

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum MTs Negeri 2 Jepara

1. Historis MTs Negeri 2 Jepara

MTs. Negeri 2 dalam perjuangannya untuk mencapai cita-citanya telah mengalami pahit manis yang romantis. Diawali dari status swasta pada tahun 1983 dengan nama MTs. Miftahul Huda Jlegong sampai tahun 1997 dibawah Yayasan Pendidikan Islam Miftahul Huda yang dipimpin oleh KH. Achmad Thohir.¹

Dengan beban yang semakin bertambah berat dan didukung oleh masyarakat, pengurus Yayasan mengajukan penegerian kepada Kementerian Agama RI demi menyelamatkan kegiatan aset agama yaitu proses KBM pada MTs. Miftahul Huda Jlegong. Maka pada tanggal 17 Maret 1997, dengan SK Menteri Agama Nomor: 17/1997, permohonan ini dikabulkan yaitu MTs. Miftahul Huda Jlegong berubah status menjadi MTs. Negeri 2, dengan Bapak Sutjito, S. Ag sebagai Kepala Madrasah.²

Pada 12 November 2003, dengan SK Nomor: Kw/1.b/KP.07.6/5978/2003 tanggal 28 Oktober 2003, kepemimpinan Madrasah ini dipercayakan kepada Drs. Suprpto. Dengan masa bakti yang dimulai tanggal 12 November 2003 s/d 13 Juni 2006. Pada tanggal 13 Juni 2006, dengan SK nomor KW.111/2/KP.07.6/1993/2006 tanggal 31 Mei 2006, kepemimpinan beralih kepada Bapak Drs. Khamdi. Pada masa bakti tanggal 13 Juni 2006–29 Desember 2011, Madrasah telah mengadakan pembenahan–pembenahan yang signifikan baik dibidang fisik maupun non fisik.³

Kemudian pada tanggal 12 Desember 2011, tampuk kepemimpinan MTs. Negeri 2 beralih kepada Bapak Drs. Miftakhudin, M.Pd.I hingga

¹ Data dokumentasi dari MTs Negeri 2 Jepara yang dikutip tanggal 8 Oktober 2018.

² Data dokumentasi dari MTs Negeri 2 Jepara yang dikutip tanggal 8 Oktober 2018.

³ Data dokumentasi dari MTs Negeri 2 Jepara yang dikutip tanggal 8 Oktober 2018.

sekarang. Pada masa inilah, MTs. Negeri 2 mengalami perkembangan yang sangat pesat, baik dari sisi jumlah siswa yang awalnya 300-an menjadi 650-an. Selain itu, dari sisi fisik Madrasah mengalami perkembangan yang luar biasa dengan adanya gedung baru disebelah selatan jalan dan pembenahan-pembenahan yang tanpa putus sepanjang tahun, sehingga hasilnya bisa dilihat saat ini bahwa MTs. Negeri 2 adalah salah satu sekolah/Madrasah terbaik, terbesar, sekaligus terindah di kecamatan 2 dan sekitarnya.⁴

2. Letak Geografis MTs Negeri 2 Jepara

MTs. Negeri 2 terletak di pinggir, tepatnya sekitar 1 km dari pusat pemerintah kecamatan dengan luas area sekitar 4.400 m². Dengan keadaan seperti itu, MTs. Negeri 2 perlu kerja keras untuk menjadi Madrasah tujuan siswa dan perlu pemikiran yang cerdas dan cermat untuk mengembangkan madrasah karena lokasinya yang sempit dan dikelilingi perumahan warga.⁵

Dari letak yang kurang strategis dan tidak berada di pinggir jalanraya, menjadikan MTs. Negeri 2 perlu sosialisasi dan kerja keras untuk menjadikan Madrasah ini menjadi Madrasah favorit di kecamatan 2 atau kabupaten Jepara.⁶

3. Potensi MTs Negeri 2 Jepara

MTs. Negeri 2 dari segi potensi Madrasah memiliki potensi Madrasah yang masih dapat dikembangkan, misalnya dari segi sumber daya manusia memiliki beberapa guru yang masih dapat dikembangkan untuk menjadi guru yang potensial. Dilihat potensi siswa, dari sekitar 630 siswa, beberapa siswa berprestasi dibidang akademik dan non akademik yang masuk di MTs. Negeri 2 dapat dikembangkan untuk berprestasi.

⁴ Data dokumentasi dari MTs Negeri 2 Jepara yang dikutip tanggal 8 Oktober 2018.

⁵ Data dokumentasi dari MTs Negeri 2 Jepara yang dikutip tanggal 8 Oktober 2018.

⁶ Data dokumentasi dari MTs Negeri 2 Jepara yang dikutip tanggal 8 Oktober 2018.

Dari segi fasilitas Madrasah, MTs. Negeri 2 memiliki fasilitas yang cukup memadai untuk dapat memberikan pelayanan dan sarana kegiatan belajar untuk mengembangkan potensi akademik dan non akademik siswa, misalnya ruang belajar (Kelas) sebanyak 19 kelas yang sangat baik, 80% diantaranya dilengkapi dengan LCD, ruang perpustakaan, Laboratorium Bahasa, sarana ibadah yang baik dan juga terdapat fasilitas wifi yang dapat dimanfaatkan oleh warga Madrasah. Untuk gedung laboratorium IPA, baru dalam tahap perencanaan, serta laboratorium Komputer 2 Ruang yang terdiri dari 3 server dan 70 client. Oleh karena itulah, pada Tahun Pelajaran 2016/2017 ini, MTs. Negeri 2 siap mengikuti Ujian Berbasis Komputer (UBK), dan tercatat sebagaisatu-satunya MTs/SMP Negeri di daerah Jepara bagian tengah ketimur (dari Pakis Aji – Donorojo) yang siap mengikuti Ujian Berbasis Komputer.⁷

Selain dari sisi sarana prasarana, MTs. Negeri 2 juga memiliki potensi lain yang tidak dimiliki oleh sekolah/Madrasah lain, yakni Pondok Pesantren. MTs. Negeri 2 dan Ponpes At – Thohiriah membentuk simbiosis Mutualisme, saling menguntungkan dan membutuhkan. Dengan adanya Ponpes, menjadikan MTs. Negeri 2 memiliki amunisi yang semakin lengkap guna menjawab tantangan zaman, yakni menjadikan peserta didik yang Relijius, Disiplin, Terampil, dan Berprestasi seperti yang termaktub dalam Visi MTs. Negeri 2.⁸

4. Visi dan Misi MTs Negeri 2 Jepara⁹

a. Visi

“Terwujudnya Peserta Didik yang Relijius, Disiplin, Terampil dan Berprestasi”.¹⁰

⁷ Data dokumentasi dari MTs Negeri 2 Jepara yang dikutip tanggal 8 Oktober 2018.

