

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Dekripsi Data Hasil Penelitian

1. Gambaran Obyek Penelitian

a. Sejarah Berdirinya SMK Islam Al-Hikmah 2

SMK Islam Al-Hikmah 2 Welahan Jepara merupakan sekolah menengah kejuruan dibawah naungan yayasan Islam Al-Hikmah Mayong. SMK Islam Al-Hikmah 2 Welahan berdiri berdasarkan ijin operasional dari bupati Jepara nomor 421/1834 dan SK Dinas Dikpora Jepara nomor 422.4/1024.

SMK Islam Al-Hikmah 2 Welahan Jepara mempunyai dua kompetensi keahlian, yaitu:

- 1) Otomotiif (teknik sepeda montor)
- 2) Akuntansi

SMK Islam Al-Hikmah 2 Welahan Jepara diharapkan dapat menjadi sekolah menengah kejuruan yang dapat mencetak sumber daya manusia yang berakhlakul karimah, unggul dalam prestasi, dan terampil dalam kompetensi.¹

b. Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan SMK Islam Al-Hikmah 2

Jumlah pendidik dan tenaga kependidikan SMK Islam Al-Hikmah 2 Welahan Jepara adalah sebagai berikut² :

Tabel 4.1

Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan

NO.	NAMA GURU	TUGAS SELAIN MENGAJAR
1	Hj. Elly Kusmayanti, S.Pd., M.Pd.	Kepala Sekolah
2	Adib Prasetya Pratama, S.Pd.	Waka Kesiswaan

¹ Hasil Dokumentasi dan Arsip Data tentang berdirinya SMK Islam Al-Hikmah 2 Welahan Jepara pada 25 September 2019, pukul 14.54 WIB.

² Hasil Dokumentasi dan Arsip Data tentang Pendidik dan Tenaga Kependidikan SMK Islam Al-Hikmah 2 Welahan Jepara pada 25 September 2019, pukul 14.54 WIB.

3	Kristiyanti, S.Pd.	
4	Shobirin, S.Pd.	Wali Kelas
5	Umi Muti'ah, S.Pd.	Wali Kelas
6	Hanik Sulistiyorinie, S.Pd.	Bendahara
7	Ulil Absor, A. Md.	Wali Kelas
8	Gunoto	Ka.Ur Sarpras
9	Ahmad Yasin, S.Pd.	Ka.Ur Evaluasi dan Humas, Wali Kelas
10	Agus Toriqul Mustaqim, S.Pd.	Waka Kurikulum
11	Mohdhori Al Hafidz	Wali Kelas
12	Arif Ubaidillah, S.E.	Wali Kelas
13	Mutiadevi Laili F., S.Pd.	Wali Kelas
14	Ainun Nikmah, S.Pd.	Wali Kelas
15	Ana Villa Wahdah, S.Pd.I.	Wali Kelas
16	Ilona Marveliani I. P., S.Pd.	Ka.Ur Literasi dan Media Ajar, Wali kelas
17	M. Choirul Anwar, S.E.I.	Ka.Ur Pembelajaran dan Tendik, Wali Kelas
18	Desti Atika Farokhi, S.Pd.	Wali Kelas
19	Fevi Emi Ekayanti, S.Pd.	Staf Tata Usaha
20	M. Syaiful Anam, S.Pd.	Wali Kelas
21	Ririn Maisyatul K., S.Pd.	Wali Kelas
22	Ryo Sulistyo, S.Pd.	Operator, Wali Kelas
23	Ulin Ni'mah, S.Pd.	Wali Kelas

24	Hisyam Kholil, S.Pd.	Kajur TBSM
25	Bagus Budi Sanjaya, S.Pd.	Ka.Ur Kesiswaan, Wali Kelas
26	Feliya Ghufrona, S.Pd.	Kajur AKL
27	Adi Nugroho, S.Pd.	Wali Kelas
29	Yuni Atika	Wali Kelas
30	Shiva Irfana, S.Pd.	
31	Novi Wulansari, S.Pd.	Wali Kelas
32	Nusfa Sofiyannida, S.Pd.	
33	Dewi Ayu Wulansari, Sni., M.Psi	
34	Andhika Rizky Kurniawan, S.Pd	Wali Kelas
35	Linda Alfi Khoiriyah, S.Pd	
36	Uswatun Khasanah, S.E	Staf Tata Usaha
37	Qomari	Staf Tata Usaha
38	Chalvin Nizar Zulmi	Staf Tata Usaha
39	Alfin Adi Saputra	Staf Tata Usaha
40	Nasir	Staf Tata Usaha

c. Visi dan Misi SMK Islam Al-Hikmah 2

Adapun visi, misi serta tujuan SMK Islam Al-Hikmah 2 Welahan Jepara adalah sebagai berikut :

- 1) Visi
Menghasilkan lulusan yang terampil, berakhlakul karimah, berwawasan lingkungan dan berdaya saing global.
- 2) Misi
 - a) Mengutamakan mutu pendidikan yang berwawasan global.
 - b) Meningkatkan sarana dan prasarana pendidikan.

