

BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah berdirinya MAS Darul Ulum Kotabaru

MAS. Darul Ulum Kotabaru berdiri dikarenakan adanya MTs. Darul Ulum Kotabaru. Hal ini sebagai cikal bakal memperluas pendidikan yang diasuh oleh Yayasan Pendidikan Islam Al Mu'awanah. Maka di dirikanlah MAS. Darul Ulum Kotabaru karena untuk memudahkan lulusan Madrasah Tsanawiyah dalam melanjutkan sekolahnya maka yayasan mempunyai gagasan yang lokasi dan yayasan jadi satu dengan Madrasah Tsanawiyah tersebut.

MAS. Darul Ulum Kotabaru adalah salah satu lembaga pendidikan yang berdiri pada tahun 1988 yang berlokasi di jalan Mega Indah KM. 2 Desa Semayap Kecamatan Pulau Laut Utara Kabupaten Kotabaru email. masdarul.ulum@ymail.com, dengan kondisi sekolah sangat baik dan sangat memadai sebagai tempat terselenggaranya proses pendidikan. Atas binaan Yayasan Pendidikan Islam Al-Mua'wanah yang dirintis oleh Alm. KH. Sulaiman Nain.

1. Lingkungan Madrasah

Adapun sasaran Lokasi MAS. Darul Ulum Kotabaru ini berada di jalan Mega Indah atas (gunungan), yang terletak di bagian sebelah timur (Belakang sekolah) berbatasan dengan rumah

penduduk, sebelah utara (belakang kanan sekolah) berbatasan dengan gedung perpustakaan STIT Darul Ulum kotabaru, bagian selatan (sebelah kiri sekolah) berbatasan dengan gedung Labolatorium MTs. Darul Ulum Kotabaru, bagian barat (depan sekolah) terdapat kantor MAS. Darul Ulum Kotabaru dan juga di depannya terdapat lapangan volly, lapangan basket dan berbatasan dengan sekolahan MTs. Darul Ulum Kotabaru. Lokasi Madrasah ini berada dalam satu lokasi pendidikan milik yayasan Pendidikan Islam Al-Mu'awanah.

Mengenai suasana lingkungan madrasah berada di atas gunung dengan lahan seluas 3.035 m² lebih yang dikelilingi oleh pepohonan, sangat asri bila ditata dengan baik dan dilengkapi dengan fasilitas sarana prasarana yang masih kurang memadai, sehingga dari pihak pengelola madrasah berusaha untuk menciptakan akan tercipta suasana lingkungan madrasah yang kondusif, indah, bersih, aman dan nyaman.

2. Gambaran Umum Pengembangan Mutu Madrasah

MAS. Darul Ulum Kotabaru didirikan tahun 1987 dan sampai sekarang masih berstatus swasta dengan nama MAS. Darul Ulum Kotabaru. Adapun status yang dimiliki MA. Darul Ulum Kotabaru dari Terdaftar sampai Diakui dengan nomor E. IV/PP.03. 2/KEP/84.A/1997 oleh Kantor Wilayah Departemen Agama Propinsi Kalimantan Selatan tanggal 22 Agustus 1997 dan

Terakreditasi nomor : E. IV/PP.03. 2/KEP/84.A/1997 tanggal 22 Agustus 1997 dengan peringkat Baik (B). Dan pada tahun 2013 telah mengadakan penilaian akreditasi Madrasah dengan kembali meraih predikat nilai B.

2. Profil Madrasah

- a. Nama Sekolah/ Madrasah : MAS. DARUL ULUM KOTABARU
- b. Nomor Statistik Madrasah: 131263020006
- c. Nomor Induk Sekolah : 310020
- d. NPSN : 30315582
- e. Alamat Madrasah : Jl. Mega Indah Km.2 Desa Semayap
Kecamatan Pulau Laut Utara
Kabupaten Kotabaru 72116
email. masdarul.ulum@ymail.com
- f. Tahun didirikan : 1987