⁸ Data dokumentasi dari MTs Negeri 2 Jepara yang dikutip tanggal 8 Oktober 2018.

⁹ Data dokumentasi dari MTs Negeri 2 Jepara yang dikutip tanggal 8 Oktober 2018.

¹⁰ Data dokumentasi dari MTs Negeri 2 Jepara yang dikutip tanggal 8 Oktober 2018.

Indikator Visi:

- 1) Relijius
 - a) Terbiasa menjalankan sholat lima waktu.
 - b) Tertib menjalankan salat sunah rowatib.
 - c) Terbiasa menjalankan sholat jamaah.
 - d) Peserta didik gemar bershodaqoh.
 - e) Mampu membaca Al qur'an dengan baik dan benar.
 - f) Hafal asmaul husna dan surat-surat pendek.
 - g) Terbiasa memberikan infaq dan shadaqah.
 - h) Aktif dalam mengikuti acara hari besar Islam.
 - i) Aktif dalam kegiatan kurban.
 - j) Terbiasa mengucapkan salam dan berjabat tangan dengan sesama warga Madrasah.
 - k) Memulai dan mengakhiri pelajaran dengan berdoa.
- 2) Disiplin
 - a) Tepat waktu ketika masuk dan keluar Madrasah.
 - b) Tertib dalam berpakaian seragam.
 - c) Disiplin dalam melaksanakan tugas belajar.
 - d) Disiplin dalam melaksanakan tugas kebersihan.
- 3) Terampil
 - a) Trampil dalam bidang kreatifitas seni baca Al Qur'an, drum band dan seni kaligrafi.
 - b) Memiliki *life skill* dalam hal kepramukaan dan PMR.
 - c) Memiliki *life skill* dibidang kitobah.
 - d) Unggul dalam lomba olahraga.
 - e) Disiplin dalam melaksanakan tugas kebersihan.
- 4) Berprestasi
 - a) Naik kelas 100% secara normatif.
 - b) Lulus UM 100 % dengan peningkatan nilai rata-rata peserta didik dari 7.9 menjadi 8.5.
 - c) Lulus UN 100 %, dengan nilai rata-rata 7.5.

- d) Memperoleh juara dalam Kompetisi Sains Madrasah (KSM).
- e) Memperoleh juara dalam lomba kreativitas seni baca Al Qur'an, marching band dan seni kaligrafi.
- f) Minimal 20 % *output* diterima disekolah favorit.

b. Misi

- 1) Menumbuh kembangkan budaya Religius pada seluruh warga madrasah.
- 2) Meningkatkan kualitas masyarakat Tsanawiyah yang madani untuk mengabdikan kepada ummat.
- 3) Menyelenggarakan pendidikan yang disiplin dan bernuansa Islami dengan menciptakan lingkungan yang agamis di Madrasah.
- 4) Menyelenggarakan pendidikan dengan pembelajaran yang efektif dan berkualitas dalam pencapaian prestasi akademik.
- 5) Meningkatkan proses pendidikan dan pengajaran yang sejuak, senang dan bermutu yang didasarkan pada akhlakul karimah.
- 6) Menyelenggarakan pembinaan dan pelatihan *life skill* untuk menggali dan menumbuhkembangkan minat, bakat peserta didik yang berpotensi tinggi agar dapat berkembang secara optimal.

5. Komponen Pengembangan Diri MTs Negeri 2 Jepara

Pengembangan diri adalah kegiatan yang bertujuan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan dan mengekspresikan diri sesuai dengan kebutuhan, bakat, minat, setiap peserta didik sesuai dengan kondisi madrasah. Berdasarkan kondisi obyektif MTs. Negeri 2, maka kegiatan yang dikembangkan sebagai program pengembangan diri adalah:¹¹

a. Kegiatan Kepramukaan

Tujuan penyelenggaraan kegiatan kepramukaan adalah:

- 1) Sebagai wahana siswa untuk berlatih berorganisasi.
- 2) Melatih siswa untuk trampil dan mandiri.

¹¹ Data dokumentasi dari MTs Negeri 2 Jepara yang dikutip tanggal 8 Oktober 2018.

- 3) Melatih siswa untuk mempertahankan hidup.
- 4) Melatih siswa memiliki jiwa sosial dan peduli kepada orang lain.
- 5) Melatih siswa memiliki sikap kerjasama kelompok.
- 6) Melatih siswa dapat menyelesaikan permasalahan dengan tepat.

b. Kegiatan Olahraga

Tujuan penyelenggaraan kegiatan olah raga adalah:

- 1) Agar anak dapat berkembang baik fisik maupun mental secara maksimal.
- 2) Untuk menggali dan menyalurkan minat dan bakat anak di bidang olah raga.
- 3) Untuk mengenalkan macam-macam olah raga profesi.
- 4) Mempunyai apresiasi yang tinggi terhadap berbagai macam olah raga.

c. Marching Band

Tujuan penyelenggaraan Marching Band adalah agar:

- 1) Mengenal alat-alat Marching Band
- 2) Mampumemainkanalat-alat Marching Band
- 3) Sebagai bahan promosi guna menarik peserta didik baru

d. *English Study Club*

Tujuan penyelenggaraan ESC adalah:

- 1) Membiasakan anak untuk gemar berbicara bahasa Inggris.
- 2) Melatih siswa untuk percaya diri dalam berbicara.
- 3) Menyampaikan ke anak untuk mempelajari bahasa Internasional.

e. Palang Merah Remaja

Tujuan penyelenggaraan Palang Merah Remaja adalah agar;

- 1) Melatih siswa untuk memiliki jiwa sosial dan peduli kepada orang lain,
- 2) Melatih siswa menjadi pribadi yang mandiri
- 3) Mau membantu orang lain yang sedang kesulitan.