- c) Menjalin kerjasama dan DU/DI
- d) Mengembangkan jiwa wirausaha
- e) Membekali siswa dengan nilai-nilai Islami ala Ahlusunnah wal Jama'ah.³

d. Data Peserta Didik Kelas XII SMK Islam Al-Hikmah 2 Welahan Jepara

Berikut data jumlah peserta didik kelas XII SMK Islam Al-Hikmah Welahan Jepara⁴:

Tabel 4.2

Data Jumlah Peserta Didik Kelas XII SMK Islam Al-Hikmah 2 Welahan Jepara Tahun Pelajaran 2019/2020

NO	KELAS	JML		
		L	P	TOTAL
1	XII TBSM 1	31		31
2	XII TBSM 2	33		33
3	XII TBSM 3	28		28
4	XII TBSM 4	26		26
5	XII AKL 1		30	30
6	XII AKL 2		34	34
7	XII AKL 3		30	30
Jumlah				212

B. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur ketepatan suatu item dalam kuesioner atau skala yang ingin diukur. Validitas item ditunjukkan dengan adanya dukungan skor total. Penentuan valid tidaknya item yang digunakan, maka

³ Hasil Dokumentasi dan Arsip Data tentang Visi dan Misi SMK Islam Al-Hikmah Welahan Jepara pada 25 September 2019, pukul 14.54 WIB.

⁴ Hasil Dokumentasi dan Arsip Data jumlah peserta didik kelas XII SMK Islam Al-Hikmah Welahan Jepara pada 25 September 2019, pukul 14.54 WIB.

kegiatan yang harus dilakukan adalah membandingkan r_{hitung} dengan r_{tabel} dengan taraf signifikansi yang digunakan adalah 0,05 atau 5% dengan $n = 30$ sehingga r_{tabel} dalam penelitian ini adalah : $r(0,05; 30 = 0,361)$. Untuk mengetahui tingkat validitas tersebut, maka akan dilakukan terlebih dahulu perhitungan menggunakan program SPSS 17.0 pada lampiran 5c . adapun hasil perhitungan uji validitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3
Uji Validitas Variabel X
(Intensitas Mengakses Game Online)

Item Pertanyaan	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
Item 1	0.728	0.361	Valid
Item 2	0.732	0.361	Valid
Item 3	0.674	0.361	Valid
Item 4	0.484	0.361	Valid
Item 5	0.621	0.361	Valid
Item 6	0.562	0.361	Valid
Item 7	0.679	0.361	Valid
Item 8	0.591	0.361	Valid
Item 9	0.591	0.361	Valid
Item 10	0.548	0.361	Valid
Item 11	0.674	0.361	Valid
Item 12	0.526	0.361	Valid
Item 13	0.662	0.361	Valid
Item 14	0.543	0.361	Valid
Item 15	1	0.361	Valid

Berdasarkan tabel di atas. Terdapat 15 item pertanyaan pada variabel X dinyatakan valid karena item pertanyaan memiliki nilai r_{hitung} yang lebih besar dari r_{tabel} yaitu sebesar 0,361.

Sedangkan penilaian variabel Y diambil langsung dalam nilai raport peserta didik tengah semester gasal kelas XII mata pelajaran aqidah akhlak.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas berfungsi untuk meyakinkan apakah instrumen yang dipakai dapat dipercaya untuk menggali data atau tidak. Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui konsistensi alat ukur, apakah alat ukur yang digunakan dapat diandalkan dan tetap konsisten jika pengukuran diulang. Penelitian ini dilakukan uji reliabilitas dengan kriteria bahwa tingkat alpha hitung lebih besar dari koefisien *Cronbach Alpha* (α) sebesar 0,60 maka data yang diujikan memiliki tingkat reliabilitas yang baik. Adapun hasil dari perhitungan menggunakan SPSS 17.0 dapat terlihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4
Uji Reliabilitas Variabel X
(Intensitas Mengakses Game Online)
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.960	15

Hasil uji reliabilitas variabel X dapat dilihat bahwa hasil yang diperoleh dari nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,960 yang lebih besar dari nilai koefisien *Cronbach's Alpha* sebesar 0,60 maka alat ukur penelitian adalah reliabel. Hasil output uji reliabilitas variabel X menggunakan SPSS dapat dilihat dari lampiran.