3. Visi dan Misi MAS Darul Ulum Kotabaru

a. Visi MAS. Darul Ulum Kotabaru

BERKAH (BERiman, Relegius, Kompetitif, Akhlakul karimah dan Handal)

b. Misi MAS. Darul Ulum Kotabaru

Menyelenggarakan pendidikan yang berkualitas unggul bidang imtaq dan iptek berwawasan lingkungan hidup dengan upaya meningkatkan peran serta masyarakat. Untuk menunjukkan

visi dan misi tersebut, madrasah menentukan langkah-langkah yang dituangkan dalam Misi Madrasah berupa:

- 1) Meningkatkan kegiatan belajar mengajar lebih efektif, Kreatif, Aktif dan menyenangkan serta islami.
- 2) Meningkatkan kualitas Tenaga Pendidik dan Tenaga Kependidikan melalui Pendidikan dan Latihan (Diklat dan sejenisnya) agar lebih professional.
- 3) Meningkatkan kegiatan Ektrakurikuler baik seni dan olahraga.
- 4) Meningkatkan kegiatan keberagaman dalam bentuk pengajian dan amaliyah.
- 5) Memantapkan prinsip-prinsip kebersamaan dengan saling menghargai perbedaan tanpa melihat latar belakang baik status, suku, bahasa dan agama.
- 6) Membudayakan 7 K yaitu Kebersihan, Keindahan, Kenyamanan, Ketertiban, Kerindangan, Keindahan dan Keamanan.
- 7) Membudayakan sifat-sifat Akhlakul Karimah dalam pergaulan antar Peserta Didik dan Pendidik.
- 8) Siap bersaing dengan Madrasah / Sekolah lain di tingkat Daerah maupun tingkat Nasional melalui ajang Olimpiade dan Kompetisi.

4. Tenaga Pendidik dan Kependidikan di MAS Darul Ulum Kotabaru

Tenaga Pendidik dan Kependidikan di MAS. Darul Ulum Kotabaru ini berjumlah 27 orang pada tahun pelajaran 2021/2022 yang terdiri dari 13 orang guru laki-laki dan 14 orang guru perempuan. Dengan latar belakang pendidikan S 1. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.1. Tenaga Pendidik dan Kependidikan di MAS. Darul Ulum Kotabaru Tahun Pelajaran 2021/2022

No	Nama	L / P	Tempat, Tanggal Lahir	Pendidikan Terakhir	Keterangan
1	M. Husni Tambrin, S.Pd.I	L	Kotabaru, 25 Juni 1986	S 1	Kepala Madrasah
2	Herdina, S.Pd.I	P	Mekarpura, 1 Desember 1985	S 1	Bendahara dan Guru
3	Siti Juhairiah, S.Pd.I	P	Bakau, 13 Oktober 1980	S 1	Guru
4	Melna Ermiami, S.Hut	P	Kandangan, 05 Juli 1979	S 1	Guru
5	Musliana, S.Pd	P	Ujung Pandang, 13 Juli 1986	S 1	Guru
6	Enny Widyastuti, S.Pd	P	Kotabaru, 11 September 1986	S 1	Guru
7	Mimin Dia Ningsih Indriani, S.Pd	P	Kotabaru, 26 Oktober 1989	S 1	Guru
8	Risna Afriana, S.Pd	P	Kotabaru, 5 April 1989	S 1	Guru
9	Nasrudin, S.Pd	L	Kampung Baru, 7 Mei 1989	S 1	Guru
10	Fajeriannor Rifani, S.Pd	L	Tanjung Batu, 27 November 1990	S 1	Guru