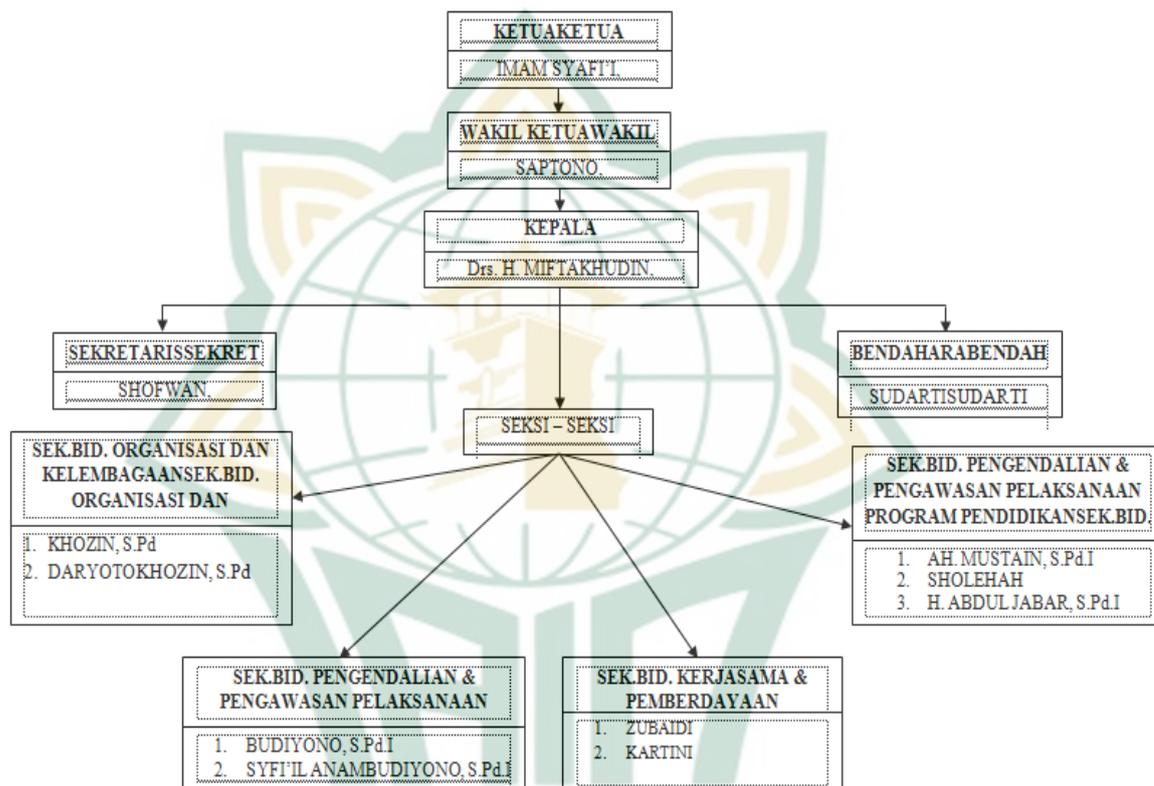
- f. Kitobah, bertujuan melatih siswa menjadi pendakwah yang handal, merangsang siswa untuk mempelajari ilmu agama, dan menumbuhkan rasa penuh percaya diri, sehingga siap terjun ke tengah masyarakat.
- g. Seni Baca Al-Qur'an, bertujuan untuk menumbuhkan apresiasi (penghargaan) siswa terhadap seni budaya Islami, memupuk bakat dan minat siswa di bidang seni baca Al Qur'an, menumbuhkan rasa percaya diri. Ruang lingkupnya adalah keterampilan seni membaca Al Qur'an.
- h. Seni Kaligrafi, bertujuan untuk menumbuhkan penghargaan terhadap seni Islami, khususnya melukis ayat-ayat Allah, memupuk bakat dan minat siswa dibidang seni melukis ayat-ayat Allah.
- 1) Mengenal berbagai versi bentuk-bentuk tulisan arab.
 - 2) Memperindah penulisan arab (Al qur'an).
 - 3) Meningkatkan kreasi seni tulis Arab.
 - 4) Mampu memberikan apresiasi yang tinggi terhadap karya seni tulis Arab.
- i. Tae Kwon Do
- Tujuan penyelenggaraan Bela Diri adalah agar:
- 1) Membekali siswa untuk dapat membela diri.
 - 2) Membekali siswa untuk dapat membantu orang lain yang membutuhkan bantuan.
 - 3) Membiasakan siswa untuk gemar berolahraga.
 - 4) Membentuk karakter siswa yang tegas dan disiplin.
- j. Seni Tari Tradisional
- Tujuan penyelenggaraan tari tradisional adalah agar:
- 1) Mengajarkan kepada siswa untuk mencintai budaya daerah.
 - 2) Mengenalkan dan mengajarkan siswa pada tarian tradisional.
 - 3) Mengajarkan siswi pada feminisme.
- k. Penguasaan Komputer
- Tujuan Penyelenggaraan pengembangan diri ini adalah;
- 1) Mengenalkan siswa pada dunia IT.
 - 2) Membekali siswa dalam bidang IPTEK.

3) Mampu mengaplikasikan IPTEK untuk mempermudah pekerjaan.

6. Struktur Organisasi MTs Negeri 2 Jepara¹²

Gambar 4.1

Struktur Organisasi MTs Negeri 2 Jepara



Sumber: Data dokumentasi MTs Negeri 2 Jepara, 2018.

B. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Uji Validitas Instrumen

Penerapan uji ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah alat pengumpul data pada dasarnya menunjukkan tingkat ketepatan, keakuratan, kestabilan atau konsistensi alat tersebut dalam mengungkapkan gejala tertentu dan sekelompok parsial, walaupun dilakukan pada waktu yang berbeda. Uji keandalan dilakukan terhadap pertanyaan-pertanyaan yang sudah valid untuk mengetahui hasil

¹² Data dokumentasi dari MTs Negeri 2 Jepara yang dikutip tanggal 8 Oktober 2018.

pengukuran tetap konsisten bila dilakukan pengukuran kembali, terhadap gejala yang sama. Uji validitas dan reliabilitas dilakukan dengan bantuan program SPSS yang hasilnya dapat disederhanakan sebagai berikut:

1) Kebiasaan bermain *Game Online* (X)

Tabel 4.1
Hasil Uji Validitas¹³

No.Pernyataan	r _{hitung}	r _{tabel}	Keterangan
Pernyataan 1	0,371	0,30	Valid
Pernyataan 2	0,386	0,30	Valid
Pernyataan 3	0,398	0,30	Valid
Pernyataan 4	0,424	0,30	Valid
Pernyataan 5	0,364	0,30	Valid
Pernyataan 6	0,470	0,30	Valid
Pernyataan 7	0,382	0,30	Valid
Pernyataan 8	0,361	0,30	Valid
Pernyataan 9	0,445	0,30	Valid
Pernyataan 10	0,379	0,30	Valid
Pernyataan 11	0,357	0,30	Valid
Pernyataan 12	0,385	0,30	Valid
Pernyataan 13	0,367	0,30	Valid
Pernyataan 14	0,349	0,30	Valid

Sumber : data primer yang diolah, 2018.

Hasil tersebut diperoleh dengan uji signifikan dengan membandingkan nilai r_{hitung} dan r_{tabel} untuk *Degree of freedom* (df) = $n-2$. Dalam hal ini n adalah jumlah sampel yang diuji coba. Pada kasus ini besarnya df dapat dihitung 110 atau $df = 112-2 = 110$ dengan alpha 0.05 didapat r_{tabel} 0,30. Jika r_{hitung} (untuk r tiap butir dapat dilihat pada kolom *pearson correlation*) lebih besar dari r_{tabel} dan nilai r positif. Berdasarkan hasil pengujian validitas tersebut, pada variabel kebiasaan bermain *game online* yang terdiri dari 14 pernyataan semua itemnya valid. Dengan demikian maka variabel penelitian dapat dilakukan pengujian ke tahap selanjutnya.

