
3	$M - 1,5 \text{ SD} \leq X < M$	Rendah
4	$\text{SR} \leq X < M - 1,5 \text{ SD}$	Sangat rendah

Mengacu dari perhitungan table di atas diperoleh intensitas bermain *game online* pada siswa MTs Muhamadiyah Sigaluh Banjarnegara dapat dilihat sebagai berikut :

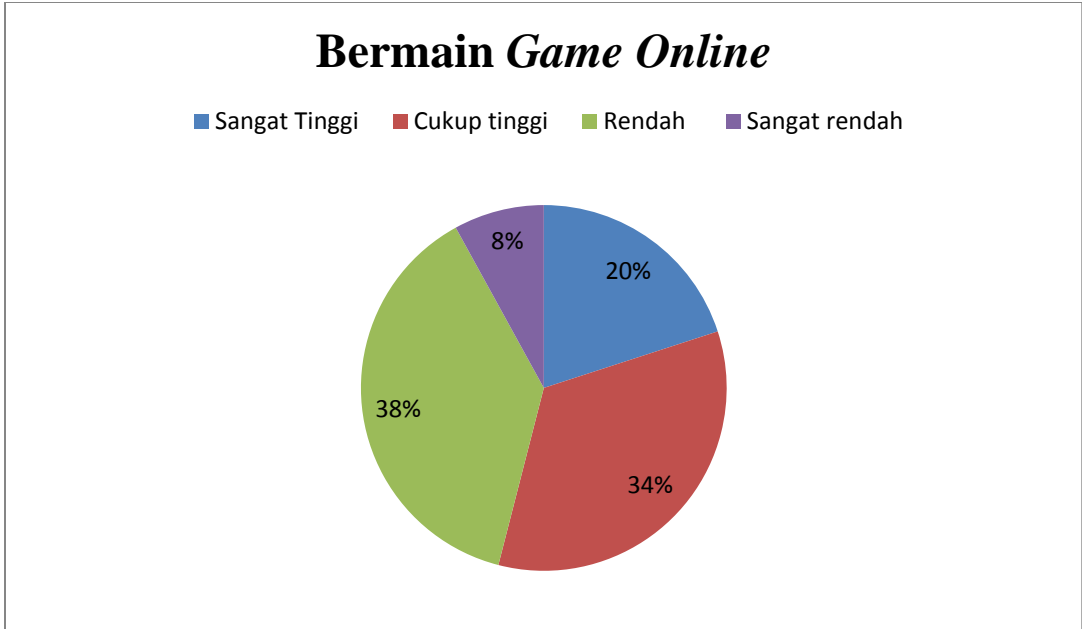
Table 10. Kategori Bermain *Game Online*

No	Kategori	Interval	Frekuensi	Presentase

				(%)
1	Sangat Tinggi	$55 \leq X < 64$	10	20%
2	Cukup tinggi	$46 \leq X < 54.9$	17	34%
3	Rendah	$37 \leq X < 45.9$	19	38%
4	Sangat rendah	$28 \leq X < 36.9$	4	8%
Jumlah			50	100%

Brdasarkan table diatas terdapat 10 siswa dengan 20% pada rentang sekor  $55 \leq x \leq 64$  dengan kategori sangat tinggi, siswa dengan frekuensi 17 orang atau 34% berada direntan sekor  $46 \leq X < 54.9$  dengan kategori cukup tinggi, terdapat 19 siswa dengan presentasi 38% berada direntan sekor  $37 \leq X < 45.9$  terdapat pada kategori rendah, dan terdapat 4 siswa denagn presentase 8% berada direntan  $28 \leq X < 36.9$  dalam kategori sangat rendah. Tahap selanjutnya peneliti membuat diagram pie pada indikator angket Bermain Game online debagai berikut :

Gambar 2. Diagram pie bermain game online



Dari table pie mengenai intensitas bermain *game online* didapatkan bahwa terdapat 20% siswa memiliki intensitas bermain *game online* yang sangat tinggi, 34% siswa memiliki intensitas bermain *game online* cukup tinggi, 38% siswa memiliki intensitas bermain *game online* rendah dan 8% siswa memiliki intensitas bermain *game online* sangat rendah.