11	Herlina, S.Pd.I	P	Pudi Seberang, 1 Januari 1988	S 1	Guru
12	Wahyuni Novia Jaukhar Latiffah, S.Pd	P	Bakau, 22 November 1991	S 1	Guru
13	Taufikkurachman, S.Pd	L	Kotabaru, 1 Juli 1985	S 1	Guru
14	Muhammad Faisal Riadi, S.Pd	L	Langkang Lama, 2 Juni 1993	S 1	Guru
15	Miliati, S.Pd	P	Serakaman, 4 Maret 1994	S 1	Guru
16	M. Rafizien Rahfatullah, S.Pd	L	Sungai Bali, 18 Agustus 1996	S 1	Guru
17	Muhammad Musawir, S.Pd	L	Pantai, 10 Mei 1993	S 1	Guru
18	Akhmad Suriani, S.Pd	L	Kotabaru, 16 Nopember 1994	S 1	Guru
19	Ady Wijaya Kusuma, S.Pd	L	Kotabaru, 04 Agustus 1995	S 1	Guru
20	Benny Azi Lesmana Tahir, S.Pd	L	Maya Sofa, 12 Mei 1997	S 1	Guru
21	Farah Habibah, S.Pd	P	Kotabaru, 24 Juli 1998	S 1	Guru
22	Muhammad Feyzar Rif'at, S.Pd	L	Kotabaru, 11 Juni 1998	S 1	Guru
23	Fikriatun Nisa, S.Pd	P	Kotabaru, 24 April 1995	S 1	Guru
24	Siti Rosidah, S.Pd	P	Sunagi Pinang, 3 November 1997	S 1	Guru
25	Nujhan, S.Pd.I	L	Sungai Turak, 10 Februari 1988	S 1	Guru
26	Sabri, S.Pd	L	Pesapoang, 12 Februari 1997	S 1	Guru
27	Khairunnisa, S.Pd	P	Kotabaru, 23 Mei 1996	S 1	Guru

5. Keadaan Siswa di MAS Darul Ulum Kotabaru

Untuk mengetahui keadaan siswa di MAS. Darul Ulum Kotabaru dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.2. Keadaan Siswa di MAS. Darul Ulum Kotabaru Tahun Pelajaran 2021/2022

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah Siswa	Keterangan
1	X	28	36	64	Kelas X IPA berjumlah 1 ruang dan Kelas X IPS berjumlah 1 ruang
2	XI	38	43	81	Kelas XI IPA berjumlah 2 ruang dan Kelas XI IPS berjumlah 1 ruang
3	XII	46	44	90	Kelas XII IPA berjumlah 2 ruang dan Kelas XII IPS berjumlah 1 ruang
Jumlah		112	123	235	8 ruang rombongan belajar

Keadaan siswa MAS. Darul Ulum Kotabaru pada Tahun Pelajaran 2021/2022 berjumlah 235 Siswa terdiri dari kelas X sampai dengan kelas XII.

6. Keadaan Sarana dan Prasarana di MAS Darul Ulum Kotabaru

Untuk keberhasilan dalam rangka melaksanakan kegiatan belajar mengajar di sekolah tidak terlepas dari tersedianya sarana dan

prasarana yang memadai. Adapun sarana dan prasarana yang dimiliki MAS. Darul Ulum Kotabaru sekarang ini adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3. Keadaan Sarana dan Prasarana di MAS. Darul Ulum Kotabaru Tahun Pelajaran 2020/2021

No	Sarana dan Prasarana	Jumlah
1	Kelas / Ruang Belajar	8
2	Ruang Kantor	1
3	Ruang Guru	1
4	Ruang TU	1
5	Ruang Kepala Madrasah	1
6	Ruang Bendahara	1
7	Ruang Wakamad	1
8	Ruang Laboratorium IPA	1
9	Ruang Laboratorium Komputer	1
10	Ruang Perpustakaan	1
11	Kantin / Koperasi	2
12	Ruang UKS	1
13	Ruang OSIM	1
14	Asrama	2
15	Gudang	1
16	Ruang BP / BK	1
17	Ruang Perlengkapan	1
18	Lapangan	1
19	Musholla	1
20	Parkir Kendaraan Siswa	1
21	Parkir Kendaraan Guru	1
22	WC siswa	6
23	WC Guru	2
24	Dapur	1
Jumlah		39

B. Deskripsi Data

Data yang akan dideskripsikan oleh penulis meliputi data mengenai Intensitas Bermain Game Online ini merupakan variabel X dan data tentang Perilaku Keagamaan Peserta Didik yaitu data yang menunjukkan variabel Y. Data-data tersebut penulis tampilkan dalam bentuk tabel-tabel

yang menggambarkan skor tiap variabel X dan Y pada instrument secara aspek per aspek pertanyaan berdasarkan angket yang telah dibagikan kepada siswa dan telah diisi.