¹³ Hasil kuesioner yang diolah peneliti, 2018.

2) Perilaku Belajar Siswa (Y)

Tabel 4.2
Hasil Uji Validitas¹⁴

No.Pernyataan	r _{hitung}	r _{tabel}	Keterangan
Pernyataan 1	0,395	0,30	Valid
Pernyataan 2	0,450	0,30	Valid
Pernyataan 3	0,396	0,30	Valid
Pernyataan 4	0,417	0,30	Valid
Pernyataan 5	0,356	0,30	Valid
Pernyataan 6	0,317	0,30	Valid
Pernyataan 7	0,324	0,30	Valid
Pernyataan 8	0,403	0,30	Valid
Pernyataan 9	0,320	0,30	Valid
Pernyataan 10	0,336	0,30	Valid
Pernyataan 11	0,325	0,30	Valid
Pernyataan 12	0,547	0,30	Valid
Pernyataan 13	0,386	0,30	Valid
Pernyataan 14	0,323	0,30	Valid
Pernyataan 15	0,343	0,30	Valid
Pernyataan 16	0,329	0,30	Valid
Pernyataan 17	0,379	0,30	Valid
Pernyataan 18	0,343	0,30	Valid
Pernyataan 19	0,302	0,30	Valid
Pernyataan 20	0,334	0,30	Valid

Sumber : data primer yang diolah, 2018.

Hasil tersebut diperoleh dengan uji signifikan dengan membandingkan nilai r_{hitung} dan r_{tabel} untuk *Degree of freedom* (df) = n . Dalam hal ini n adalah jumlah sampel yang diuji coba. Pada kasus ini besarnya df dapat dihitung 110 atau $df = 112 - 2 = 110$ dengan α 0.05 didapat r_{tabel} $0,30$. Jika r_{hitung} (untuk r tiap butir dapat dilihat pada kolom *pearson correlation*) lebih besar dari r_{tabel} dan nilai r positif. Berdasarkan hasil pengujian validitas tersebut, pada variabel perilaku belajar siswa yang terdiri dari 20 pernyataan semua itemnya valid.

¹⁴ Hasil kuesioner yang diolah peneliti, 2018.

Dengan demikian maka variabel penelitian dapat dilakukan pengujian ke tahap selanjutnya.

2. Uji Reliabilitas Instrumen

Selanjutnya pengukuran keandalan suatu kuesioner dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pengukuran konsisten atau terhindar dari bias. Reliabilitas menunjukkan stabilitas dan konsistensi alat ukur untuk menilai *goodness of measure*. Pengukuran reliabilitas menggunakan koefisien *Alpha Cronbach*, apabila koefisien $\alpha > 0,60$ maka instrumen dikatakan reliabel. Berikut hasil pengujian reliabilitas.

Tabel 4.3
Hasil Uji Reliabilitas Instrumen¹⁵

Variabel	r-Alpha
Kebiasaan bermain <i>game online</i> (X)	0,700
Perilaku belajar siswa (Y)	0,679

Sumber : data primer yang diolah, 2018.

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa variabel memiliki *Alpha Cronbach* $> 0,60$, dengan demikian variabel kebiasaan bermain *game online* dan perilaku belajar siswa dapat dikatakan reliabel.

C. Uji Asumsi Klasik

1. Uji Normalitas

Untuk mengetahui normalitas dengan teknik *one sample kolmogorov smirnov test*. Dari hasil pengolahan SPSS diperoleh sebagai berikut:

Tabel 4.4
Hasil Uji Normalitas

Uji Normalitas	Nilai Signifikansi	Keterangan
Kebiasaan bermain <i>game online</i>	0,057	Data terdistribusi normal
Perilaku belajar siswa	0,200	

Sumber : data primer yang diolah, 2018.

¹⁵ Hasil kuesioner yang diolah peneliti, 2018.

Berdasarkan tabel 4.4 diketahui bahwa diperoleh nilai sig (p value) dari *Asymp. Sig.* adalah sebesar 0,057 dan 0,200 yang lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai residual regresi adalah normal. Dengan demikian asumsi normalitas terpenuhi.

2. Uji Linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linear atau tidak secara signifikan. Uji ini biasanya digunakan sebagai prasyarat dalam analisis korelasi atau regresi linear. Pengujian pada SPSS dengan menggunakan *test for linearity* pada taraf signifikansi 0.05. Dari hasil pengolahan SPSS diperoleh sebagai berikut:

Tabel 4.5
Hasil Uji Linearitas

Uji Normalitas	Nilai Signifikansi	Keterangan
<i>Test for linearity</i>	0,046	terdapat hubungan linear

Sumber : data primer yang diolah, 2018.

Dari *output* di atas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi pada *Linearity* sebesar 0,046. Karena signifikansi kurang dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa antara variabel kebiasaan bermain *game online* dan perilaku belajar siswa terdapat hubungan yang linear.

3. Uji Homogenitas

Mengukur homogenitas pada dasarnya adalah memperhitungkan dua sumber kesalahan yang muncul pada tes yang direncanakan yaitu: *Content* atau isi dari sampling dari tes yang dibelah, heterogenitas tingkah laku daerah (*domain*) yang disampel.¹⁶ Pengujian homogenitas data instrumen dapat dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS, dengan alat analisis

¹⁶ Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), 132.

Levene Test, yaitu dengan melihat *based of mean*. Dari hasil pengolahan SPSS diperoleh sebagai berikut:

Tabel 4.6
Hasil Uji Homogenitas

Variabel	Nilai Signifikansi	Keterangan
kebiasaan bermain <i>game online</i>	0,275	Data terdistribusi homogen

Sumber : data primer yang diolah, 2018.

Berdasarkan tabel 4.6 diketahui bahwa diperoleh nilai sig (ρ value) dari *test statistic* adalah sebesar 0,275 yang lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai varian variabel penelitian mempunyai nilai yang sama sehingga lulus uji homogenitas.

D. Deskripsi Data

1. Kebiasaan bermain *Game Online* (X)

Berdasarkan analisis statistik deskriptif variabel penelitian yaitu kebiasaan bermain *game online* (X) dengan menggunakan bantuan program SPSS, maka diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 4.7
Hasil Statistik Deskriptif¹⁷

N	Valid	112
	Missing	0
	Mean	3,4174
	Median	3,4300
	Mode	3,36 ^a
	Std. Deviation	0,28771
	Range	1,57
	Minimum	2,43
	Maximum	4,00
	Sum	382,75

Sumber : data primer yang diolah, 2018.

