

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penelitian

Data penelitian ini diambil pada tanggal 15 April sampai dengan 6 Mei 2016. Sampel penelitian ini yaitu remaja laki-laki desa Kangkung Ilir kecamatan Semendawai Barat kabupaten OKU Timur yang berusia 12-21 tahun. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh kecanduan *game playstation* terhadap perilaku keagamaan remaja di Desa Kangkung Ilir Kecamatan Semendawai Barat Kabupaten OKU Timur.

Penelitian dilakukan dengan cara menyebarkan angket pada remaja di Desa Kangkung Ilir. Angket disebar kepada 33 orang responden sebagai sampel penelitian. Angket berisi 30 item pertanyaan yang terdiri dari 15 pertanyaan untuk variabel X dan 15 pertanyaan untuk variabel Y. Semua butir angket telah diuji validitasnya dengan menggunakan rumus *korelasi product moment*. Butir angket juga telah diuji reliabilitasnya dengan menggunakan rumus *spearman brown*. Uji coba validitas dan reliabilitas butir angket dilakukan menggunakan populasi diluar sampel penelitian sebanyak 20 orang responden. Dari hasil uji coba validitas menyatakan bahwa semua butir angket valid. Dan dari hasil uji coba reliabilitas dinyatakan semua butir angket reliabel. Data yang sudah terkumpul kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus korelasi.

1. Data Kecanduan *Game Playstation*

Pada tabel di bawah ini akan dijelaskan skor variabel X (kecanduan *game playstation*) yang diperoleh responden.

TABEL VII
JUMLAH SKOR KECANDUAN GAME PLAYSTATION (VARIABEL X)

RESPONDEN	JUMLAH SKOR
1	46
2	50
3	48
4	42
5	42
6	47
7	38
8	57
9	41
10	28
11	40
12	47
13	40
14	41
15	46
16	46
17	44
18	42
19	50
20	41
21	40
22	50
23	37
24	45
25	33
26	39
27	53
28	40
29	44
30	47
31	37

32	49
33	44
	ΣX 1434

Dari data tersebut dapat dilihat adanya perbedaan skor dari masing-masing responden. Dengan perbedaan ini maka data akan dikelola untuk mendapatkan jawaban dari hasil di lapangan. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut ini:

TABEL VIII
DISTRIBUSI MEAN DAN STANDAR DEVIASI SKOR KECANDUAN
GAME PLAYSTATION

NO	INTERVAL	F	X	X ²	FX	F(X ²)
1	28-32	1	30	900	30	900
2	33-37	3	35	1225	105	3675
3	38-42	12	40	1600	480	19200
4	43-47	10	45	2025	450	20250
5	48-52	5	50	2500	250	12500
6	53-57	2	55	3025	110	6050
		ΣF 33	ΣX 255	ΣX^2 11275	ΣFX 1425	$\Sigma F(X^2)$ 62575

$$\begin{aligned}
 M &= \frac{\Sigma FX}{N} \\
 &= \frac{1425}{33} \\
 &= 43,18
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
\delta n &= \sqrt{\frac{\sum f x^2 - \frac{(\sum F X)^2}{\sum F}}{\sum F}} \\
&= \sqrt{\frac{62575 - \frac{(1425)^2}{33}}{33}} \\
&= \sqrt{\frac{62575 - 61534,09}{33}} \\
&= \sqrt{31,54} \\
&= 5,61
\end{aligned}$$

Dari perhitungan diatas dapat diketahui mean dan standar deviasi dari kecanduan *game playstation*. selanjutnya akan ditentukan kategori tinggi, sedang, rendah (TSR) yaitu sebagai berikut:

- Batas kelompok rendah sedang adalah $43,18 - 5,61 = 37,57$
- Batas kelompok sedang tinggi adalah $43,18 + 5,61 = 48,79$

Dari penelitian diatas dapat dilihat nilai 48 keatas tergolong tinggi, sedangkan nilai yang terletak diantara 37 – 38 tergolong sedang, dan nilai dibawah 37 tergolong rendah.