1. Intensitas Bermain Game Online Kelas XI di Madrasah Aliyah Swasta Darul Ulum Kotabaru

Deskripsi data mengenai Intensitas Bermain Game Online Kelas XI di Madrasah Aliyah Swasta Darul Ulum Kotabaru meliputi frekuensi, emosional, lama waktu dan perhatian penuh yang hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4. Memilih bermain game online daripada belajar

No	Kategori Jawaban	F	P (%)
1	Selalu	12	60 %
2	Sering	4	20 %
3	Kadang-kadang	4	20 %
Jumlah		20	100 %

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa siswa yang selalu memilih bermain game online daripada belajar sebanyak 12 orang dengan persentase (60%), siswa yang sering memilih bermain game online daripada belajar sebanyak 4 orang dengan persentase (20%) dan siswa yang kadang-kadang memilih bermain game online daripada belajar sebanyak 4 orang dengan persentase (20%).

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa siswa yang memilih bermain game online daripada belajar di kategorikan Cukup.

Tabel 4.5. Bermain game online meskipun banyak tugas di sekolah

No	Kategori Jawaban	F	P (%)
1	Selalu	10	50 %
2	Sering	5	25 %
3	Kadang-kadang	5	25 %
Jumlah		20	100 %

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa siswa yang selalu bermain game online meskipun banyak tugas di sekolah sebanyak 10 orang dengan persentase (50%), siswa yang sering bermain game online meskipun banyak tugas di sekolah sebanyak 5 orang dengan persentase (25%) dan siswa yang kadang-kadang bermain game online meskipun banyak tugas di sekolah sebanyak 5 orang dengan persentase (25%).

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa siswa yang bermain game online meskipun banyak tugas di sekolah di kategorikan Cukup.

Tabel 4.6. Bermain game online ketika ada masalah

No	Kategori Jawaban	F	P (%)
1	Selalu	14	70 %
2	Sering	4	20 %
3	Kadang-kadang	2	10 %
Jumlah		20	100 %

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa siswa yang selalu bermain game online ketika ada masalah sebanyak 14 orang dengan persentase (70%), siswa yang sering bermain game online ketika ada masalah sebanyak 4 orang dengan persentase (20%) dan siswa yang

kadang-kadang bermain game online ketika ada masalah sebanyak 2 orang dengan persentase (10%).

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa siswa yang bermain game online ketika ada masalah di kategorikan Tinggi.

Tabel 4.7. Bermain game online setelah pulang sekolah

No	Kategori Jawaban	F	P (%)
1	Selalu	15	75 %
2	Sering	4	20 %
3	Kadang-kadang	1	5 %
Jumlah		20	100 %

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa siswa yang selalu bermain game online setelah pulang sekolah sebanyak 15 orang dengan persentase (75%), siswa yang sering bermain game online setelah pulang sekolah sebanyak 4 orang dengan persentase (20%) dan siswa yang kadang-kadang bermain game online setelah pulang sekolah sebanyak 1 orang dengan persentase (5%).

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa siswa yang bermain game online setelah pulang sekolah di kategorika Tinggi.

Tabel 4.8. Bermain game online untuk menghilangkan rasa bosan

No	Kategori Jawaban	F	P (%)
1	Selalu	17	85 %
2	Sering	3	15 %
3	Kadang-kadang	0	0 %
Jumlah		20	100 %

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa siswa yang selalu bermain game online untuk menghilangkan rasa bosan sebanyak 17

orang dengan persentase (85%), siswa yang sering bermain game online untuk menghilangkan rasa bosan sebanyak 3 orang dengan persentase (15%) dan siswa yang kadang-kadang bermain game online untuk menghilangkan rasa bosan tidak ada atau 0%.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa siswa yang bermain game online untuk menghilangkan rasa bosan di kategorikan Sangat Tinggi.