Dari tabel di atas diperoleh deskripsi data kebiasaan bermain *game online* dengan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 3,4174 dan standart

¹⁷ Hasil kuesioner yang diolah peneliti, 2018.

deviasinya sebesar 0,28771. Dari hasil tersebut selanjutnya dikonversikan kedalam 5 skala penilaian yang disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.8
Pedoman Konversi Nilai¹⁸

Pedoman Konversi	Perhitungan
$M + (1,5.SD)$	$3,4174 + (1,5 \cdot 0,28771)$
$M + (0,5.SD)$	$3,4174 + (0,5 \cdot 0,28771)$
$M - (0,5.SD)$	$3,4174 - (0,5 \cdot 0,28771)$
$M - (1,5.SD)$	$3,4174 - (1,5 \cdot 0,28771)$

Dengan berpedoman pada konversi di atas, maka dapat dikelompokkan kedalam beberapa kategori berikut ini.

Tabel 4.9
Interpretasi Konversi Nilai Kebiasaan Bermain *Game Online*

Skor	Kategori	Jumlah	Persentase
$\geq 3,85$	Sangat Baik	10	9%
$3,56 \leq \text{Skor} \leq 3,84$	Baik	24	21%
$3,27 \leq \text{Skor} \leq 3,55$	Cukup	47	42%
$2,99 \leq \text{Skor} \leq 3,26$	Kurang	27	24%
$\leq 2,98$	Sangat kurang	4	4%

Berdasarkan perhitungan pedoman konversi di atas, data yang diperoleh dapat dikelompokkan kedalam lima kategori; yang termasuk kategori sangat baik ada 10 responden dengan prosentase 9%, kategori baik sebanyak 24 responden dengan prosentase 21%, kategori cukup sebanyak 47 responden dengan prosentase 42%, kategori kurang sebanyak 27 responden dengan prosentase 24% serta kategori sangat kurang hanya 4 responden dengan prosentase 4%.

Dari perhitungan di atas dapat dinyatakan bahwa kebiasaan bermain *game online* di MTs N 2 Jepra tahun pelajaran 2018/2019

¹⁸ Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), 256.

dikategorikan baik, hal itu didapatkan dengan berpedoman pada interpretasi konversi nilai dengan nilai rata-rata 3,4174 yang masuk pada interval kategori cukup baik.

2. Perilaku Belajar Siswa (Y)

Berdasarkan analisis statistik deskriptif variabel penelitian yaitu perilaku belajar siswa (Y) dengan menggunakan bantuan program SPSS, maka diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 4.10
Hasil Statistik Deskriptif¹⁹

N	Valid	112
	Missing	0
Mean		3,567
Median		3,4000
Mode		3,30
Std. Deviation		0,31355
Range		1,50
Minimum		2,50
Maximum		4,00
Sum		381,55

Sumber : data primer yang diolah, 2018.

Dari tabel di atas diperoleh deskripsi data perilaku belajar siswa dengan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 3,4067 dan standart deviasinya sebesar 0,31355. Dari hasil tersebut selanjutnya dikonversikan kedalam 5 skala penilaian yang disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.11
Pedoman Konversi Nilai²⁰

Pedoman konversi	Perhitungan
$M + (1,5.SD)$	$3,567 + (1,5 \cdot 0,31355)$
$M + (0,5 \cdot SD)$	$3,567 + (0,5 \cdot 0,31355)$
$M - (0,5 \cdot SD)$	$3,567 - (0,5 \cdot 0,31355)$
$M - (1,5 \cdot SD)$	$3,567 - (1,5 \cdot 0,31355)$

¹⁹ Hasil kuesioner yang diolah peneliti, 2018.

²⁰ Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008),

Dengan berpedoman pada konversi di atas, maka dapat dikelompokkan kedalam beberapa ketegori berikut ini.

Tabel 4.12

Interpretasi Konversi Nilai Perilaku Belajar Siswa

Skor	Kategori	Jumlah	Persentase
$\geq 3,88$	Sangat Baik	6	5%
$3,56 \leq \text{Skor} \leq 3,87$	Baik	28	25%
$3,25 \leq \text{Skor} \leq 3,55$	Cukup	50	45%
$2,94 \leq \text{Skor} \leq 3,24$	Kurang	22	20%
$\leq 2,93$	Sangat kurang	6	5%

Berdasarkan perhitungan pedoman konversi di atas, data yang diperoleh dapat dikelompokkan kedalam lima kategori; yang termasuk kategori sangat baik ada 6 responden dengan prosentase 5%, kategori baik sebanyak 28 responden dengan prosentase 25%, kategori cukup sebanyak 50 responden dengan prosentase 45%, kategori kurang sebanyak 22 responden dengan prosentase 20% serta kategori sangat kurang hanya 6 responden dengan prosentase 5%.

Dari perhitungan di atas dapat dinyatakan bahwa perilaku belajar siswa di MTs N 2 Jepara tahun pelajaran 2018/2019 dikategorikan cukup, hal itu didapatkan dengan berpedoman pada interpretasi konversi nilai dengan nilai rata-rata 3,567 yang masuk pada interval kategori cukup.

E. Uji Hipotesis

1. Uji Korelasi

Setelah dilakukan uji normalitas, hasil penelitian menunjukkan data terdistribusi normal, sehingga peneliti melakukan langkah selanjutnya yaitu uji korelasi.

Proses selanjutnya dalam pengolahan data yaitu melakukan pengujian hipotesis. Adapun dalam pengujian hipotesis ini peneliti menggunakan analisis korelasi *product moment* kerana data memiliki distribusi yang

normal. akan tetapi sebelum itu perlu peneliti paparkan rumusan hipotesis dari penelitian ini yaitu:

Ha : Terdapat hubungan yang signifikan antara kebiasaan bermain *game online* (variabel X) dengan perilaku belajar (variabel Y) pada siswa Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Jepara tahun pelajaran 2018/2019.

Ho : Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara kebiasaan bermain *game online* (variabel X) dengan perilaku belajar (variabel Y) pada siswa Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Jepara tahun pelajaran 2018/2019.

Setelah dipaparkan hipotesis di atas, maka untuk mengetahui hubungan kebiasaan bermain *game online* dengan perilaku belajar siswa kelas VIII dalam mata pelajaran Aqidah Akhlak MTs N 2 Jepara tahun ajaran 2018/2019, peneliti menggunakan *software* SPSS versi 22 dan didapatkan hasil korelasi sebagai berikut:

Tabel 4.13
Tabel Korelasi
Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,294 ^a	,086	,029	,30896

a. Predictors: (Constant), kebiasaan bermain game online

Sumber : data primer yang diolah, 2018.