TABEL IX
DISTRIBUSI FREKUENSI PERSENTASE TSR TENTANG KECANDUAN
GAME PLAYSTATION

KECANDUAN GAME PLAYSTATION	FREKUENSI	PERSENTASE
Tinggi	7	21,21%
Sedang	24	72,73%

Rendah	2	6,06%
Jumlah	33	100%

Dari tabel diatas diperoleh bahwa kecanduan *game playstation* remaja di Desa Kangkung Ilir Kecamatan Semendawai Barat Kabupaten OKU Timur yang termasuk kategori tinggi sebanyak 21,21% terletak pada interval 48-57 dengan jumlah 7 orang responden dan yang termasuk kategori sedang yaitu sebanyak 72,73% terletak pada interval 37-47 dengan jumlah 24 orang responden dan kategori rendah sebanyak 6,06% terletak pada interval 28-36 dengan jumlah responden sebanyak 2 orang. Hal ini dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game playstation* remaja di Desa Kangkung Ilir Kecamatan Semendawai Barat Kabupaten OKU Timur terletak dalam kategori sedang.

2. Data Perilaku Keagamaan Remaja

Pada tabel dibawah ini akan dijelaskan skor variabel Y (perilaku keagamaan remaja) yang diperoleh dari responden.

TABEL X
JUMLAH SKOR PERILAKU KEAGAMAAN REMAJA (VARIABEL Y)

RESPONDEN	JUMLAH SKOR
1	40
2	41
3	42
4	34
5	37
6	43
7	31
8	49
9	28
10	27

11	26
12	44
13	34
14	30
15	42
16	41
17	43
18	42
19	39
20	31
21	42
22	42
23	32
24	43
25	27
26	26
27	29
28	24
29	28
30	50
31	34
32	53
33	36
	ΣY 1210

Dari data tersebut dapat dilihat adanya perbedaan skor dari masing-masing responden. Dengan perbedaan ini maka data akan dikelola untuk mendapatkan jawaban dari hasil di lapangan. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut ini:

TABEL XI
DISTRIBUSI MEAN DAN STANDAR DEVIASI SKOR PERILAKU
KEAGAMAAN REMAJA

NO	INTERVAL	F	Y	Y ²	FY	F(Y ²)
1	24-28	7	26	676	182	4732
2	29-33	5	31	961	155	4805
3	34-38	5	36	1296	180	6480
4	39-43	12	41	1681	492	20172

5	44-48	1	46	2116	46	2116
6	49-53	3	51	2601	153	7803
		ΣF 33	ΣY 231	ΣY^2 9331	ΣFY 1208	$\Sigma F(Y^2)$ 46108

$$M = \frac{\Sigma FY}{N}$$

$$= \frac{1208}{33}$$

$$= 36,60$$

$$\delta n = \sqrt{\frac{\Sigma f y^2 - \frac{(\Sigma FY)^2}{\Sigma F}}{\Sigma F}}$$

$$= \sqrt{\frac{46108 - \frac{(1208)^2}{33}}{33}}$$

$$= \sqrt{\frac{46108 - 44220,12}{33}}$$

$$= \sqrt{57,20}$$

$$= 7,56$$

Dari perhitungan diatas dapat diketahui mean dan standar deviasi dari kecanduan game playstation. selanjutnya akan ditentukan kategori tinggi, sedang, rendah (TSR) yaitu sebagai berikut:

- a. Batas kelompok rendah sedang adalah $36,60 - 7,56 = 29,04$
- b. Batas kelompok sedang tinggi adalah $36,60 + 7,56 = 44,16$

Dari penelitian diatas dapat dilihat nilai 44 keatas tergolong tinggi, sedangkan nilai yang terletak diantara 29 – 44 tergolong sedang, dan nilai dibawah 29 tergolong rendah.