C. Uji Asumsi Klasik

Proses penelitian menyangkut berbagai prosedur yang harus dilalui oleh peneliti, salah satunya adalah penganalisaan. Penganalisaan data penelitian dengan menggunakan teknik analisis statistik inferensial memerlukan pengujian terlebih dahulu terkait dengan uji asumsi klasik (uji prasyarat) pada data yang ada. Pengujian tersebut meliputi:

1. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel terikat dan variabel bebas keduanya mempunyai distribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah memiliki distribusi data normal atau mendekati normal. Adapun untuk menguji

normalitas data dengan menggunakan tes statistik berdasarkan *test of normality (Kolmogorov Smirnov test)*.

Tabel 4.5
Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Game Online	Hasil Belajar
N		30	30
Normal Parameters ^{a, b}	Mean	68.17	73.17
	Std. Deviation	13.539	5.943
Most Extreme Differences	Absolute	.119	.203
	Positive	.094	.203
	Negative	-.119	-.164
Kolmogorov-Smirnov Z		.649	1.112
Asymp. Sig. (2-tailed)		.793	.169

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Berdasarkan tabel 4.3 diketahui bahwa diperoleh nilai sig (p value) dari *Asymp. Sig.* adalah sebesar 0,793 untuk *game online* (angka SIG 0,793 > 0,05), angka *Asymp. Sig* adalah sebesar 0,169 untuk hasil belajar (angka SIG 0,169 > 0,05). Dengan demikian data dari kedua variabel tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai residual regresi adalah normal. Dengan demikian asumsi normalitas terpenuhi.

2. Uji Linieritas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linear atau tidak secara signifikan. uji ini biasanya digunakan sebagai prasyarat dalam analisis regresi linear. Pengujian pada SPSS dengan menggunakan *test for linearity* pada taraf signifikansi 0.05. Dua variabel dikatakan mempunyai hubungan yang linear bila signifikansi (*linearity*) < 0.05.

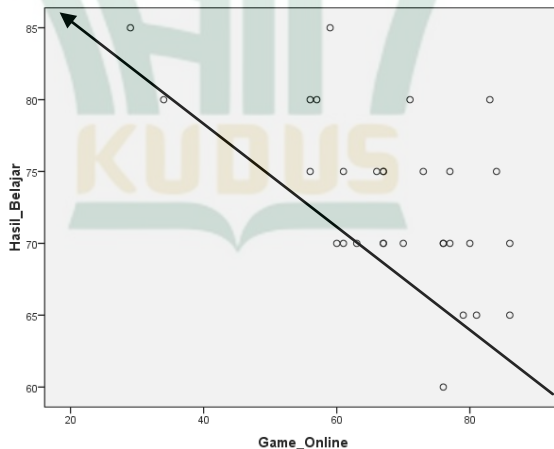
Tabel 4.6
Uji Linearitas Data

ANOVA Table			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Hasil_Belajar* Game_Online	Between Groups	(Combined)	882.500	20	44.125	2.803	.057
		Linearity	358.661	1	358.661	22.786	.001
		Deviation from Linearity	523.839	19	27.570	1.752	.196
	Within Groups		141.667	9	15.741		
	Total		1024.167	29			

Dari output di atas hasil uji linieritas dapat dilihat pada *output ANOVA*, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar 0,001, karena signifikansi kurang dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa antara variabel intensitas mengakses *game online* dengan hasil belajar peserta didik terdapat hubungan yang linear.

Agar lebih jelas peneliti tidak hanya memakai *outout ANOVA table* tetapi juga akan menjelaskan lewat *scatter plot* hasilnya dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.7
Uji Linearitas Data
Grafik Scatter Plot



Berdasarkan *output grafik scatter plot* diatas, terlihat titik-titik plot data membentuk pola garis lurus dari kanan bawah naik ke kiri atas. Hal ini menunjukkan bahwa ada hubungan yang linier dan negatif antara variabel intensitas mengakses *game online* (X) dengan variabel

hasil belajar peserta didik (Y). Sehingga kedua variabel tersebut layak untuk digunakan dalam model regresi. Adapun grafik Q-Q plot ada dilampiran.

D. Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik. Jadi, setelah data yang diperlukan terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisa data. Menganalisa data merupakan suatu cara yang digunakan untuk menguraikan data yang diperoleh. Agar dapat dipahami bukan hanya oleh peneliti tetapi juga oleh orang lain yang ingin mengetahui hasil penelitian. Untuk menganalisa data dalam penelitian ini, penulis menempuh tiga tahapan, yaitu:

1. Analisis Pendahuluan

Analisis ini akan dideskripsikan tentang pengumpulan data tentang intensitas mengakses *game online* (X) dengan hasil belajar aqidah akhlak peserta didik (Y) SMK Islam al-Hikmah 2 Welahan Jepara. Peneliti menggunakan instrumen data berupa angket untuk variabel X, sedangkan variabel Y peneliti menggunakan hasil nilai raport. Instrumen data berupa angket diberikan kepada 30 sampel yang dapat mewakili 121 populasi, jadi instrumen data angket variabel X berjumlah 15 butir soal. Pertanyaan-pertanyaan tersebut berupa pernyataan dengan alternatif jawaban yaitu SL (Selalu), SR (Sering), KD (Kadang-Kadang), TP (Tidak Pernah). Untuk mempermudah dalam menganalisis dari hasil jawaban angket tersebut, diperlukan adanya penskoran nilai dari masing-masing item pertanyaan sebagai berikut :

- | | |
|--|--------------|
| a. Jawaban <i>option</i> selalu | skor nilai 4 |
| b. Jawaban <i>option</i> sering | skor nilai 3 |
| c. Jawaban <i>option</i> kadang-kadang | skor nilai 2 |
| d. Jawaban <i>option</i> tidak pernah | skor nilai 1 |

Selanjutnya menentukan jumlah dan nilai yang didapat dari jawaban yang telah responden berikan, hasil dari perhitungannya sebagai berikut:

a. Analisis data tentang intensitas mengakses *game online* di SMK Islam al-Hikmah 2 Welahan Jepara

Analisis data variabel intensitas mengakses *game online* atau variabel X yang dilakukan pertama

kali adalah memasukkan skor dari data yang diperoleh dari tiap peserta didik, kemudian menjumlahkannya dan memberikan nilai yang diperoleh seperti pada tabel berikut:

Tabel 4.8
Skor Variabel Intensitas Mengakses Game Online (X)

N O	Item Soal															T	N
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	53	76
2	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	54	77
3	3	4	2	3	2	3	4	4	3	4	2	3	3	3	4	47	67
4	3	4	3	4	3	2	3	3	2	3	3	4	3	4	3	47	67
5	3	4	4	3	3	4	4	3	2	4	4	3	3	4	3	51	73

Data lebih lengkap lihat lampiran

Setelah mendapatkan total skor yang diperoleh dari responden untuk variabel X selanjutnya memberi nilai untuk setiap responden dengan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Perhitungan untuk nilai responden nomer 1

$$\text{Nilai} = \frac{53}{60} \times 100 = 75.71 \text{ dibulatkan menjadi } 76$$

Perhitungan untuk nilai responden nomer 1

$$\text{Nilai} = \frac{54}{60} \times 100 = 77.14 \text{ dibulatkan menjadi } 77$$

Setelah Hasil dari data nilai angket didapat, kemudian menghitung nilai mean dari variabel X tersebut dengan rumus sebagai berikut :⁵

⁵ M. Iqbal Hasan, *Pokok-pokok Materi Statistik 1 (Statistik Deskriptif)*, (Jakarta : PT Bumi Aksara, , 2005), 72 – 73.

$$\begin{aligned} X &= \frac{\sum X}{n} \\ &= \frac{2045}{30} \\ &= 68.16 \text{ dibulatkan menjadi } 68 \end{aligned}$$

Keterangan :

X = Nilai rata-rata variabel X (Intensitas Mengakses *Game Online*)