2. Manajemen waktu beribadah sholat 5 waktu

Table 11.

## Interval Frekuensi

### Manajemen waktu beribadah sholat 5 waktu

No	Interval	Frekuensi	Presentase(%)
1	19-26	6	12%
2	27-34	2	4%
3	35-42	11	22%
4	43-50	10	20%
5	51-58	7	14%
6	59-66	13	26%
7	67-74	1	10%
Jumlah		50	100%

Berdasarkan table diatas dapat diketahui frekuensi pada variabel bermain game online terdiri dari 7 kelas dengan panjang kelas 8. Dari table diatas dapat dirincikan jumlah responden 6 atau 12% pada interval 19-26, jumlah responden 2 atau 4% pada interval 27-34, jumlah responden 11 atau 22% terdapat pada interval 35-42, jumlah responden 10 atau 20% terdapat pada interval 43-50, jumlah responden 7 atau 14% terdapat pada interval 51-58, jumlah responden 13 atau 26% terdapat pada interval 59-66, jumlah responden 1 atau 10% terdapat pada interval 67-74. Tahap selanjutnya pengkategorian variabel bermain game online. Tahap ini diawali dengan mencari mean ideal dan standard deviasi ideal sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\text{Mean ideal (Mi)} &= \frac{1}{2} (\text{S tertinggi} + \text{S terendah}) \\ &= \frac{1}{2} (76+19) \\ &= 47.5\end{aligned}$$

$$SD = 1/6 (S \text{ tinggi} - S \text{ rendah})$$

$$= 1/6 (76-19)$$

$$= 9.5$$

$$1.5 \times SD = 14.25$$

Setelah didapatkan katehori maka dapat dirumuskan tabel distribusi frekuensi variabel Manajemen waktu beribadah sholat 5 waktu yaitu sebagai berikut :

Table 12.

Rumus kategori manajemen waktu beribadah sholat 5 waktu

No	Rumus Interval Skor	Kategori
1	$M + 1,5 SD \leq X < ST$	Sangat Tinggi
2	$M \leq X < M + 1,5 SD$	Cukup tinggi
3	$M - 1,5 SD \leq X < M$	Rendah
4	$SR \leq X < M - 1,5 SD$	Sangat rendah

Mengacu dari perhitungan table di atas diperoleh intensitas bermain *game online* pada siswa MTs Muhamadiyah Sigaluh Banjarnegara dapat dilihat sebagai berikut :

Table 13.

Kategori manajemen waktu beribadah sholat 5 waktu

No	Kategori	Interval	Frekuensi	Presentase



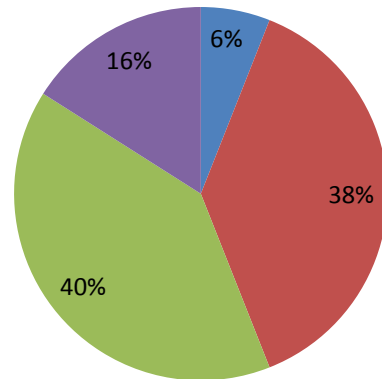
				(%)
1	Sangat Tinggi	$61.75 \leq x \leq 76$	3	6%
2	Cukup tinggi	$47.5 \leq x \leq 61.74$	19	38%
3	Rendah	$33.25 \leq x \leq 47.4$	20	40%
4	Sangat rendah	$19 \leq x \leq 33.24$	8	16%
Jumlah			50	100%