TABEL XII
DISTRIBUSI FREKUENSI DAN PERSENTASE TSR TENTANG
PERILAKU KEAGAMAAN REMAJA

PERILAKU KEAGAMAAN REMAJA	FREKUENSI	PERSENTASE
Tinggi	4	12,12%
Sedang	22	66,67%
Rendah	7	21,21%
Jumlah	33	100%

Dari tabel diatas diperoleh bahwa perilaku keagamaan remaja di desa Kangkung Ilir kecamatan Semendawai Barat kabupaten OKU Timur yang termasuk kategori tinggi sebanyak 12,12% dengan jumlah 4 orang responden dan yang termasuk kategori sedang sebanyak 66,67% dengan jumlah 22 orang responden, sedangkan yang termasuk kategori rendah sebanyak 21,21% dengan jumlah 7 orang responden. Hal ini dapat disimpulkan bahwa perilaku keagamaan remaja di Desa Kangkung Ilir Kecamatan Semendawai Barat Kabupaten OKU Timur terletak dalam kategori sedang.

B. Analisis Data

Untuk mengetahui bagaimana pengaruh kecanduan *game playstation* terhadap perilaku keagamaan remaja di Desa Kangkung Ilir Kecamatan Semendawai Barat Kabupaten OKU Timur, akan ditulis pengaruh diantara kedua variabel tersebut. Dalam hal ini penulis menggunakan rumus regresi sederhana.

TABEL XIII
JUMLAH SKOR KECANDUAN GAME PLAYSTATION DAN PERILAKU
KEAGAMAAN REMAJA

RESPONDEN	SKOR X	SKOR Y	X ²	Y ²	XY
1	46	40	2116	1600	1840
2	50	41	2500	1681	2050
3	48	42	2304	1764	2016
4	42	34	1764	1156	1428
5	42	37	1764	1369	1554
6	47	43	2209	1849	2021
7	38	31	1444	961	1178
8	57	49	3249	2401	2793
9	41	28	1681	784	1148
10	28	27	784	729	756
11	40	26	1600	676	1040
12	47	44	2209	1936	2068
13	40	34	1600	1156	1360
14	41	30	1681	900	1230
15	46	42	2116	1764	1932
16	46	41	2116	1681	1886
17	44	43	1936	1849	1892
18	42	42	1764	1764	1764
19	50	39	2500	1521	1950
20	41	31	1681	961	1271
21	40	42	1600	1764	1680
22	50	42	2500	1764	2100
23	37	32	1369	1024	1184
24	45	43	2025	1849	1935
25	33	27	1089	729	891
26	39	26	1521	676	1014
27	53	29	2809	841	1537

28	40	24	1600	576	960
29	44	28	1936	784	1232
30	47	50	2209	2500	2350
31	37	34	1369	1156	1258
32	49	53	2401	2809	2597
33	44	36	1936	1296	1584
	1434	1210	63382	46270	53499
N	$\sum X$	$\sum Y$	$\sum X^2$	$\sum Y^2$	$\sum XY$

Untuk mengetahui ada pengaruh yang signifikan antara kecanduan *game playstation* (X) terhadap perilaku keagamaan remaja (Y), terlebih dahulu harus menghitung persamaan regresinya sebagai berikut:

1. Menghitung rumus b

$$b = \frac{n \cdot \sum XY - \sum X \cdot \sum Y}{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$b = \frac{33(53499) - (1434) \cdot (1210)}{33(63382) - (1434)^2}$$

$$b = \frac{1765467 - 1735140}{2091606 - 2056356} = \frac{30327}{35250} = 0,86$$

2. Menghitung rumus a

$$a = \frac{\sum Y - b \cdot \sum X}{n} = \frac{1210 - 0,86 \cdot (1434)}{33} = \frac{1210 - 1233,24}{33} = -0,70$$

3. Menghitung persamaan regresi sederhana

$$\hat{Y} = a + b \cdot X = -0,70 + 0,86 \cdot (1434) = 1232,54$$

Setelah persamaan regresi sederhana sudah diketahui maka langkah selanjutnya yaitu menguji signifikan antara kecanduan *game playstation* terhadap perilaku keagamaan remaja, dengan langkah-langkah berikut ini :

1. Mencari jumlah kuadrat regresi ($JK_{reg(a)}$)

$$JK_{Reg(a)} = \frac{(\sum Y)^2}{n} = \frac{(1210)^2}{33} = \frac{1464100}{33} = 44366,66$$