$\sum X$ = Jumlah nilai X

n = Jumlah Responden

Selanjutnya setelah mendapatkan nilai mean, kemudian melakukan penafsiran dari mean tersebut, caranya dengan membuat kategori dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Mencari nilai tertinggi (H) dan nilai terendah (L)
H = Jumlah nilai skor tertinggi di uji hipotesis X, yaitu nilai 86
L = Jumlah nilai skor terendah di uji hipotesis X, yaitu nilai 29
2. Mencari nilai range (R)
R = H – L + 1 (bilangan konstan)
R = 86 – 29 + 1 = 58
3. Mencari interval (I)
$$I = \frac{R}{K}$$
$$= \frac{58}{4}$$
$$= 14.5 \text{ dibulatkan menjadi } 15$$

Berdasarkan perhitungan diatas diperoleh nilai 15, jadi interval yang diambil adalah kelipatan dari 10, sehingga untuk mengkategorikan nilai interval hasilnya sebagai berikut:

Tabel 4.9
Nilai Interval Intensitas Mengakses *Game Online*
di SMK Islam al-Hikmah 2 Welahan Jepara

No	Interval	Kategori
1.	74-86	Sangat Tinggi
2.	59-73	Tinggi
3.	44-58	Rendah
4.	29-43	Sangat Rendah

Berdasarkan perhitungan data diatas menunjukkan mean dengan nilai 68, maka hasil intensitas mengakses *game online* berada pada interval 59-73. Jadi, dapat disimpulkan bahwa intensitas mengakses *game online* di SMK Islam al-Hikmah 2 Welahan Jepara dalam kategori tinggi.

b. Analisis data tentang hasil belajar aqidah akhlak peserta didik kelas XII di SMK Islam al-Hikmah 2 Welahan Jepara

Analisis data variabel hasil belajar aqidah akhlak atau variabel Y yang dilakukan pertama kali adalah memasukkan skor dari data yang diperoleh dari nilai raport tiap peserta didik, Kemudian dihitung nilai mean dari variabel Y tersebut dengan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned} Y &= \frac{\sum Y}{n} \\ &= \frac{2195}{30} \\ &= 73.16 \text{ dibulatkan menjadi } 73 \end{aligned}$$

Keterangan :

- Y = Nilai rata-rata variabel Y (hasil belajar aqidah akhlak)
 $\sum Y$ = Jumlah nilai Y
n = Jumlah Responden

Selanjutnya setelah mendapatkan nilai mean, kemudian melakukan penafsiran dari mean tersebut, caranya dengan membuat kategori dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Mencari nilai tertinggi (H) dan nilai terendah (L)
H = Jumlah nilai skor tertinggi di uji hipotesis Y, yaitu nilai 85
L = Jumlah nilai skor terendah di uji hipotesis Y, yaitu nilai 60
2. Mencari nilai range (R)
 $R = H - L + 1$ (bilangan konstan)
 $R = 85 - 60 + 1 = 26$

3. Mencari interval (I)

$$I = \frac{R}{K}$$

$$= \frac{26}{4}$$

$$= 6.5 \text{ dibulatkan menjadi } 7$$

Berdasarkan perhitungan diatas diperoleh nilai 7, jadi interval yang diambil adalah kelipatan dari 7, sehingga untuk mengkategorikan nilai interval hasilnya sebagai berikut:

Tabel 4.10
Nilai Interval Hasil Belajar Aqidah Akhlak
Peserta Didik Kelas XII
di SMK Islam al-Hikmah 2 Welahan Jepara

No	Interval	Kategori
1.	81-85	Sangat Baik
2.	74-80	Baik
3.	67-73	Cukup
4.	60-66	Kurang

Berdasarkan perhitungan data diatas menunjukkan mean dengan nilai 73, maka hasil belajar aqidah akhlak berada pada interval 67-73. Jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar aqidah akhlak peserta didik kelas XII di SMK Islam al-Hikmah 2 Welahan Jepara dalam kategori cukup.

c. **Tabulating**

1) **Prosentase**

Dalam deskripsi data ini mengambil data dari semua populasi siswa kelas IX untuk diteliti yaitu sebanyak 37 siswa, menggunakan rumus sebagai berikut:

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

P = Angka Prosentase

F = Frekuensi Jawaban Responden

N = Jumlah Responden

Deskripsi selanjutnya bisa dilihat pada tabel-tabel berikut :

Tabel 4.11
Distribusi Jawaban Responden Berdasarkan Variabel
Intensitas Mengakses *Game Online* (X)