Berdasarkan table pengelompokan manajemen waktu beribadah sholat 5 waktu siswa diatas terdapat 3 siswa dengan 60% masuk dalam kategori pengelompokan manajemen beribadah sholat 5 waktu sangat tinggi, pada rentang skor  $61.75 \leq x \leq 76$ , siswa dengan frekuensi 19 orang atau 38% masuk dalam kategori pengelompokan manajemen beribadah sholat 5 waktu cukup tinggi, berada direntan skor  $47.5 \leq x \leq 61.74$ , terdapat 20 siswa dengan presentasi 40% masuk dalam kategori pengelompokan manajemen beribadah sholat 5 waktu dengan kategori rendah berada direntan skor  $33.25 \leq x \leq 47.4$  dan terdapat 8 siswa dengan presentase 16% masuk dalam kategori pengelompokan manajemen beribadah sholat 5 waktu sangat rendah berada direntan  $19 \leq x \leq 33.24$ . Tahap selanjutnya peneliti membuat diagram pie pada indikator angket Bermain Game online sebagai berikut :

Gambar 3

## Manajemen Waktu Beribadah

■ Sangat Tinggi ■ Cukup tinggi ■ Rendah ■ Sangat rendah



Dari gambar diagram pie pengkategorian manajemen waktu beribadah sholat 5 waktu siswa MTs Muhammadiyah Sigaluh Banjarnegara diatas memiliki hasil yaitu terdapat 6% siswa memiliki manajemen waktu beribadah sholat 5 waktu yang sangat tinggi, 38% siswa memiliki manajemen waktu beribadah sholat 5 waktu cukup tinggi, 40% siswa siswa memiliki manajemen waktu beribadah sholat 5 waktu rendah, 16% siswa siswa memiliki manajemen waktu beribadah sholat 5 waktu sangat rendah.

### 3. Hasil Penelitian

#### a. Uji Validitas

Suatu angket dinilai valid apabila R hitung lebih besar dari R tabel, R hitung merupakan hasil pengtesan dari suatu angket melalui pengujian diaplikasi SPSS, caramenentukan R tabel

$$\begin{aligned} DF &= n-2 \\ &= 30 - 2 = 28 \end{aligned}$$

Keterangan

DF = *Degree of freedom*

N = jumlah responden

Setelah ditemukan nilai D F adalah 28, dapat dilihat nilai R tabel nomer 28 dengan alfa sig 0,05 adalah 0,3610. Berikut kolom hasil tes validitas variabel Y dan X. Setelah dilakukan uji validitas variabel Y dan X ditemukan data yang valid dan tidak sebagai berikut :

Dari hasil uji validitas dari setiap angket didapatkan beberapa item yang valid dan tidak valid, dari angket manajemen beribadah sholat 5 waktu siswa item yang tidak valid terdapat pada nomer item Y1.5 dengan R hitung 0,145 Y1.11 dengan R hitung - 0,410 dan Y1.20 dengan R hitung 0,316, sedangkan pada angket bermain *game online* variabel yang tidak valid terdapat pada nomer item X1.3 dengan R hitung 0,302 dan X1.18 dengan R hitung 0,200. Nomer item Y1.5, Y1.11, Y1.20 dan X1.3, X1.18 dikatakan tidak valid karena R tabel > R setelah dilakukan penghitungan item yang valid yaitu Y 19 dan X 16.

Tabel 14.  
uji validitas I  
variabel manajemen waktu beribadah sholat 5 waktu

NO	No Item	R Tabel	R Hitung	Valid	Tidak Valid
1	X1.1	0,361	0,909	Valid	
2	X1.2	0,361	0,771	Valid	

3	X1.3	0,361	0,769	Valid	
4	X1.4	0,361	0,683	Valid	
5	X1.5	0,361	0,145		Tidak Valid
6	X1.6	0,361	0,782	Valid	
7	X1.7	0,361	0,825	Valid	
8	X1.8	0,361	0,669	Valid	
9	X1.9	0,361	0,753	Valid	
10	X1.10	0,361	0,880	Valid	
11	X1.11	0,361	-0,410		Tidak Valid
12	X1.12	0,361	0,647	Valid	
13	X1.13	0,361	0,809	Valid	
14	X1.14	0,361	0,638	Valid	
15	X1.15	0,361	0,375	Valid	
16	X1.16	0,361	0,789	Valid	
17	X1.17	0,361	0,619	Valid	
18	X1.18	0,361	0,487	Valid	
19	X1.19	0,361	0,602	Valid	
20	X1.20	0,361	0,316		Tidak Valid
21	X1.21	0,361	0,338	Valid	
22	X1.22	0,361	0,592	Valid	