Dari hasil perhitungan SPSS 22 di atas didapatkan nilai korelasi *pearson* atau *product moment* sebesar 0,294. Sedangkan untuk mengetahui interpretasi dari nilai korelasi tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.14
Pedoman Penghitungan Korelasi Sederhana²¹

No.	Interval	Klasifikasi
1	0,00-0,199	Sangat rendah
2	0,20 – 0, 399	Rendah
3	0,40 – 0, 599	Sedang
4	0,60- 0,799	Kuat
5	0,80-1,000	Sangat Kuat

Dengan berpedoman tabel interpretasi korelasi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa arah korelasi kebiasaan bermain *game online* dengan perilaku belajar siswa memiliki korelasi yang rendah.

Selanjutnya setelah diketahui terdapat korelasi yang rendah antara kebiasaan bermain *game online* dengan perilaku belajar siswa kelas VIII MTs N 2 Jepara tahun ajaran 2018/2019, maka peneliti juga mencari sejauh mana kebiasaan bermain *game online* dengan perilaku belajar siswa dengan menggunakan koefisien determinasi dengan rumus:²²

$$\begin{aligned}
 R &= r^2 \\
 &= 0,294^2 \\
 &= 0,086
 \end{aligned}$$

Dari hasil tersebut didapatkan nilai koefisien determinasi sebesar 0,086. Hasil tersebut menjelaskan bahwa sekitar 8,6% perilaku belajar siswa kelas VIII MTs N 2 Jepara dipengaruhi oleh kebiasaan bermain *game online*, sedangkan sisanya yaitu sebesar $100\% - 8,6\% = 91,4\%$ dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti, seperti faktor proses pembelajaran, kondisi siswa, kondisi lingkungan sekolah, serta unsur-unsur lain dalam pembelajaran.

²¹Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung; Alfabeta, 2015), 257.

²² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung; Alfabeta, 2015), 259.

2. Uji t

Pada tahap ini merupakan jawaban mengenai benar tidaknya hipotesis yang telah diajukan oleh penulis. Hal tersebut dilakukan berdasarkan analisis uji hipotesis yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya. Setelah mengetahui hasil analisis uji hipotesis mengenai hubungan kebiasaan bermain *game online* dengan perilaku belajar siswa kelas VIII MTs Negeri 2 Jepara tahun ajaran 2018/2019.

Tabel 4.15
Hasil Uji t
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	2,683	,350		7,675	,000
kebiasaan bermain game online	,212	,102	,194	2,078	,040

a. Dependent Variable: perilaku belajar siswa

Sumber : Data primer yang diolah, 2018.

Dengan pengujian satu sisi yang menggunakan tingkat signifikan sebesar $\alpha = 0.5$ menunjukkan nilai sig lebih kecil dari 0,05 ($0,040 < 0,05$). Dengan demikian, berada pada daerah H_0 diterima dan H_a ditolak, artinya terdapat hubungan kebiasaan bermain *game online* dengan perilaku belajar siswa kelas VIII MTs Negeri 2 Jepara tahun ajaran 2018/2019, **sehingga hipotesis diterima**. Sesuai dengan nilai *R square* yaitu sebesar 8,6% artinya meskipun siswa sering bermain *game online*, namun ada juga siswa yang masih rajin untuk belajar, ada siswa yang mengetahui kewajibannya setelah bermain *game online*, mereka sadar untuk belajar sendiri tanpa harus disuruh oleh orang tua dan guru.

3. Analisis Regresi Linier Sederhana

Model analisis regresi linier sederhana ini digunakan untuk mengetahui hubungan kebiasaan bermain *game online* dengan perilaku

belajar siswa kelas VIII MTs Negeri 2 Jepara tahun ajaran 2018/2019. Dari estimasi diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.16
Hasil Regresi Linier

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
	1 (Constant)	2,683	,350		
kebiasaan bermain game online	,212	,102	,194	2,078	,040

a. Dependent Variable: perilaku belajar siswa

Sumber : Data primer yang diolah, 2018.

Dari tabel di atas diperoleh persamaan hubungan kebiasaan bermain *game online* dengan perilaku belajar siswa kelas VIII MTs Negeri 2 Jepara tahun ajaran 2018/2019 adalah sebagai berikut :

$$Y = a + bx + e$$

$$Y = 2,683 + 0,212x + e$$

Berdasarkan nilai koefisien regresi dari variabel yang mempengaruhi hasil belajar siswa dengan menggunakan tingkat signifikansi α 0.05 dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

- Nilai konstanta dari hasil penelitian menunjukkan nilai yang positif yaitu sebesar 2,683, dapat diartikan bahwa jika tidak ada pengaruh dari variabel bebas yaitu kebiasaan bermain *game online* maka variabel terikat perilaku belajar siswa kelas VIII MTs Negeri 2 Jepara tahun ajaran 2018/2019 akan memiliki nilai tersendiri sebesar 2,683.
- Apabila terjadi kenaikan sebesar 1 satuan pada kebiasaan bermain *game online*, maka akan meningkatkan perilaku belajar siswa kelas VIII MTs Negeri 2 Jepara tahun ajaran 2018/2019 sebesar 0,212. Apabila terjadi penurunan sebesar 1 satuan pada variabel kebiasaan bermain *game online*, akan menurunkan perilaku belajar siswa kelas VIII MTs Negeri 2 Jepara tahun ajaran 2018/2019 sebesar 0,212.

F. Pembahasan

1. Kebiasaan Bermain *Game Online* Siswa Kelas VIII MTs N 2 Jepara Tahun Ajaran 2018/2019

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kebiasaan bermain *game online* di MTs N 2 Jepara Tahun Pelajaran 2018/2019 dalam kategori cukup, hal itu didapatkan dengan berpedoman pada interpretasi konversi nilai dengan nilai rata-rata 3,4174 yang masuk pada interval kategori cukup yang dapat dilihat dengan setiap ada waktu yang luang siswa selalu mengisinya dengan bermain *game online*. Waktu luang siswa semuanya siswa gunakan untuk bermain *game online*. Siswa sering keluar dari pelajaran di kelas untuk memenuhi hasrat siswa bermain *game online* di rumah. Siswa sering keluar dari pelajaran di kelas untuk memenuhi hasrat siswa bermain *game online* dengan ponsel android.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kebiasaan bermain *game online* dilakukan siswa yang meliputi apabila guru tidak hadir siswa bersama teman-teman pergi ke warnet untuk bermain *game online*. Hampir semua waktu siswa selain di sekolah, siswa gunakan untuk bermain *game online*. Saat jam kosong siswa selalu bermain *game online*.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa kebiasaan bermain *game online* cukup mengkhawatirkan, hal tersebut didukung dengan pernyataan siswa bahwa siswa jarang mengisi waktu luang dengan membantu orang tua. Siswa menggunakan waktu belajar kelompok dengan teman-teman untuk mengisi waktu luang. Saat jam pelajaran kosong, siswa lebih memilih pulang untuk bermain *game online*. Apabila ada waktu pelajaran yang kosong siswa mengisi dengan membaca materi-materi pelajaran bersama dengan siswa lainnya.²³