No .	Item	SL		SR		KD		TP		Total	
		F	%	F	%	F	%	F	%	N	%
1	X.1	15	50	12	40	2	6.7	1	3.	30	10
2	X.2	11	36.7	14	46.	4	13.	1	3.	30	10
3	X.3	15	50	10	33.	4	13.	1	3.	30	10
4	X.4	6	20	19	63.	4	13.	1	3.	30	10
5	X.5	11	36.7	13	43.	4	13.	2	6.	30	10
6	X.6	9	30	15	50	5	16.	1	3.	30	10
7	X.7	12	40	14	46.	2	6.7	2	6.	30	10
8	X.8	12	40	16	53.	1	3.3	1	3.	30	10
9	X.9	8	26.7	13	43.	9	30			30	10
10	X.10	8	26.7	20	66.	1	3.3	1	3.	30	10
11	X.11	15	50	10	33.	4	13.	1	3.	30	10
12	X.12	8	26.7	19	63.	2	6.7	1	3.	30	10
13	X.13	13	43.	10	33.	5	16.	2	6.	30	10
14	X.14	15	50	12	40	3	10			30	10
15	X.15	12	40	11	36.	5	16.	2	6.	30	10

Berdasarkan tabel di atas, sebagian besar responden memberikan jawaban “Sering” di mana hasil terbanyak terdapat pada item 10. Item 10 yaitu sering mengakses *game online* dengan

prosentase sebesar 66.7% atau 20 responden. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa peserta didik sering mengakses *game online*. Dan dengan prosentase 66.7% maka skala yg didapatkan adalah hampir seluruh peserta didik sering mengakses *game online*.

2. Analisis Uji Hipotesis

Analisis uji hipotesis digunakan untuk menguji pengaruh variabel X terhadap variabel Y, dalam hal ini variabel X adalah Intensitas mengakses *game online* terhadap variabel Y yaitu hasil belajar aqidah akhlak peserta didik. Dan juga mengetahui seberapa besar pengaruh 2 variabel tersebut. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut :

- Membuat tabel penolong untuk menghitung persamaan regresi dan korelasi sederhana, selanjutnya bisa dilihat tabel berikut:

Tabel 4.12
Data Nilai X, X², Y, Y² dan XY

NO	X	X ²	Y	Y ²	XY
R.1	76	5776	70	4900	5320
R.2	77	5929	70	4900	5390
R.3	67	4489	75	5625	5025
R.4	67	4489	70	4900	4690
R.5	73	5329	75	5625	5475
R.6	80	6400	70	4900	5600
R.7	56	3136	80	6400	4480
R.8	59	3481	85	7225	5015
R.9	83	6889	80	6400	6640
R.10	77	5929	75	5625	5775
R.11	60	3600	70	4900	4200
R.12	66	4356	75	5625	4950
R.13	61	3721	70	4900	4270
R.14	86	7396	65	4225	5590
R.15	63	3969	70	4900	4410
R.16	57	3249	80	6400	4560
R.17	29	841	85	7225	2465
R.18	81	6561	65	4225	5265
R.19	56	3136	75	5625	4200
R.20	67	4489	70	4900	4690

R.21	71	5041	80	6400	5680
R.22	67	4489	75	5625	5025
R.23	70	4900	70	4900	4900
R.24	34	1156	80	6400	2720
R.25	84	7056	75	5625	6300
R.26	86	7396	70	4900	6020
R.27	76	5776	60	3600	4560
R.28	79	6241	65	4225	5135
R.29	61	3721	75	5625	4575
R.30	76	5776	70	4900	5320
JUMLA					14824
H	2045	144717	2195	161625	5

Diketahui :

$$\begin{aligned}
 N &= 30 & \Sigma X^2 &= 14471 \\
 \Sigma X &= 2045 & \Sigma Y^2 &= 161625 \\
 \Sigma Y &= 2195 & \Sigma XY &= 148245
 \end{aligned}$$

b. Menghitung nilai a dan b

$$\begin{aligned}
 a &= \frac{(\Sigma Y)(\Sigma X^2) - (\Sigma X)(\Sigma XY)}{n \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2} \\
 a &= \frac{(2195)(14471) - (2045)(148245)}{30(14471) - (2045)^2} \\
 a &= \frac{317653815 - 303161025}{4341510 - 4182025} \\
 a &= \frac{159485}{159485} \\
 a &= 90.87244
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan di atas diperoleh nilai a sebesar 90.87, sebagaimana hasil perhitungan program SPSS 17.0 juga diperoleh nilai a sebesar 90.87 sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 b &= \frac{n \Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{n \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2} \\
 b &= \frac{30(148245) - (2045)(2195)}{30(161625) - (2045)^2} \\
 b &= \frac{4447350 - 4488775}{4341510 - 4182025} \\
 b &= \frac{-41425}{159485} \\
 b &= -0,259 \text{ dibulatkan menjadi } -0,26
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan di atas diperoleh nilai b sebesar -0.26, sebagaimana hasil perhitungan program SPSS 17.0 juga diperoleh nilai b sebesar -0.26.