Tabel 4.9. Bermain game online dengan durasi waktu lebih dari 1 jam

No	Kategori Jawaban	F	P (%)
1	Selalu	16	80 %
2	Sering	2	10 %
3	Kadang-kadang	2	10 %
Jumlah		20	100 %

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa siswa yang selalu bermain game online dengan durasi waktu lebih dari 1 jam sebanyak 16 orang dengan persentase (80%), siswa yang sering bermain game online dengan durasi waktu lebih dari 1 jam sebanyak 2 orang dengan persentase (10%) dan siswa yang kadang-kadang bermain game online dengan durasi waktu lebih dari 1 jam sebanyak 2 orang dengan persentase (10%).

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa siswa yang bermain game online dengan durasi waktu lebih dari 1 jam di kategorikan Tinggi.

Tabel 4.10. Bermain game online setelah membaca Al-Qur'an

No	Kategori Jawaban	F	P (%)
1	Selalu	14	70 %
2	Sering	5	25 %
3	Kadang-kadang	1	5 %
Jumlah		20	100 %

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa siswa yang selalu bermain game online setelah membaca Al-Qur'an sebanyak 14 orang dengan persentase (70%), siswa yang sering bermain game online setelah membaca Al-Qur'an sebanyak 5 orang dengan persentase (25%) dan siswa yang kadang-kadang bermain game online setelah membaca Al-Qur'an sebanyak 1 orang dengan persentase (5%).

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa siswa yang bermain game online setelah membaca Al-Qur'an di kategorikan Tinggi.

Tabel 4.11. Menghabiskan waktu luang untuk bermain game online

No	Kategori Jawaban	F	P (%)
1	Selalu	16	80 %
2	Sering	3	15 %
3	Kadang-kadang	1	5 %
Jumlah		20	100 %

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa siswa yang selalu menghabiskan waktu luang untuk bermain game online sebanyak 16 orang dengan persentase (80%), siswa yang sering menghabiskan waktu luang untuk bermain game online sebanyak 3 orang dengan persentase (15%) dan siswa yang kadang-kadang menghabiskan

waktu luang untuk bermain game online sebanyak 1 orang dengan persentase (5%).

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa siswa yang selalu menghabiskan waktu luang untuk bermain game online di kategorikan Tinggi.

Tabel 4.12. Membatasi waktu untuk bermain game online

No	Kategori Jawaban	F	P (%)
1	Selalu	15	75 %
2	Sering	3	15 %
3	Kadang-kadang	2	10 %
Jumlah		20	100 %

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa siswa yang selalu membatasi waktu untuk bermain game online sebanyak 15 orang dengan persentase (75%), siswa yang sering membatasi waktu untuk bermain game online sebanyak 3 orang dengan persentase (15%) dan siswa yang kadang-kadang membatasi waktu untuk bermain game online sebanyak 2 orang dengan persentase (10%).

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa siswa yang membatasi waktu untuk bermain game online di kategorikan Tinggi.

Tabel 4.13. Kehilangan waktu tidur karena bermain game online hingga larut malam

No	Kategori Jawaban	F	P (%)
1	Selalu	12	60 %
2	Sering	6	30 %
3	Kadang-kadang	2	10 %
Jumlah		20	100 %

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa siswa yang selalu kehilangan waktu tidur karena bermain game online hingga larut malam sebanyak 12 orang dengan persentase (60%), siswa yang sering kehilangan waktu tidur karena bermain game online hingga larut malam sebanyak 6 orang dengan persentase (30%) dan siswa yang kadang-kadang kehilangan waktu tidur karena bermain game online hingga larut malam sebanyak 2 orang dengan persentase (10%).

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa siswa yang kehilangan waktu tidur karena bermain game online hingga larut malam di kategorikan Cukup.

