

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan kecanduan *game online* dengan prokrastinasi akademik di SMK Negeri 9 Padang. Data diperoleh dengan cara menyebarkan angket sebanyak 30 butir item yang terdiri dari 19 butir untuk variabel kecanduan *game online* (X), 11 butir variabel prokrastinasi akademik (Y), kepada 208 responden sebagai sampel yang diperoleh dari populasi sebanyak 431 siswa. Dilakukan untuk menggambarkan masing-masing variabel yang mencakupi jumlah data, mean, standar deviasi, nilai minimum, nilai maksimum. Pada tabel (tabel ke 6), ditampilkan perhitungan statistik pada kedua tabel berikut ini

Table 1. Perhitungan Stastitik Dasar Kedua Variabel

No	Statistik	Variabel X	Variabel Y
1	N	208	208
2	Sum	13952	8084
3	Mean (Rata-rata)	67	38
4	Skor Minimum	42	23
5	Skor Maximum	92	55
6	Range	50	32
7	Varians	97	55
8	Standar Deviasi	9	7

Sumber: Olah Data SPSS 20

Berdasarkan deskriptif data yang terdapat pada tabel dapat diketahui bahwa varian kecanduan *game online* (X) dengan jumlah N sebanyak 208, Untuk nilai maksimal (*max*) sebanyak 92. Dan nilai minimum (*min*) sebanyak 42. Sedangkan nilai *mean* diketahui sebesar 67 Dengan nilai standar deviasi sebesar 9. Sedangkan untuk variabel prokrastinasi (Y) memiliki nilai maksimum sebesar 55. Dengan nilai minimum sebesar 23. Sedangkan *mean*

yang memiliki oleh variabel ini menunjukkan angka sebesar 38. Dengan nilai standar deviasi sebesar 7.

B. Hasil Penelitian

1. Kecanduan *Game Online* (X)

Data variable kecanduan *game online* dikumpulkan melalui angket yang terdiri dari 19 butir pernyataan yang telah diuji validitas dan realibilitasnya. Selanjutnya angket diberikan kepada 208 orang responden.

2. Prokrastinasi akademik (Y)

Data variabel prokrastinasi akademik dikumpulkan melalui angket yang terdiri dari 11 butir pernyataan yang telah diuji validitas dan realibilitasnya. Selanjutnya angket diberikan kepada 208 orang responden.

C. Persyaratan Uji Analisis

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dalam penelitian ini dari data dengan distribusi normal atau tidak data termasuk berdistribusi normal apabila $\alpha > 0,5$. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel 7.

Table 2. Uji Normalitas kecanduan *game online*

		One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test	
		X	Y
N		208	208
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	67,07	38,87
	Std. Deviation	9,857	7,466
	Absolute	,048	,078
Most Extreme Differences	Positive	,039	,073
	Negative	-,048	-,078
Kolmogorov-Smirnov Z		,693	1,125
Asymp. Sig. (2-tailed)		,723	,159

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Sumber: Pengolahan Data SPSS Versi 20

Berdasarkan hasil uji normalitas diatas, diketahui bahwa nilai signifikan 0,723.>0,05. Jadi, dapat disimpulkan bahwa nilai residual kedua variabel berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil uji normalitas diatas, diketahui bahwa nilai signifikan 0,159.>0,05. Jadi, dapat disimpulkan bahwa nilai residual kedua variable berdistribusi normal. Detail dapat dilihat pada lampiran 6 halaman 91.

2. Uji linieritas

Berikut ini merupakan hasil uji linieritas antara kecanduan *game online* dengan prokrastinasi akademik siswa.

Table 3. Uji Linieritas Data

ANOVA Table							
			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
y	Between Groups	(Combined)	6218,479	43	144,616	4,458	,000
		Linearity	5181,189	1	5181,189	159,728	,000
		Deviation from Linearity	1037,290	42	24,697	,761	,849
x	Within Groups		5319,752	164	32,438		
Total			11538,231	207			

Sumber: Pengolahan Data SPSS Versi 20

Berdasarkan hasil uji linieritas antara kecanduan *game online* dengan prokrastinasi akademik, diketahui bahwa nilai signifikansi *deviation from linearity* 0,849>0,05, dapat diartikan terdapat hubungan Prokrastinasi Akademik Kecanduan *Game Online*. Detail dapat dilihat pada lampiran 6 halaman 91.

