

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah Kecanduan *Game Online* sebagai variabel X dan Konsentrasi Belajar sebagai variabel Y. Data diperoleh dari siswa/i SMP Negeri 5 Kota Jambi kelas VII A-J dengan melakukan penyebaran angket secara langsung menggunakan teknik penarikan sampel purposive sampling dengan jumlah sampel 76 siswa.

1. Deskripsi Data Kecanduan *Game Online* dan Konsentrasi Belajar

Hasil nilai dari data Kecanduan *Game Online* dan Konsentrasi Belajar diperoleh dari kuesioner yang terdiri dari 21 item pernyataan variabel X dan 25 item pernyataan variabel Y yang diberikan kepada 76 responden.

**Tabel 4.1 Data Hasil Pengolahan Angket Kecanduan *Game*
Online dan Konsentrasi Belajar**

Responden	Total		Responden	Total	
	X	Y		X	Y
1	14	44	39	61	73
2	39	55	40	52	67
3	31	47	41	48	59
4	32	50	42	61	67
5	61	89	43	59	74
6	44	53	44	73	89
7	68	82	45	51	71
8	39	58	46	51	63
9	54	89	47	60	77
10	41	61	48	61	78
11	58	65	49	61	78
12	31	56	50	56	59
13	51	52	51	67	81
14	64	75	52	69	79
15	52	65	53	62	67
16	60	52	54	66	82
17	50	55	55	61	57
18	25	71	56	59	52
19	33	62	57	58	76
20	53	71	58	34	54
21	44	71	59	52	62
22	46	60	60	66	60
23	47	62	61	72	93
24	33	58	62	38	56
25	68	61	63	57	53
26	41	56	64	70	71
27	49	57	65	73	80
28	40	58	66	59	70
29	28	62	67	52	56
30	48	73	68	60	67
31	51	72	69	42	54
32	28	62	70	63	62
33	63	71	71	50	56
34	36	65	72	44	64
35	43	31	73	47	64
36	50	74	74	67	63
37	54	70	75	48	56
38	30	66	76	47	64
		X			Y
TOTAL		3876			4935
RATA-RATA		51			65
NILAI MAKSIMUM		73			93
NILAI MINIMUM		14			31

Berdasarkan hasil tersebut terdapat total keseluruhan Kecanduan *Game Online* (X) 3876, Konsentrasi Belajar (Y) 4935, Rata-Rata Variabel Kecanduan *Game Online* (X) 51 Konsentrasi Belajar (Y) 65, Nilai maksimum Variabel Kecanduan *Game Online* (X) 73, Konsentrasi Belajar (Y) 93 Nilai Minimum Variabel Kecanduan *Game Online* (X) 14, Konsentrasi Belajar (Y) 31.

Berdasarkan hasil tersebut dapat dilihat bahwa kecanduan *game online* mempunyai tingkat kecanduan dengan bermain *game online* 3 jam atau lebih per hari, diperoleh tingkat tinggi berjumlah 34 responden , tingkat sedang 42 responden , tingkat rendah 0 responden.

a. Uji Presentase Variabel X (Kecanduan *Game Online*)

$$P = \frac{\sum fb}{\sum n(i)(bi)} \times 100\%$$

$$P = \frac{3876}{76(21)(4)} \times 100\%$$

$$P = 0,607 \times 100\%$$

$$P = 60,7 \%$$

b. Uji Presentase Variabel Y (Konsentrasi Belajar)

$$P = \frac{\sum fb}{\sum n(i)(bi)} \times 100\%$$

$$P = \frac{4935}{76(25)(4)} \times 100\%$$

$$P = 0,649 \times 100\%$$

$$P = 64,9 \%$$

B. Hasil Penelitian

1. Uji Normalitas Data

Uji normalitas dilakukan untuk mendapatkan kepastian apakah data memprasyaratkan distribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan alat uji satu sampel Kolmogorov Smirnov (K-S) dengan bantuan SPSS V.2.6. Dengan kriteria jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka nilai residual berdistribusi normal, jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka nilai residual tidak berdistribusi normal. Berikut hasil uji normalitas data Kecanduan *Game Online* dan Konsentrasi Belajar :

Tabel 4.2 Hasil Uji Normalitas Data

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		76
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	9,22137348
Most Extreme Differences	Absolute	,070
	Positive	,070
	Negative	-,057
Test Statistic		,070
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

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

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan menggunakan metode kalmogorov smirnov diketahui nilai signifikansi $0,200 > 0,05$. Maka dapat

disimpulkan bahwa nilai residual dari dua variabel yang di uji berdistribusi normal.