Tabel 15. uji vaiditas I variabel Bermain *game online*

No	No	R Tabel	R Hitung	Valid	Tidak Valid
1	Y1.1	0,361	0,531	Valid	
2	Y1.2	0,361	0,736	Valid	

3	Y1.3	0,361	0,302		Tidak Valid
4	Y1.4	0,361	0,678	Valid	
5	Y1.5	0,361	0,752	Valid	
6	Y1.6	0,361	0,689	Valid	
7	Y1.7	0,361	0,375	Valid	
8	Y1.8	0,361	0,403	Valid	
9	Y1.9	0,361	0,587	Valid	
10	Y1.10	0,361	0,583	Valid	
11	Y1.11	0,361	0,799	Valid	
12	Y1.12	0,361	0,686	Valid	
13	Y1.13	0,361	0,377	Valid	
14	Y1.14	0,361	0,386	Valid	
15	Y1.15	0,361	0,648	Valid	
16	Y1.16	0,361	0,525	Valid	
17	Y1.17	0,361	0,481	Valid	
18	Y1.18	0,361	0,200		Tidak Valid

Tabel 16. uji validitas II variabel bermain

NO	No Item	R Tabel	R Hitung	Valid/Tidak valid
1	X1.1	0,361	0,900	Valid

2	X1.2	0,361	0,765	Valid
3	X1.3	0,361	0,794	Valid
4	X1.4	0,361	0,689	Valid
5	X1.5	0,361	0,784	Valid
6	X1.6	0,361	0,830	Valid
7	X1.7	0,361	0,656	Valid
8	X1.8	0,361	0,777	Valid
9	X1.9	0,361	0,884	Valid
10	X1.10	0,361	0,643	Valid
11	X1.11	0,361	0,793	Valid
12	X1.12	0,361	0,648	Valid
13	X1.13	0,361	0,386	Valid
14	X1.14	0,361	0,804	Valid
15	X1.15	0,361	0,602	Valid
16	X1.16	0,361	0,486	Valid
17	X1.17	0,361	0,593	Valid
18	X1.18	0,361	0,360	Valid
19	X1.19	0,361	0,596	Valid

Tabel 17.

Uji validitas II

manajemen waktu beribadah sholat 5 waktu.

No	No Item	R Tabel	R Hitung	Valid

1	Y1.1	0,361	0,547	Valid
2	Y1.2	0,361	0,738	Valid
3	Y1.3	0,361	0,710	Valid
4	Y1.4	0,361	0,756	Valid
5	Y1.5	0,361	0,670	Valid
6	Y1.6	0,361	0,364	Valid
7	Y1.7	0,361	0,416	Valid
8	Y1.8	0,361	0,561	Valid
9	Y1.9	0,361	0,577	Valid
10	Y1.10	0,361	0,799	Valid
11	Y1.11	0,361	0,678	Valid
12	Y1.12	0,361	0,412	Valid
13	Y1.13	0,361	0,434	Valid
14	Y1.14	0,361	0,614	Valid
15	Y1.15	0,361	0,512	Valid
16	Y1.16	0,361	0,542	Valid

b. Uji Reliabilitas

- 1) Setelah melalui uji validitas tahap selanjtnya instrument melalui uji reliabilitas, uji realibilitas di lakukan pada setiap variabel instrument yaitu variabel X dan Y.