2. Mencari jumlah kuadrat regresi ($JK_{reg(b|a)}$)

$$\begin{aligned} JK_{Reg(b|a)} &= b \cdot \left\{ \sum XY - \frac{(\sum X) \cdot (\sum Y)}{n} \right\} = 0,86 \cdot \left\{ 53499 - \frac{(1434) \cdot (1210)}{33} \right\} \\ &= 0,86 \cdot \{53499 - 52580\} = 790,34 \end{aligned}$$

3. Mencari jumlah residu (JK_{res})

$$\begin{aligned} JK_{Res} &= \sum Y^2 - JK_{Reg(b|a)} - JK_{Reg(a)} = 46270 - 790,34 - 44366,66 \\ &= 1113 \end{aligned}$$

4. Mencari rata-rata jumlah kuadrat regresi ($RJK_{reg(a)}$)

$$RJK_{reg(a)} = JK_{Reg(a)} = 44366,66$$

5. Mencari rata-rata jumlah kuadrat regresi ($RJK_{reg(b|a)}$)

$$RJK_{Reg(b|a)} = JK_{Reg(b|a)} = 790,34$$

6. Mencari rata-rata jumlah kuadrat residu (RJK_{res})

$$RJK_{Res} = \frac{JK_{Res}}{n - 2} = \frac{1113}{33 - 2} = 35,90$$

Untuk menguji signifikan pengaruh kecanduan *game playstation* terhadap perilaku keagamaan remaja digunakan rumus F_{hitung} . Jika F_{hitung} lebih besar dari pada F_{tabel} , maka dinyatakan adanya pengaruh yang signifikan. Sedangkan jika F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} , maka dinyatakan tidak adanya pengaruh yang signifikan.

$$F_{hitung} = \frac{RJK_{Reg(b|a)}}{RJK_{Res}}$$

$$F_{hitung} = \frac{790,34}{35,90} = 22,01$$

Dari perhitungan diatas dapat diketahui F_{hitung} dari variabel kecanduan *game playstation* dan perilaku keagamaan remaja adalah 22,01. Dengan taraf signifikan (α)= 0,05. Selanjutnya mencari nilai F_{tabel} dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned} F_{tabel} &= F\{(1 - \alpha)(dk \text{ Reg}[b|a]), (dk \text{ Res})\} \\ &= F\{(1 - 0,05)(1), (33 - 2)\} \\ &= F\{(0,95)(1, 31)\} \end{aligned}$$

$$F_{tabel} = 4,15$$

Dari hasil perhitungan di atas dapat disimpulkan bahwa F_{hitung} lebih besar dari pada F_{tabel} atau $22,01 > 4,15$. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian terdapat pengaruh yang signifikan antara kecanduan *game playstation* terhadap

perilaku keagamaan remaja di Desa Kangkung Ilir Kecamatan Semendawai Barat Kabupaten OKU Timur.

C. Pembahasan

1. Perilaku Remaja Kecanduan *Game Playstation* di Desa Kangkung Ilir Kecamatan Semendawai Barat Kabupaten OKU Timur.

Berdasarkan hasil analisis diatas, dapat diketahui bahwa kategori variabel kecanduan *game playstation* remaja di Desa Kangkung Ilir Kecamatan Semendawai Barat Kabupaten OKU Timur adalah: Intensitas tinggi (21,21%) terletak pada interval 48-47 dengan responden berjumlah 7 orang, sedangkan intensitas sedang (72,73%) terletak pada interval 37-47 dengan responden 24 orang, dan intensitas rendah (6,06%) terletak pada interval 28-36 dengan responden 2 orang.

Dari uraian diatas tentang persentase masing-masing kategori terlihat bahwa mayoritas responden berada dalam kategori sedang yakni sebanyak 24 responden (72,73%). Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa kecanduan *game playstation* remaja di desa Kangkung Ilir kecamatan Semendawai Barat kabupaten OKU Timur berada dalam kategori sedang. Artinya remaja desa Kangkung Ilir kecamatan Semendawai Barat kabupaten OKU Timur belum sepenuhnya mampu mengatur waktu dalam bermain. Kecanduan *game playstation* ini akan mempengaruhi perilaku keagamaan mereka. Dengan intensitas kecanduan *game playstation* yang sedang, mereka tidak mampu mengatur waktu dengan baik,

menyia-nyiakan waktu hanya untuk bermain *playstation*, serta mereka belum bisa memanfaatkan waktu untuk kepentingan-kepentingan yang bermanfaat.