Tabel 4.13
Data Uji Regresi Sederhana

Coefficients ^a					
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	Sig.
		B	Std. Error	Beta	
1	(Constant)	90.872	4.644		.000
	Game online	-.260	.067	-.592	.001

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

c. Menyusun persamaan regresi

$$\hat{Y} = a + bX$$

$$= 90.87 + -0.26X$$

d. Menghitung koefisien korelasi

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{30(148245) - (2045)(2195)}{\sqrt{\{30(144717) - (8081)^2\} \{30(161625) - (2195)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{4447350 - 4488775}{\sqrt{(4341510 - 4182025) (4848750 - 4818025)}}$$

$$r_{xy} = \frac{-41425}{\sqrt{(159485) (30725)}}$$

$$r_{xy} = \frac{-41425}{\sqrt{4900176625}}$$

$$r_{xy} = \frac{-41425}{70001261596}$$

$$r_{xy} = -0.5917$$

Hasil dari perhitungan diatas diperoleh r hitung sebesar -0.5917 dibulatkan menjadi -0.592. Sedangkan pada hasil perhitungan SPSS 17.0 diperoleh r hitung sebesar -0.592.

Maka selanjutnya menafsirkan nilai r hitung sesuai tabel penafsiran sebagai berikut⁶.

⁶ Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian*, 231.

Tabel 4.14
Pedoman Derajat Korelasi

No.	Batasan Nilai Korelasi	Tingkat Korelasi
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

Kesimpulan dari tabel di atas yaitu bahwa koefisien intensitas mengakses *game online* terhadap hasil belajar peserta didik kelas XII di SMK al-Hikmah 2 Welahan Jepara tergolong “sedang”, yaitu terletak pada interval 0,40-0,599, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang sedang (signifikan) antara intensitas mengakses *game online* terhadap hasil belajar peserta didik kelas XII di SMK al-Hikmah 2 Welahan Jepara.

e. Mencari koefisien determinasi (R^2)

Koefisien determinasi adalah koefisien penentu, karena varians yang terjadi pada variabel Y dapat dijelaskan melalui varians yang terjadi pada variabel X dengan cara mengkuadratkan koefisien yang ditemukan.⁷

$$\begin{aligned}
 R^2 &= (r)^2 \times 100\% \\
 &= (-0.592)^2 \times 100\% \\
 &= 0.35 \times 100\% \\
 &= 35\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil di atas, dapat disimpulkan bahwa variabel penentu antara variabel X dan variabel Y sebesar 35% dan sedangkan sisanya yang sebesar 65% merupakan variabel lain yang belum diteliti oleh peneliti.

⁷ Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian*, 231.

f. Mencari F hitung

F hitung digunakan untuk mengetahui tingkat signifikansi dari pengaruh yang signifikan antara intensitas mengakses *game online* (X) terhadap hasil belajar peserta didik (Y) kelas XII di SMK al-Hikmah 2 Welahan Jepara, maka dilakukan uji signifikansi dengan menggunakan rumus uji F sebagai berikut:

$$F_{reg} = \frac{R^2(N - m - 1)}{m(1 - R^2)}$$

$$F_{reg} = \frac{0.35(30 - 1 - 1)}{1(1 - 0.35)}$$

$$F_{reg} = \frac{9.8055}{0.65}$$

$$F_{reg} = 15.085$$

$F_{reg} = 15.085$ dibulatkan menjadi 15.09

Keterangan :

F_{reg} : harga F garis regresi

R^2 : koefisien determinasi

N : jumlah anggota sampel

M : jumlah variabel independen

Agar lebih tepat dan akurat peneliti tidak hanya menggunakan perhitungan manual saja tetapi juga menghitungnya dengan bantuan Mc. Exel (lampiran) dan SPSS hasilnya yaitu:

Tabel 4.15
Hasil Uji F Hitung

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	358.661	1	358.661	15.090	.001 ^a
	Residual	665.506	28	23.768		
	Total	1024.167	29			

a. Predictors: (Constant), Game_Online

b. Dependent Variable: Hasil_Belajar

Berdasarkan hasil perhitungan manual, Mc. Exel, dan SPSS diketahui nilai F hitung 15.09 dibandingkan nilai F tabel sebesar 4.18296 dan pada penghitungan SPSS diketahui nilai signifikansi 0.001 lebih kecil dari 0.05 maka dapat dikatakan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, artinya ada hubungan yang signifikan antara intensitas mengakses *game online*

dengan hasil belajar aqidah akhlak peserta didik kelas XII di SMK al-Hikmah 2 Welahan Jepara.