Tabel 18. uji reliabilitas  
Case Procesing Summary

### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Dari tabel *case processing summary* diatas menunjukkan total kasus yang diujikan dan menunjukkan banyak nilai kasus yang valid dari 30 orang. Reliabilitas Statistics pada uji reliabilitas suatu data dikatakan reliable dengan membandingkan angka *cronbach alpa*, dengan ketentuan nilai *cronbach alpa* yang didapatkan dari perhitungan SPSS lebih besar dari 0.6. Apabila hasil yang didapatkan lebih besar dari 0.6 maka data sudah reliable dan jikasebaliknya jikakurang dari 0.6 maka data dikatakan tidak reliable. Uji reliabilitas pada penelitian ini dibagi menjadi dua tahap yaitu sebagai berikut :

Tabel 19. Tabel Reliabilitas variabel Y

#### Reliability Statistics

Cronbach's	
Alpha	N of Items
.934	19



Data dikatakan reliable dapat diketahui dari tabel diatas, data akan reliable jika nilai cronbach's  $> 0.6$  menurut tabel diatas item variabel Bermain memiliki 19 item dengan alpa 0.934. jadi bisa dikatakan  $r$  hitung =  $0,934 > r$  tabel =  $0.6$  artinya item variabel bermain dikatakan reliable atau terpercaya sebagai alat ukur.

## 2) Reliabilitas Variabel X

Tabel 20. Table reliabilitas variabel X

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.868	16

Data dikatakan reliable dapat di ketahui dari tabel diatas, data akan reliable jika nilai cronbach's  $> 0.6$  menurut tabel diatas item variabel Bermain memiliki 19 item dengan alpa 0.934. jadi bisa dikatakan  $r$  hitung =  $0,934 > r$  tabel =  $0.6$  artinya item variabel bermain dikatakan reliable atau terpercaya sebagai alat ukur.

## c. Uji stastik deskriptif

Table 21. table uji stastik deskriptif

**Descriptive Statistics**

	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic
Bermain Game online	50	29	32	61	2334	46.68
Manajemen Waktu Beribadah Sholat 5 Waktu	50	52	19	71	2311	46.22
Valid N (listwise)	50					

**Descriptive Statistics**

	Mean	Std. Deviation
	Std. Error	Statistic
Bermain Game online	1.012	7.153
Manajemen Waktu Beribadah Sholat 5 Waktu	1.874	13.248
Valid N (listwise)		

Dari tabel diatas jumlah N (jumlah responden) dari setiap variabel adalah 50, nilai minimum dari variabel bermain adalah 32, nilai maksimum 61, nilai rata-rata (mean) 46.68, dan nilai setandar devisi sebesar 7.153, kemudian nilai minimum dari variabel manajemen waktu beribadah sholat 5 waktu adalah 19, nilai maksimum 71, nilai rata-rata (mean) 46.22, dan nilai setandar devisi sebesar 13.248.

d. Uji Asumsi Klasik

1) Uji Normalitas data

Uji normalitas pada penelitian ini dilakukan pada plikasi SPSS *for windows*, uji normalitas merupakan tahap untuk mengetahui apakah dalam suatu model regresi dari setiap variabel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak.

Table 22. table Normalitas

### One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		50
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	13.15297297
Most Extreme Differences	Absolute	.095
	Positive	.064
	Negatif	-.095
Kolmogorov-Smirnov Z		.669
Asymp. Sig. (2-tailed)		.761

a. Test distribution is Normal.

normalitas *kolmogrov-smirnov* dikatakan normal sebagai berikut

- 1) jika probalitasnya  $> 0.005$  maka data berdistribusi normal.
- 2) jika probalitas  $< 0.005$  maka data berdistribusi tidak normal.

Dari tabel diatas setelah dilakukan uji normalitas nilai signifikansi asymp sig. (2-talied) 0.761, dari data di atas dapat di ketahui data berdistribusi normal karena nilai asymp sig.(2-talied)  $0.761 > 0.05$ .