Bermain *game online* membuat seseorang merasa senang karena mendapat kepuasan psikologi. Sebagian besar *game* dirancang sedemikian rupa agar membuat pemain *game* penasaran dan mengejar nilai tinggi, sehingga sering lupa waktu bahkan untuk sekedar berhenti sejenak. Bermain

²³ Hasil observasi peneliti di MTs Negeri 2 Jepara tanggal 8 Oktober 2018.

game online secara berlebihan menyebabkan munculnya obsesi untuk menang dan menjadi tokoh imajinasi didalam *game* seperti yang diinginkan. Apabila tidak segera dikendalikan, maka keinginan untuk selalu bermain *game online* secara berlebihan dapat muncul. Perilaku bermain *game online* secara berlebihan mengakibatkan dampak negatif. Bermain *game online* secara berlebihan terjadi karena seseorang hanya akan merasa senang dan nyaman ketika dapat bermain permainan tersebut. Oleh sebab itu, orang yang bermain *game online* secara berlebihan akan merasakan ketidakpuasan dan perasaan tidak tenang, gelisah apabila tidak dapat bermain *game online*.²⁴

Fenomena bermain *game online* secara berlebihan sebagian besar terjadi di kalangan remaja, baik pelajar maupun mahasiswa. Kurangnya perhatian dan pengawasan orang tua terhadap anak dapat meningkatkan kesempatan anak untuk melakukan kesenangan bermain *game online* secara leluasa. Harapan orang tua yang tinggi terhadap anaknya untuk berprestasi di sekolah, tidak jarang dapat memperburuk keadaan ini. Padatnya berbagai jadwal kegiatan seperti kursus atau les tanpa disadari dapat mengakibatkan berkurangnya pemenuhan kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan dan bermain dengan keluarga. Padahal, rentang usia remaja adalah masa transisi yang masih sangat membutuhkan peran penting keluarga terutama orang tua dalam mendampingi perkembangan psikologis hingga mencapai kematangan sesuai tahap perkembangan.

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat dianalisis bahwa kebiasaan bermain *game online* di MTs Negeri 2 Jepara Tahun Pelajaran 2018/2019 masuk dalam kategori cukup mengkhawatirkan, hal tersebut didasarkan atas observasi dan hasil jawaban angket yang telah disebarakan oleh peneliti.

²⁴Wieke Fauziawati, "Upaya Mereduksi Kebiasaan Bermain *Game Online* melalui Teknik Diskusi Kelompok", *Jurnal Psikopedagogia*, Vol. 4, No.2 (2015): 116.

2. Perilaku Belajar Siswa Kelas VIII MTs N 2 Jepara Tahun Ajaran 2018/2019

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku belajar siswa kelas VIII MTs N 2 Jepara Tahun Ajaran 2018/2019 dalam kategori baik, hal itu didapatkan dengan berpedoman pada interpretasi konversi nilai dengan nilai rata-rata 3,567 yang masuk pada interval kategori baik yang dapat dilihat dengan setiap waktu yang kosong siswa gunakan untuk membaca buku. Siswa mengikuti pelajaran dengan penuh konsentrasi. Dalam hal belajar siswa memulai dengan tahapan pemahaman dari yang mudah ke yang sulit. Siswa mempelajari kembali di rumah apa yang telah diajarkan guru di sekolah.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa untuk mengatasi kesulitan-kesulitan dalam belajar siswa membuat kelompok belajar. Siswa senang menambah wawasan materi pelajaran dengan membaca buku di perpustakaan. Ketika siswa menemukan bacaan yang penting, siswa membuat catatan. Setiap ada waktu kosong siswa pergi ke perpustakaan untuk belajar. Setiap menghadapi ujian siswa selalu persiapan yang sungguh-sungguh. Setiap menghadapi ujian semua materi selalu siswa pelajari.

Namun hasil observasi menunjukkan terdapat pula perilaku belajar siswa yang kurang baik misalnya setiap mengikuti pelajaran siswa selalu mengantuk. Siswa malas mengikuti pelajaran dengan kategori sulit. Siswa tidak pernah mempelajari apa yang telah diajarkan oleh guru walaupun siswa tidak paham pelajaran tersebut. Siswa merasa malas belajar kembali. Siswa malas membaca buku dan bacaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Ketika menemukan bacaan yang penting siswa tidak pernah mencatatnya.²⁵

Perilaku belajar dapat diartikan sebagai sebuah aktivitas belajar. Konsep dan pengertian belajar sendiri sangat beragam, tergantung dari sisi pandang setiap orang yang mengamatinya. Belajar sendiri diartikan sebagai

²⁵ Hasil observasi peneliti di MTs Negeri 2 Jepara tanggal 8 Oktober 2018.

perubahan yang secara relatif berlangsung lama pada perilaku yang diperoleh kemudian dari pengalaman-pengalaman.²⁶

Menurut Rampengan, perilaku belajar adalah kebiasaan belajar yang dilakukan oleh individu secara berulang-ulang sehingga menjadi otomatis atau berlangsung secara spontan. Perilaku belajar tidak dirasakan sebagai beban, tetapi sebagai kebutuhan. Hal ini tercipta karena terus menerus dilakukan dengan bimbingan dan pengawasan serta keteladanan dalam semua aspek dan kreatifitas pendidikan. Selain itu, terdapat situasi dan kondisi pembelajaran yang memang diciptakan untuk mendukung berlangsungnya pemunculan kreatifitas dan kegiatan-kegiatan lain dalam konteks pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat dianalisis bahwa perilaku belajar siswa kelas VIII di MTs Negeri 2 Jepara Tahun Pelajaran 2018/2019 masuk dalam kategori baik, hal tersebut didasarkan atas observasi dan hasil jawaban angket yang telah disebarakan oleh peneliti.

3. Hubungan Kebiasaan Bermain *Game Online* dengan Perilaku Belajar Siswa Kelas VIII MTs N 2 Jepara Tahun Ajaran 2018/2019

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan kebiasaan bermain *game online* dengan perilaku belajar siswa kelas VIII MTs N 2 Jepara Tahun Ajaran 2018/2019, nilai sig lebih besar dari 0,05 ($0,040 > 0,05$), artinya kebiasaan siswa dalam bermain game online tidak terbukti mengurangi perilaku siswa dalam belajar baik di sekolah maupun di rumah.

Di dukung dengan nilai analisis regresi yang membentuk persamaan $Y = 2,683 + 0,212x + e$ yang terdapat makna bahwa perilaku belajar seorang siswa telah memiliki nilai sendiri sebesar 2,683 sebelum dipengaruhi oleh kebiasaan bermain *game online*, sedangkan pengaruh kebiasaan bermain *game online* terhadap perilaku belajar siswa sebesar 0,212 dan dipengaruhi

²⁶Ayub Wahyudi, "Pengaruh Sikap Belajar dan Keaktifan Mahasiswa dalam Proses Pembelajaran terhadap Prestasi Belajar", *Naskah Publikasi, Universitas Muhammadiyah Surakarta (2012)*: 12.

oleh (e) yaitu faktor lain diluar penelitian yang juga berpengaruh terhadap perilaku belajar siswa.