3. Analisis Lanjut

Analisis lanjut digunakan untuk membuat interpretasi lebih lanjut dengan jalan menginterpretasikan nilai F hitung dengan F tabel pada taraf signifikan 5% dengan ketentuan sebagai berikut:

- Apabila $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Artinya ada hubungan yang signifikan antara intensitas mengakses *game online* terhadap hasil belajar peserta didik.
- Apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka H_a ditolak dan H_0 diterima. Artinya tidak ada hubungan yang signifikan antara intensitas mengakses *game online* terhadap hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil perhitungan di atas diketahui bahwa nilai F_{reg} sebesar 15.09. Nilai tersebut kemudian dikonsultasikan dengan nilai F_{tabel} agar dapat menguji hipotesis yang diajukan. Nilai F_{tabel} dikonsultasikan dengan $db = m$ yaitu 1, lawan $N-m-1$ dengan hasil $30-1-1 = 28$, jadi hasilnya adalah 1 lawan 28, sehingga harga pada F_{tabel} 5% yaitu 4.18296. Dari nilai tersebut diketahui bahwa F_{hitung} lebih besar dari pada F_{tabel} ($15.09 > 4.18296$), maka H_a diterima dan H_0 ditolak, artinya ada hubungan yang signifikan antara intensitas mengakses *game online* dengan hasil belajar peserta didik. Pengaruh hubungan tersebut bersifat negatif dengan kontribusi 35%, hal ini dibuktikan berdasarkan hasil dari nilai signifikansinya $0.001 < 0.05$. sehingga dapat disimpulkan semakin tinggi peserta didik mengakses *game online* yang menyebabkan terganggunya konsentrasi dan berkurangnya waktu belajar menimbulkan dampak negatif pada hasil belajar aqidah akhlak peserta didik. Jadi, dengan demikian hipotesis yang diajukan dapat diterima, yaitu “Terdapat Pengaruh yang Signifikan antara intensitas mengakses *game online* terhadap hasil belajar peserta didik kelas XII di SMK Islam al-Hikmah 2 Welahan Jepara”.

E. Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang diperoleh di SMK Islam Al-Hikmah 2 Welahan Jepara menunjukkan bahwa terdapat pengaruh negatif yang signifikan antara intensitas mengakses *game online* terhadap hasil belajar aqidah akhlak pada peserta didik dengan kontribusi sebesar 35%. Dibuktikan dengan hasil perhitungan *SPSS.17* sebesar $r = 0.592$, hal ini mengindikasikan bahwa variabel bebas intensitas mengakses *game online* memiliki pengaruh terhadap variabel terikat hasil belajar aqidah akhlak pada peserta didik kelas XII di SMK Islam Al-Hikmah 2 Welahan Jepara. Adapun pengaruh yang terjadi adalah negatif dan searah dengan tingkat hubungan yang sedang (lihat tabel 4.15). Hal ini berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X terhadap variabel Y. Sehingga intensitas mengakses *game online* (X) mempengaruhi hasil belajar aqidah akhlak (Y) sebesar 35% sisanya sebesar 65% disebabkan oleh faktor lain seperti pengaruh lingkungan terkecilnya maupun pengaruh lingkungan sekolahnya yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Kemudian setelah dilakukan pengujian hipotesis tentang pengaruh intensitas mengakses *game online* terhadap hasil belajar aqidah akhlak pada peserta didik kelas XII di SMK Islam Al-Hikmah 2 Welahan Jepara, maka dapat diperoleh hasil H_a diterima dan H_o ditolak dengan nilai $15.09 > 4.182$. Jadi, dengan demikian hipotesis yang diajukan dapat diterima, yaitu “Terdapat Pengaruh yang Signifikan antara intensitas mengakses *game online* terhadap hasil belajar peserta didik kelas XII di SMK Islam al-Hikmah 2 Welahan Jepara”.