### 3) Uji Heteroskedastistas

Pada uji ini memiliki tujuan melihat apakah terjadi ketidak samaan varians dari residual satu pengamatan dengan yang lain dalam mode regresi (Imam Gozali 2009 : 35). Uji Heteroskedastistas kali ini menggunakan metode grafik, dasar-dasar analisi menurut Imam Gozali (2009 :37) sebagai berikut :

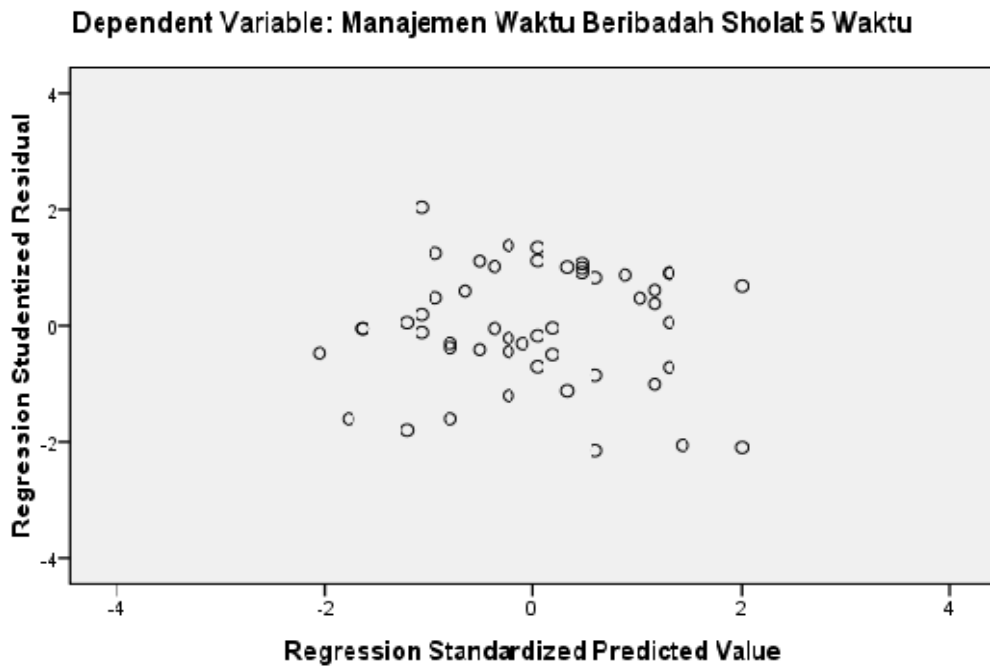
- a) Penyebaran titik tidak berpola

- b) Titik tidak membentuk pola tertentu yang teratur ( bergelombang melebar kemudian menyempit ) maka data tidak terindikasi terjadi Heteroskedastistas.

Berikut gambar diagram hasil uji Heteroskedastistas :

Gambar 4. Uji Heteroskedastistas

## Scatterplot



Hasil dari uji Heteroskedastitas dapat dilihat dengan bantuan aplikasi SPSS, hasil uji Heteroskedastitas dapat dilihat dari tabel diatas, titik-titik penyebaran yang ada pada tabel diatas menyebar dibawah atau disekitar 0, penyebaran titik-titik tidak membentuk pola yang jelas bergelombang melebar kemudian melebar dan menyempit kembali.

#### 4) Auto korelasi

Uji korelasi pada penelitian kuantitatif memiliki banyak metode, metode yang akan digunakan pada penelitian kali ini menggunakan metode uji auto korelasi Durbin Waston yangt memiliki ketentuan sebagai berikut :

- a) Tidak menghasilkan kesimpulan yang pasti jika nilai durbin waston (d) memiliki letak diantara  $(4-dU)$  dan  $(4-dL)$  atau  $dL$  dan  $dU$ .

- b) Hipotesisi ditolak jika nilai durbin waston (d) lebih kecil dari dari dl atau nilainya lebih besar dari (4-dL) yang berarti terdapat korelasi
- c) Jika nilai durbin waston (d) terletak diantara (6-dU) dan (4-dL) atau dL dan dU, maka hipotesisi nol diterima, yang berarti tidak ada autokorelasi.