Tingkat korelasi kebiasaan bermain *game online* dengan perilaku belajar siswa berdasarkan korelasi *product moment* menunjukkan nilai yang rendah yaitu sebesar 0,294, hasil observasi menunjukkan bahwa meskipun siswa sering bermain *game online*, namun ada juga siswa yang masih rajin untuk belajar, ada siswa yang mengetahui kewajibannya setelah bermain *game online*, mereka sadar untuk belajar sendiri tanpa harus disuruh oleh orang tua dan guru. Ada juga siswa yang mempelajari kembali di rumah apa yang telah diajarkan guru di sekolah.

Kebiasaan bermain *Game Online* yang merupakan suatu aktivitas atau substansi terhadap jenis permainan komputer berupa *Game Online* yang dilakukan berulang – ulang dan dapat menimbulkan perasaan senang terhadap hal tersebut terbukti mampu mengurangi dan memperlemah perilaku belajar siswa yang diindikasikan dengan siswa malas membaca buku dan bacaan yang berkaitan dengan materi pelajaran, siswa tidak pernah mengunjungi perpustakaan sekolah sehingga siswa tidak memiliki kepercayaan diri yang tinggi dalam menghadapi ujian.

Perilaku belajar merupakan komponen ilmu pendidikan yang berkenaan dengan tujuan dan bahan acuan interaksi, baik yang bersifat eksplisit maupun implisit (tersembunyi). Dapat diartikan, belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks, sebagai tindakan belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Menurut Gage (1984) belajar adalah sebagai proses dimana suatu organisme berubah perilaunya sebagai akibat dari pengalaman. Sedangkan Henry E. Garret berpendapat bahwa belajar merupakan proses yang berlangsung dalam jangka waktu lama melalui latihan maupun pengalaman yang membawa kepada perubahan diri dan perubahan cara mereaksi terhadap suatu perangsang tertentu.²⁷

Menurut Aunurrahman kebiasaan belajar adalah perilaku seseorang yang telah tertanam dalam waktu yang relatif lama sehingga memberikan

²⁷ Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2012), 13.

ciri dalam aktivitas belajar yang dilakukannya. kebiasaan adalah sesuatu yang biasa dilakukan, kebiasaan juga berarti pola untuk melakukan tanggapan terhadap situasi tertentu yang dipelajari oleh seorang individu dan yang dilakukannya secara berulang untuk hal yang sama. kebiasaan belajar timbul karena proses penyusutan kecenderungan respons dengan menggunakan stimulasi yang berulang-ulang. dalam proses belajar, pembiasaan juga meliputi pengurangan perilaku yang diperlukan. Kebiasaan belajar adalah keteraturan berperilaku yang otomatis dalam belajar yang dapat dilihat dan diukur dari keseringan atau frekwensi melakukan kegiatan yang merupakan kebiasaan-kebiasaan belajar yang baik.²⁸

Perilaku belajar tersebut dapat berkurang karena adanya faktor eksternal, misalnya adanya kecanggihan teknologi yang kemudian diikuti dengan munculnya berbagai macam game online yang mampu membuat remaja menjadi memainkannya setiap hari. Saat jam pelajaran kosong, siswa lebih memilih pulang untuk bermain *game online*. Hampir semua waktu selain di sekolah, siswa gunakan untuk bermain *game online*.

Namun hasil penelitian menunjukkan bahwa korelasi kebiasaan bermain *game online* terhadap perilaku belajar siswa kelas VIII MTs N 2 Jepara Tahun Ajaran 2018/2019 sangat rendah yaitu hanya sebesar 8,6%, hal tersebut sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan peneliti yang menunjukkan bahwa meskipun siswa sering bermain *game online*, namun ada juga siswa yang masih rajin untuk belajar, ada siswa yang mengetahui kewajibannya setelah bermain *game online*, mereka sadar untuk belajar sendiri tanpa harus disuruh oleh orang tua dan guru. Ada juga siswa yang mempelajari kembali di rumah apa yang telah diajarkan guru di sekolah. Ada siswa yang setiap ada waktu kosong selalu pergi ke perpustakaan untuk belajar. Untuk menambah pengetahuan siswa kadang pergi ke perpustakaan untuk membaca buku.

Hasil penelitian ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Setiowati yang menyatakan bahwa cara belajar yang efisien adalah dengan

²⁸ Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2010), 185.

usaha sekecil-kecilnya memberikan hasil yang sebesar besarnya bagi perkembangan individu yang belajar. Mengenai cara belajar yang efisien, belum menjamin keberhasilan dalam belajar, yang paling penting siswa mempraktikkannya dalam belajar sehari hari, sehingga lama kelamaan menjadi kebiasaan, baik didalam maupun diluar kelas. Sikap belajar yang positif dapat disamakan dengan minat. Minat akan memperlancar jalannya pelajaran siswa yang malas, tidak mau belajar dan gagal dalam belajar, disebabkan oleh tidak adanya minat. Jadi, sikap belajar sangat berpengaruh dalam proses belajar siswa.

Ciri-ciri sikap dan kebiasaan belajar yang positif yaitu menyenangi pelajaran (teori dan praktik), merasa senang untuk mengikuti kegiatan belajar yang diprogramkan sekolah, mempunyai jadwal belajar yang teratur, mempunyai disiplin diri dalam belajar (bukan karena orang lain), memperhatikan penjelasan dari guru, senang mengajukan pertanyaan apabila tidak memahaminya. Jika ciri-ciri tersebut sudah ada dalam diri siswa maka dapat dikatakan bahwa siswa tersebut mempunyai sikap dan kebiasaan belajar yang positif, sehingga hasil dari proses belajar dan mengajar pun akan mencapai pada tingkat yang optimal. Individu yang gagal dalam belajar adalah individu yang melaksanakan kebiasaan belajar yang buruk. Hal tersebut sebagaimana diungkapkan oleh Gie bahwa ada dua macam kebiasaan belajar yaitu kebiasaan belajar yang tinggi dan kebiasaan belajar positif yang rendah.²⁹

²⁹Yuli Setiowati, "Penggunaan Konseling Teknik Reinforcement Positif dalam Meningkatkan Sikap dan Kebiasaan Belajar pada Siswa Kelas VIII di MTs Pelita Gedong Tataan Tahun Pelajaran 2015/2016", *Jurnal yang Dipublikasikan, Universitas Lampung, Bandar Lampung (2017)*: 43.