Tabel 4.14. Mengikuti kegiatan ekstrakurikuler game online di luar lingkungan Madrasah

No	Kategori Jawaban	F	P (%)
1	Selalu	14	70 %
2	Sering	5	25 %
3	Kadang-kadang	1	5 %
Jumlah		20	100 %

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa siswa yang selalu mengikuti kegiatan ekstrakurikuler game online di luar lingkungan Madrasah sebanyak 14 orang dengan persentase (70%), siswa yang sering mengikuti kegiatan ekstrakurikuler game online di luar lingkungan Madrasah sebanyak 5 orang dengan persentase (25%) dan siswa yang kadang-kadang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler game online di luar lingkungan Madrasah sebanyak 1 orang dengan persentase (5%).

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler game online di luar lingkungan Madrasah di kategorikan Tinggi.

Tabel 4.15. Mengikuti turnamen atau kejuaraan game online di luar lingkungan Madrasah

No	Kategori Jawaban	F	P (%)
1	Selalu	11	55 %
2	Sering	6	30 %
3	Kadang-kadang	3	15 %
Jumlah		20	100 %

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa siswa yang selalu mengikuti turnamen atau kejuaraan game online di luar lingkungan Madrasah sebanyak 11 orang dengan persentase (55%), siswa yang sering mengikuti turnamen atau kejuaraan game online di luar lingkungan Madrasah sebanyak 6 orang dengan persentase (30%) dan siswa yang kadang-kadang mengikuti turnamen atau kejuaraan game online di luar lingkungan Madrasah sebanyak 3 orang dengan persentase (15%).

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa siswa yang mengikuti turnamen atau kejuaraan game online di luar lingkungan Madrasah di kategorikan Cukup.

Tabel 4.16. Bermain game online di luar lingkungan Madrasah

No	Kategori Jawaban	F	P (%)
1	Selalu	12	60 %
2	Sering	5	25 %
3	Kadang-kadang	3	15 %
Jumlah		20	100 %

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa siswa yang selalu bermain game online di luar lingkungan Madrasah sebanyak 12 orang dengan persentase (60%), siswa yang sering bermain game online di luar lingkungan Madrasah sebanyak 5 orang dengan persentase (25%) dan siswa yang kadang-kadang bermain game online di luar lingkungan Madrasah sebanyak 3 orang dengan persentase (15%).

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa siswa yang bermain game online di luar lingkungan Madrasah di kategorikan Cukup.

Tabel 4.17. Rekapitulasi Hasil Angket tentang Intensitas Bermain Game Online

No	Nomor Butir Soal													Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
1	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	38
2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	37
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	1	36
4	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	34
5	3	2	3	3	3	3	2	3	2	2	3	1	3	33
6	1	1	2	3	1	2	2	2	3	3	2	2	2	26
7	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	39
8	1	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36
9	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	38
10	2	1	3	3	3	3	3	3	1	3	3	2	3	33
11	3	3	3	3	3	1	1	3	2	1	2	2	2	29
12	3	2	1	3	3	2	3	2	3	2	3	3	1	31
13	3	1	2	2	1	3	3	1	3	3	2	1	2	27
14	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	36
15	3	3	3	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3	35
16	3	3	1	3	3	1	2	3	1	2	3	1	3	29
17	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	1	2	2	33
18	3	1	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	1	32
19	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	35
20	1	2	3	3	3	3	2	3	3	1	2	2	3	31
Jumlah													668	

2. Perilaku Keagamaan Peserta Didik Kelas XI di Madrasah Aliyah Swasta Darul Ulum Kotabaru

Deskripsi data mengenai Perilaku Keagamaan Peserta Didik Kelas XI di Madrasah Aliyah Swasta Darul Ulum Kotabaru meliputi sholat, puasa, membaca Al-Qur'an dan Zakat yang hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 4.18. Melaksanakan sholat fardhu setiap hari

No	Kategori Jawaban	F	P (%)
1	Selalu	17	85 %
2	Sering	3	15 %
3	Kadang-kadang	0	0 %
Jumlah		20	100 %

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa siswa yang selalu melaksanakan sholat fardhu setiap hari sebanyak 17 orang dengan persentase (85%), siswa yang sering melaksanakan sholat fardhu setiap hari sebanyak 3 orang dengan persentase (15%) dan siswa yang kadang-kadang melaksanakan sholat fardhu setiap hari tidak ada atau 0%.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa siswa yang melaksanakan sholat fardhu setiap hari di kategorikan Sangat Tinggi.