Table 23. Uji Auto Korelasi

**Model Summary<sup>b</sup>**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.120 <sup>a</sup>	.014	-.006	13.289	1.6380

a. Predictors: (Constant), Bermain

b. Dependent Variabel: Manajemen Waktu Beribadah Sholat 5 Waktu

Dari hasil uji output SPSS didapatkan tabel model summary diatas, dengan nilai durbin waston (d) yaitu sebesar 1.6380. tahap selanjutnya adalah membandingkan membandingkan nilai (d) dengan nilai tabel durbin waston 5% dengan rumus mencari nilai tabel durbin waston sebagai berikut: (K ; N) Keterangan : K = jumlah variabel independen N = jumlah sampel, maka dalam penelitian ini nilai tabel durbin waston terdapat pada ( 1 ; 50) yang dapat lihat pada tabel DW.

Dari tabel durbin waston 5% diatas dapat mencari nilai dL dan dU pada tabel n ( jumlah sampel ) dinomer 50 dan k=1 dengan nilai dL = 1.503 dan nilai dU = 1.584. dapat dibandingkan nilai durbin waston (d) 1.638 lebih besar dari batas atas dU 1.584 dan kurang dari (4-dU) 4-1.584 =

2.416. maka dari perbandingan yang telah dilakukan data tidak terdapat gejala autokorelasi.

a. Pengujian hipotesis

Table 24. uji hipotesis

**Variabels Entered/Removed<sup>b</sup>**

Model	Variabels Entered	Variabels Removed	Method
1	Bermain <sup>a</sup>	.	Enter

a. All requested variabels entered.

b. Dependent Variabel: Manajemen Waktu  
Beribadah Sholat 5 Waktu

Tabel diatas menjelaskan variabel yang dimasukan dan metode yang digunakan pada regresi liner sederhana yang diuji pada aplikasi SPSS *for windows*.

1) Persamaan uji linear sederhana

Rumus persamaan linear sederhana yaitu :

$$Y = a + bX$$

Keterangan :

Y = variabel manajemen watu beribadah

a = nilai konsta unstandardized dari uji pada SPSS

bX = nilai konsta unstandardized dari uji pada SPSS

Table 25. uji liner sederhana

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	35.857	12.532		2.861	.006
Bermain	.222	.265	.120	.836	.407

Dependent Variabel: Manajemen Waktu Beribadah Sholat 5 Waktu

Dari uji spss liner sederhana memperoleh output seperti diatas bahwa  $a = 35.857$  nilai  $a$  pada hasil pengujian diatas memiliki arti bahwa jika tidak ada prilaku bermain (X) maka nilai konsisten manajemen waktu beribadah sholat 5 waktu siswa (Y) adalah sebesar 35.857.

Sedangkan nilai  $b$  pada variabel bermin *game onlone* (X) adalah 0.222 maksud dari angka tersebut adalah setiap penambahan 1% prilaku bermain (X), maka manajemen waktu beribadah sholat 5 waktus siswa (Y) akan meningkat sebanyak 0.222.

Maka bisa disimpulkan karena nilai regresi bersifat (+), maka dapat dikatakan bahwa bermain (X) tidak memliki pengaruh negatif terhadap manajemen waktu beribadah sholat 5 waktu siswa (Y).jadi persamaan regresi linearnya adalah  $Y = 35.857 + 0.222 (X) = 36.079$

## 2) Uji-t

Pada uji kali ini untuk menguji hipotesis peneliti menggunakan uji-t untung mengetahui hasil pengujian hipotesis pertama, (H0) tidak ada



pengaruh bermain *game online* (X) terhadap manajemen waktu beribadah sholat waktu siswa (Y) dan hipotesis ke dua ( $H_a$ ) terdapat pengaruh-pengaruh bermain (X) terhadap manajemen waktu beribadah sholat 5 waktu siswa (Y), pada uji t memiliki keputusan sebagai berikut :

- a)  $Sig > 0.05$  tidak terdapat pengaruh
- b)  $Sig < 0.05$  terdapat pengaruh
- c)  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka terdapat pengaruh yang signifikan.
- d)  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka tidak ada pengaruh yang signifikan.