3. Uji Hipotesis

Hasil hipotesis dimaksudkan untuk mengetahui kecanduan *game online* dengan prokrastinasi akademik. Korelasi variabel X dan variable Y tersebut dapat dilihat pada table berikut ini

Table 4. Uji Korelasi

		Correlations	
		kecanduan game online	prokrastinasi akademik
kecanduan game online	Pearson Correlation	1	.670**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	208	208
prokrastinasi akademik	Pearson Correlation	.670**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	208	208

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Sumber: Pengolahan Data SPSS Versi 20

Berdasarkan table diatas dapat diketahui besarnya nilai koefisien korelasi antara variable kecanduan *game online* dengan prokrastinasi akademik adalah 0,670. Dengan menggunakan perbandingan rtabel dan rhitung pada taraf kecanduan *game online* 5 %, maka dari table diatas diketahui rhitung ($df=N-2$ $df=208-2=206$) kecanduan *game online* dengan prokrastinasi akademik adalah 0,136, sehingga rhitung lebih besar dari rtabel yaitu sebesar $0,670 > 0,136$ sehingga dapat ditafsirkan bahwa terdapat hubungan yang positif antara kecanduan *game online* dengan prokrastinasi akademik dengan taraf koefisien korelasi pada tingkat sedang. Hal tersebut membuktikan bahwa hipotesis yang menyatakan adanya hubungan yang positif antara kecanduan *game online* dengan prokrastinasi akademik dapat diterima. Rtabel dapat dilihat pada lampiran halaman 87

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil analisa penelitian tentang perhitungan korelasi kecanduan *game online* dengan prokrastinasi akademik siswa adalah $r_{hitung} > r_{tabel}$ ($0,670 > 0,136$), sehingga dikatakan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara variable X (kecanduan *game online*) dan variable Y (prokrastinasi akademik siswa). Oleh sebab itu hipotesis yang diajukan dinyatakan diterima.

Semakin tinggi kecanduan *game online* akan berdampak pada perilaku prokrastinasi akademik anak, anak akan jadi malas belajar dan akan berdampak pada nilai akademik anak nilai akan menurun.

Perbandingan dengan penelitian relevan adalah sebagai berikut perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Vanesya Sabilla HR, Zulian Fikry (2022). Menggunakan variabel X hubungan bermain *game online* Y dengan prokrastinasi akademik pada remaja. Berdasarkan hasil penelitian ini diperoleh nilai koefisien korelasi (r) sebesar 0,475 dan $p = 0,000$ ($p < 0,05$), sehingga H_a diterima. Artinya, terdapat hubungan positif yang signifikan antara intensitas bermain *game online* slot dengan prokrastinasi akademik pada remaja di Kota Padang Panjang. Maka hasil dari penelitian diatas terdapat hubungan intensitas bermain *game online* dengan prokrastinasi akademik pada remaja.

Maka dapat ditarik kesimpulan dari penelitian relevan dengan penelitian yang kita ambil adalah sebagai berikut hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian relevan yang telah dilakukan Vanesya Sabilla HR, Zulian Fikry (2022). Menggunakan variabel X Hubungan bermain *game online* Y dengan prokrastinasi akademik pada remaja. Berdasarkan hasil penelitian ini diperoleh nilai koefisien korelasi (r) sebesar 0,475 dan $p = 0,000$ ($p < 0,05$), sehingga H_a diterima. Artinya, terdapat hubungan positif yang signifikan antara intensitas

bermain *game online* slot dengan prokrastinasi akademik pada remaja di Kota Padang Panjang. Maka hasil dari penelitian diatas terdapat hubungan intensitas bermain *game online* dengan prokrastinasi akademik pada remaja.

Penelitian yang dilakukan oleh Yudha Mahardika (2019) dengan judul “Hubungan Antara Kecanduan *Game Online* Terhadap Prokrastinasi Akademik”. Hipotesis yang diajukan adalah ada hubungan positif antara kecanduan *game online* dengan prokrastinasi akademik. Hasil dari analisis korelasi menunjukkan bahwa ada nilai $r = 0,375$ dan nilai $p = 0,000$ ($p < 0,05$) antara kecanduan *game online* dengan prokrastinasi akademik sehingga hipotesis yang diajukan diterima. Maka hasil dari penelitian diatas terdapat terdapat hubungan antara kecanduan *game online* terhadap prokrastinasi akademik. Dapat ditarik kesimpulan dari 3 penelitian relevan diatas dengan penelitian saya adalah pengolahan data sama-sama pakai rumus product moment dan tingkatnya dengan nilai 0.05 .