Tabel 4.19. Melaksanakan sholat fardhu (Zuhur, Ashar, Maghrib dan Isya)

No	Kategori Jawaban	F	P (%)
1	Selalu	16	80 %
2	Sering	3	15 %
3	Kadang-kadang	1	5 %
Jumlah		20	100 %

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa siswa yang selalu melaksanakan sholat fardhu (Zuhur, Ashar, Maghrib dan Isya) sebanyak 16 orang dengan persentase (80%), siswa yang sering melaksanakan sholat fardhu (Zuhur, Ashar, Maghrib dan Isya) sebanyak 3 orang dengan persentase (15%) dan siswa yang kadang-kadang melaksanakan sholat fardhu (Zuhur, Ashar, Maghrib dan Isya) sebanyak 1 orang dengan persentase (5%).

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa siswa yang melaksanakan sholat fardhu (Zuhur, Ashar, Maghrib dan Isya) di kategorikan Tinggi.

Tabel 4.20. Melaksanakan sholat berjamaah di musholla

No	Kategori Jawaban	F	P (%)
1	Selalu	18	90 %
2	Sering	2	10 %
3	Kadang-kadang	0	0 %
Jumlah		20	100 %

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa siswa yang selalu melaksanakan sholat berjamaah di musholla sebanyak 18 orang dengan persentase (90%), siswa yang sering melaksanakan sholat berjamaah di musholla sebanyak 2 orang dengan persentase (10%) dan siswa yang kadang-kadang melaksanakan sholat berjamaah di musholla tidak ada atau 0%.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa siswa yang melaksanakan sholat berjamaah di musholla di kategorikan Sangat Tinggi.

Tabel 4.21. Melaksanakan sholat sunnah

No	Kategori Jawaban	F	P (%)
1	Selalu	15	75 %
2	Sering	3	15 %
3	Kadang-kadang	2	10 %
Jumlah		20	100 %

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa siswa yang selalu melaksanakan sholat sunnah sebanyak 15 orang dengan persentase (75%), siswa yang sering melaksanakan sholat sunnah sebanyak 4 orang dengan persentase (15%) dan siswa yang kadang-kadang melaksanakan sholat sunnah sebanyak 2 orang dengan persentase (10%).

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa siswa yang melaksanakan sholat sunnah di kategorikan Tinggi.

Tabel 4.22. Membaca doa setelah sholat

No	Kategori Jawaban	F	P (%)
1	Selalu	14	70 %
2	Sering	4	20 %
3	Kadang-kadang	2	10 %
Jumlah		20	100 %

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa siswa yang selalu membaca doa setelah sholat sebanyak 14 orang dengan persentase (70%), siswa yang sering membaca doa setelah sholat sebanyak 4 orang dengan persentase (20%) dan siswa yang kadang-kadang membaca doa setelah sholat sebanyak 2 orang dengan persentase (10%).

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa siswa yang membaca doa setelah sholat di kategorikan Tinggi.

Tabel 4.23. Melaksanakan ibadah puasa di bulan Ramadhan

No	Kategori Jawaban	F	P (%)
1	Selalu	16	80 %
2	Sering	2	10 %
3	Kadang-kadang	2	10 %
Jumlah		20	100 %

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa siswa yang selalu melaksanakan ibadah puasa di bulan Ramadhan sebanyak 16 orang dengan persentase (80%), siswa yang sering melaksanakan ibadah puasa di bulan Ramadhan sebanyak 2 orang dengan persentase (10%) dan siswa yang kadang-kadang melaksanakan ibadah puasa di bulan Ramadhan sebanyak 2 orang dengan persentase (10%).

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa siswa yang melaksanakan ibadah puasa di bulan Ramadhan di kategorikan Tinggi.