Rumus menghitung t tabel yang berkaitan pada penelitian kali ini sebagai berikut :

$$T_{tabel} = t (\alpha/2; n-K-1)$$

Keterangan :

$\alpha$  = alfa sebesar 0.05

n = jumlah responden

K = jumlah variabel bebas

Maka penggunaan rumus sebagai berikut :

$$t_{tabel} = t (0.05/2; 50-2-1)$$

$$= t (0.025; 50)$$

Setelah dilakukan penghitungan t tabel maka didapatkan t tabel pada penelitian kali ini adalah 2.0086.

Tabel 26. Uji t

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	35.857	12.532		2.861	.006
	Bermain	.222	.265	.120	.836	.407

a. Dependent Variabel: Manajemen Waktu Beribadah Sholat 5 Waktu

Dari tabel output diketahui bahwa nilai sig variabel *bermain game online* (X) memiliki nilai sig sebesar 0.407 dan nilai t hitungnya adalah 0.836 maka dapat disimpulkan bahwa sig variabel (X)  $0.836 > 0.05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa H<sub>0</sub> diterima dan H<sub>a</sub> ditolak, yang berarti “tidak ada pengaruh bermain *game online* (X) terhadap manajemen waktu beribadah sholat 5 waktu siswa (Y)” dan t hitung variabel (X)  $0.836 < t$  tabel 2.0086 yang artinya tidak ada pengaruh variabel (X) bermain terhadap manajemen waktu beribadah sholat 5 waktu siswa, maka H<sub>0</sub> diterima dan H<sub>a</sub> ditolak, yang berarti “tidak ada pengaruh bermain (X) terhadap manajemen waktu beribadah sholat 5 waktu siswa (Y).

### 3) Koefisien determinasi

Koefisien determinasi dilakukan untuk mengetahui besarnya pengaruh variabel X terhadap variabel y, untuk mencari besaran nilai pengaruh variabel (X) bermain terhadap variabel (Y) manajemen waktu beribadah sholat 5 waktu siswa, dapat dilihat dari besaran nilai R kuadrat atau R<sup>2</sup>.

Table 27. table Koefisien determinasi

**Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.120 <sup>a</sup>	.014	-.006	13.28928

a. Predictors: (Constant), Bermain

Dari output diatas dapat disimpulkan bahwa nilai R square adalah 0.014 yang berarti bermain (X) terhadap manajemen waktu beribadah sholat 5 waktu siswa (Y) memiliki pengaruh sebesar 14% sedangkan 86% manajemen waktu beribadah 5 waktu siswa dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti oleh peneliti.

3. Pembahasan hasil penelitian

Setelah dilaksanakan penelitian dan melewati beberapa uji dengan SPSS *for windows*, hasil penelitian ini menyatakan bahwa variable (X) bermain tidak berpengaruh terhadap variable (Y) manajemen waktu beribadah sholat 5 waktu, penelitian ini juga dikuatkan dari penelitian terdahulu oleh Indrianto tahun 2018 yang berjudul pengaruh bermain *mobile legend* terhadap motivasi belajar siswa kelas XI di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta, pada penelitian terdahulu ini ada pengaruh yang signifikan dari bermain *mobile legend* terhadap motivasi belajar siswa. Jadi bermain memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar, dan tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap manajemen waktu beribadah sholat 5 pada siswa.

Penelitian ini juga diperkuat dari penelitian sebelumnya yang berjudul dan religiusitas remaja di desa Tanjung iman, kecamatan Blambangan Pagar, Kabupaten Lampung Utara oleh Sepri Ridho bahwa ada pengaruh terhadap

religiusitas remaja dilihat dari berkurangnya kegiatan ibadah sholat 5 waktu dan ahlak yang kurang baik kepada orang tua