Ada beberapa hal yang dapat diperhatikan dalam kecanduan *game playstation*, diantaranya:

a. Waktu bermain *game playstation* setiap harinya.

Dalam hal ini dapat terlihat bahwa waktu yang digunakan para remaja dalam bermain *game playstation* ini yaitu setelah pulang sekolah, pada malam hari, dan waktu libur.

b. Pilihan permainan yang menarik

Dengan banyaknya pilihan permainan *game playstation* yang menarik seperti sepak bola atau *Pes*, *Moto Gp*, *naruto*, *smack down*, dan masih banyak lagi permainan yang menarik para remaja, sehingga frekuensi kecanduan *game playstation* remaja tergolong sedang sampai dengan tinggi.

Dari beberapa hal yang mendukung kecanduan *game playstation* remaja di Desa Kangkung Ilir Kecamatan Semendawai Barat Kabupaten OKU Timur, maka sudah sewajarnya kecanduan *game playstation* ini berada pada kategori sedang sampai dengan tinggi.

Berdasarkan teori behaviorisme yang menegaskan bahwa perilaku terbentuk melalui perkaitan antara *stimulus* (rangsangan) dengan *respons* (reaksi). Menurut pendekatan ini, perilaku adalah sesuatu yang dapat diamati oleh alat indra. Pembelajaran merupakan proses pembentukan perkaitan anantara *stimulus* dan

respons. Dengan demikian, perubahan perilaku itu lebih banyak karena pengaruh lingkungan. *Game playstation* ini memberikan *stimulus* yang akan berdampak buruk terhadap perilaku keagamaan remaja. Pecandu *game plasyatation* ini akan berada pada dominasi pada level pikiran (*cognitif salience*) dimana seseorang yang sudah kecanduan *game playstation* selalu berpikir untuk bermain *game plasystation* setiap harinya dan merasa ada yang kurang ketika dalam sehari tidak bermain *game playstation*. Sehingga berpengaruh terhadap perilaku keagamaan mereka.

2. Pengaruh Kecanduan *Game Playstation* terhadap Perilaku Keagamaan Remaja di Desa Kangkung Ilir Kecamatan Semendawai Barat Kabupaten OKU Timur.

Berdasarkan hasil analisa data diatas, maka diperoleh nilai $F_{hitung} = 22,01$ dengan taraf kesalahan (α) = 0,05 yaitu sangat signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara kedua variabel, dikarenakan $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $22,01 > 4,15$ maka H_0 ditolak.

Kecanduan *game playstation* remaja di Desa Kangkung Ilir Kecamatan Semendawai Barat Kabupaten OKU Timur masuk dalam intensitas tinggi (21,21%) dengan responden berjumlah 7 orang, maka perilaku keagamaan mereka yang intensitasnya tinggi (12,12%) dengan responden 4 orang. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kecanduan *game playstation* mempunyai

pengaruh terhadap perilaku keagamaan remaja di Desa Kangkung Ilir Kecamatan Semendawai Barat Kabupaten OKU Timur.

Seperti halnya yang dikatakan oleh Jalaludin bahwa ada hubungan tingkah laku seseorang dengan pengalaman keagamaan yang dimilikinya. Dengan adanya pengetahuan tentang agama yang dimiliki oleh masing-masing individu, maka akan menghasilkan perilaku yang baik. Seseorang yang dibekali dengan pengetahuan agama yang baik, cenderung akan mempunyai perilaku keagamaan yang tinggi, sehingga mereka dengan mudah bisa mengontrol semua perilaku mereka terhadap sesama dan juga bisa memberikan contoh yang baik dalam bersikap, tingkah laku, cara berpakaian, dan lain sebagainya.