2. Uji Linearitas

Uji linearitas untuk mengetahui apakah kedua variabel memiliki keterkaitan yang searah atau tidak. Apabila hasil signifikan yang didapat $< 0,05$ maka dapat disimpulkan hubungan kedua variabel linear. Apabila hasil signifikan yang didapat $> 0,05$ maka dapat disimpulkan hubungan kedua variabel tidak linear. Berikut hasil uji linearitas data Kecanduan *Game Online* dan Konsentrasi Belajar :

Tabel 4.3 Hasil Uji Linearitas

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Kecanduan Game Online * Konsentrasi Belajar	Between Groups	(Combined)	6369,338	40	159,233	1,806	,039
		Linearity	3077,141	1	3077,141	34,907	,000
		Deviation from Linearity	3292,196	39	84,415	,958	,554
	Within Groups		3085,333	35	88,152		
	Total		9454,671	75			

Berdasarkan hasil uji linearitas dengan menggunakan bantuan SPSS V.2.6. diketahui nilai signifikansi pada linearity $0,000 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan hubungan kedua variabel linear.

3. Uji Analisis Regresi Sederhana

Menurut Sutja, dkk (2017:125) jika penelitian memiliki hanya satu variabel bebas dan satu variabel terikat, maka persamaan Y dengan X disebut persamaan regresi sederhana. Penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat maka persamaan X dan Y disebut persamaan regresi sederhana. Berikut hasil uji analisis regresi sederhana Kecanduan *Game Online* dan Konsentrasi Belajar :

Tabel 4.4 Hasil Uji Analisis Regresi Sederhana

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	108,421	1,072		101,112	,000
	Kecanduan Game Online	-,853	,020	-,979	-41,815	,000
a. Dependent Variable: Konsentrasi Belajar						

Berdasarkan hasil uji analisis regresi sederhana di atas, maka dapat diketahui regresi sederhananya sebagai berikut :

$$Y = a + b X$$

$$Y = 108,421 + -0,853 X$$

Maka, dari hasil tersebut dapat diketahui pengaruh negatif yang artinya variabel (X) Kecanduan Game Online -0,853 meningkat maka variabel (Y) Konsentrasi Belajar 108,421 mengalami penurunan pada ukuran tertentu.

Tabel 4.5 Hasil Mean, Median, Standar Deviation, dan Varian

Descriptive Statistics							
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
kecanduan game online	76	59,00	14,00	73,00	51,0000	12,89754	166,347
konsentrasi belajar	76	62,00	31,00	93,00	64,9342	11,22775	126,062
Valid N (listwise)	76						

Untuk memastikan nilai regresi yang ditemukan tersebut dapat dipercaya maka perlu dilanjutkan dengan melakukan uji signifikansi. Diperoleh nilai t-hitung sebesar -41,815. Standar Deviation sebesar 12,897 dan t- tabel sebesar 1,665. Dapat disimpulkan bahwa -41,815 melampaui 12,897. Hasil ini menunjukkan adanya pengaruh negatif antara kecanduan game online (X) terhadap konsentrasi belajar (Y) di SMP Negeri 5 Kota Jambi.

Tabel 4.6 Pengukuran Indeks Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,979 ^a	,959	,959	2,278
a. Predictors: (Constant), Kecanduan Game Online				

Berdasarkan tabel model summary di atas dapat disimpulkan bahwa nilai R Square sebesar 0,959 yang mana indeks determinasi yang diterjemahkan menjadi presentase sebesar 95,9% yang dapat diartikan

bahwa 95,9% dari variabel konsentrasi belajar dipengaruhi oleh kecanduan game online dan sisanya sebesar 4,5% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak termasuk kedalam penelitian ini. Dapat diartikan dalam kriteria penafsiran pengaruh termasuk ke dalam (0,82 – 1,00) yang artinya “sangat tinggi atau sangat kuat”. Maka penelitian menunjukkan terdapat pengaruh yang negatif antara variabel (X) kecanduan game online terhadap variabel (Y) konsentrasi belajar.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Kecanduan Game Online (X)

Kecanduan *game online* adalah salah satu jenis kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet. Internet dapat menyebabkan kecanduan, contohnya *saja computer game Addiction* (berlebihan dalam bermain game). Menurut Saifuddin (2023:98) Game online dapat diartikan sebagai permainan yang memanfaatkan koneksi internet dan melibatkan orang lain, baik secara langsung maupun tidak langsung. Game Online juga pada dasarnya diciptakan sebagai sarana untuk mendapatkan hiburan.

Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan istilah *internet addictive disorder*. Perkembangan game online juga tidak lepas dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Meledaknya game online itu pun merupakan cerminan dari pusatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil

(*small local network*) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang (Andri, 2019:7).

Berdasarkan hasil penelitian mengenai kecanduan game online dapat hasil persentasenya sebesar 60,7 %. Dengan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa kecanduan game online pada kelas VII di SMP Negeri 5 Kota Jambi berada dalam tingkat “Tinggi atau Cukup Kuat” Menurut Saifuddin (2023:97) permasalahan yang umum muncul ketika seseorang bermain game online sampai menghabiskan waktu yang lama dan terganggu aktifitasnya dapat timbul gangguan kejiwaan akibat dari durasi dan intensitas penggunaan game online yang tinggi.

Dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* adalah suatu bentuk ketergantungan yang terjadi pada diri individu yang berlebihan terhadap *game online* dan ingin melakukannya secara terus menerus hingga menimbulkan dampak negatif pada fisik maupun psikologinya. Kecanduan *game online* biasanya terjadi pada remaja yang mana masa remaja adalah masa dimana mereka mulai ingin mengembangkan dirinya dan mencari kesenangan salah satunya dengan bermain *game online*.

2. Konsentrasi Belajar (Y)

Menurut Slameto (2020:86) Konsentrasi adalah pemusatan pikiran terhadap suatu hal dengan menyampingkan semua hal lainnya yang tidak berhubungan. Dalam belajar konsentrasi berarti pemusatan pikiran terhadap suatu mata pelajaran dengan menyampingkan semua hal lainnya yang tidak berhubungan dengan pelajaran.

Menurut Fatirul & Walujo (2020:97) Konsentrasi belajar merupakan kemampuan dalam memusatkan perhatian pada isi/bahan ajar yang disampaikan. Konsentrasi sangat memungkinkan menjadi menurun atau melemah. Oleh sebab itu pembelajar perlu menggunakan bermacam-macam strategi pembelajaran, serta memperhatikan waktu proses pembelajaran serta selingan atau istirahat. Saat pembelajar melakukan hal ini maka konsentrasi/perhatian pelajar akan meningkat kembali.

Berdasarkan hasil penelitian mengenai konsentrasi belajar dapat hasil persentasenya sebesar 64,9 %. Dengan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa konsentrasi belajar pada kelas VII di SMP Negeri 5 Kota Jambi berada dalam tingkat “Tinggi atau Cukup Kuat” Menurut Slameto (2020:87) Seseorang yang dapat belajar dengan baik adalah seseorang yang dapat berkonsentrasi dengan baik.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa konsentrasi belajar adalah suatu bentuk pemusatan pikiran atau perhatian agar dapat mampu memahami materi yang disampaikan dan mengesampingkan sesuatu hal yang mengganggu pada saat proses pembelajaran.

3. Pengaruh Kecanduan *Game Online* (X) Terhadap Konsentrasi Belajar (Y)

Menurut Herman (2023:196-197) anak-anak sekolah sekarang *game online* menjadi permainan favorit dan seakan tidak ada ruang aktifitas lainnya kecuali *game*. Sebagian besar siswa lebih berfokus pada

game dari pada pelajarannya. Saat ini berbagai media elektronik maupun cetak sudah memberitakan angka anak-anak yang kelainan jiwa karena kecanduan *game*. Dampak pada kondisi kesehatan yang kecanduan *game* online adalah penurunan konsentrasi belajar, mengganggu fungsi daya ingat, kelainan respons otak, dan lain sebagainya.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dengan menggunakan pengolahan SPSS. V.2.6. maka diperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,005$ yang artinya variabel kecanduan *game* online (X) memiliki pengaruh terhadap variabel konsentrasi belajar (Y). Besarnya pengaruh diambil dari nilai R square 0,959 yang jika dipresentasikan hasilnya adalah 95,9 %.

Sesuai dengan hasil data tersebut maka tujuan penelitian ini dikatakan tercapai yang mana penelitian ini telah mengetahui seberapa besar tingkat pengaruh kecanduan *game online* (X) terhadap konsentrasi belajar (Y) yaitu sebesar 95,9 % dengan penafsiran “Sangat Tinggi Atau Sangat Kuat”.