Berdasarkan teori dorongan (*drive theory*) dari Hull. Teori ini menegaskan bahwa adanya dorongan-dorongan tertentu yang menyebabkan seseorang berperilaku, hal ini berkaitan dengan kebutuhan-kebutuhan organisme yang juga mendorong organisme tersebut berperilaku. Karena adanya dorongan untuk memenuhi kebutuhan mereka, misalkan mereka berperilaku karena melihat dari permainan *game playstation* yang mereka mainkan. Misalkan permainan yang menjurus kearah kekerasan seperti *smack down*, *metal combat* dan lain-lain. Mereka cenderung terbawa-bawa untuk melakukan hal-hal kekerasan terhadap sesama temannya.

Selain dari pada itu, teori Insting yang dikemukakan oleh Mc Dougall yang menyatakan bahwa insting atau perilaku akan mengalami perubahan karena pengalaman. Manusia sebagai makhluk sosial yang telah diberi fitrah (insting)

dalam bentuk kehidupan bersama (yang disebut oleh William Mc Dougall dengan *instink gregarious*) adalah makhluk Tuhan yang tidak dapat berdiri sendiri dalam segala tingkah laku dalam bidang atau lapangan hidup tanpa bantuan orang lain.¹ Dari teori tersebut dapat disimpulkan bahwa pengalaman yang dimiliki oleh individu melalui hasil pengamatannya dilingkungan sekitarnya akan mempengaruhi perilaku mereka dalam sehari-hari.

Sebagai seorang generasi muda, tentunya kita tidak boleh membuang-buang waktu hanya untuk kesenangan sesaat saja. Kita harus melihat masa depan yang akan kita hadapi untuk didunia maupun sebagai bekal diakhirat nanti. Allah SWT berfirman dalam al-Qur'an surat al-Hasyr ayat 18 yaitu:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَلْتَنْظُرَ نَفْسٌ مَّا قَدَّمَتْ لِغَدٍ ۖ وَاتَّقُوا اللَّهَ ۚ إِنَّ اللَّهَ خَبِيرٌ بِمَا تَعْمَلُونَ ﴿١٨﴾

Artinya: *Hai orang-orang yang beriman, bertakwalah kepada Allah dan hendaklah Setiap diri memperhatikan apa yang telah diperbuatnya untuk hari esok (akhirat); dan bertakwalah kepada Allah, Sesungguhnya Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.* (Qs. Al-Hasyr/59: 18)

Ayat diatas telah menjelaskan bahwa kita harus memperhatikan apa saja yang sudah kita perbuat dimuka bumi ini. Karena kita hidup di dunia ini hanya sementara. Oleh karena itu, kita harus gunakan semasa hidup di dunia ini untuk beribadah kepada Allah SWT, menjalankan segala perintah-perintah-Nya, dan

¹ M. Arifin, *Psikologi Dakwah Suatu Pengantar Studi*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1993), h. 101.

menjauhi segala larangan-larangan-Nya seperti membuang waktu dengan sia-sia hanya untuk bermain *game playstation*.

“Bermain-main bagi seorang anak adalah sesuatu yang sangat penting, sebab melarangnya dari bermain seraya memaksanya belajar terus-menerus dapat mematikan hatinya, mengganggu kecerdasannya, dan merusak irama hidupnya.”² Meskipun demikian kita sebagai generasi muda harus bisa mengatur waktu, bisa memilih permainan yang pantas untuk dimainkan dan tidak berlebih-lebihan dalam menggunakan waktu untuk bermain.

Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kecanduan *game playstation* ini mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap perilaku keagamaan remaja di Desa Kangkung Ilir Kecamatan Semendawai Barat Kabupaten OKU Timur. Remaja yang lebih banyak menggunakan waktunya untuk bermain *game playstation* tidak bisa dipungkiri banyak mendapatkan perubahan perilaku keagamaan dalam sehari-harinya, baik perubahan secara signifikan maupun perubahan yang belum terlihat langsung setelah ia kecanduan *game playstation*.

² Andang Ismail, *Education Game*, (Yogyakarta: Pilar Media, 2006), h. 119.