Tabel 4.24. Melaksanakan sholat tarawih di Bulan Ramadhan

No	Kategori Jawaban	F	P (%)
1	Selalu	15	75 %
2	Sering	4	20 %
3	Kadang-kadang	1	5 %
Jumlah		20	100 %

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa siswa yang selalu melaksanakan sholat tarawih di Bulan Ramadhan sebanyak 15 orang dengan persentase (75%), siswa yang sering melaksanakan sholat tarawih di Bulan Ramadhan sebanyak 4 orang dengan persentase

(20%) dan siswa yang kadang-kadang melaksanakan sholat tarawih di Bulan Ramadhan sebanyak 1 orang dengan persentase (5%).

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa siswa yang melaksanakan sholat tarawih di Bulan Ramadhan di kategorikan Tinggi.

Tabel 4.25. Melaksanakan kultum di Bulan Ramadhan

No	Kategori Jawaban	F	P (%)
1	Selalu	17	85 %
2	Sering	3	15 %
3	Kadang-kadang	0	0 %
Jumlah		20	100 %

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa siswa yang selalu melaksanakan kultum di Bulan Ramadhan sebanyak 17 orang dengan persentase (85%), siswa yang sering melaksanakan kultum di Bulan Ramadhan sebanyak 3 orang dengan persentase (15%) dan siswa yang kadang-kadang melaksanakan kultum di Bulan Ramadhan tidak ada atau 0%.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa siswa yang melaksanakan kultum di Bulan Ramadhan di kategorikan Sangat Tinggi.

Tabel 4.26. Melaksanakan Tadarus Al-Qur'an di Bulan Ramadhan

No	Kategori Jawaban	F	P (%)
1	Selalu	15	75 %
2	Sering	3	15 %
3	Kadang-kadang	2	10 %
Jumlah		20	100 %

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa siswa yang selalu melaksanakan Tadarus Al-Qur'an di Bulan Ramadhan sebanyak 15 orang dengan persentase (75%), siswa yang sering melaksanakan Tadarus Al-Qur'an di Bulan Ramadhan sebanyak 3 orang dengan persentase (15%) dan siswa yang kadang-kadang melaksanakan Tadarus Al-Qur'an di Bulan Ramadhan sebanyak 2 orang dengan persentase (10%).

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa siswa yang melaksanakan Tadarus Al-Qur'an di Bulan Ramadhan di kategorikan Tinggi.

Tabel 4.27. Mengikuti kegiatan Khotmil Qur'an di Bulan Ramadhan

No	Kategori Jawaban	F	P (%)
1	Selalu	13	65 %
2	Sering	5	25 %
3	Kadang-kadang	2	10 %
Jumlah		20	100 %

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa siswa yang selalu mengikuti kegiatan Khotmil Qur'an di Bulan Ramadhan sebanyak 13 orang dengan persentase (65%), siswa yang sering mengikuti kegiatan Khotmil Qur'an di Bulan Ramadhan sebanyak 5 orang dengan persentase (25%) dan siswa yang kadang-kadang mengikuti kegiatan Khotmil Qur'an di Bulan Ramadhan sebanyak 2 orang dengan persentase (10%).

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa siswa yang mengikuti kegiatan Khotmil Qur'an di Bulan Ramadhan di kategorikan Tinggi.

Tabel 4.28. Membaca Al-Qur'an setiap hari

No	Kategori Jawaban	F	P (%)
1	Selalu	18	90 %
2	Sering	2	10 %
3	Kadang-kadang	0	0 %
Jumlah		20	100 %

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa siswa yang selalu membaca Al-Qur'an setiap hari sebanyak 18 orang dengan persentase (90%), siswa yang sering membaca Al-Qur'an setiap hari sebanyak 2 orang dengan persentase 10%) dan siswa yang kadang-kadang membaca Al-Qur'an setiap hari tidak ada atau 0%.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa siswa yang membaca Al-Qur'an setiap hari di kategorikan Sangat Tinggi.

Tabel 4.29. Mampu mengamalkan dalam kehidupan sehari-hari dengan membaca Al-Qur'an

No	Kategori Jawaban	F	P (%)
1	Selalu	17	85 %
2	Sering	3	15 %
3	Kadang-kadang	0	0 %
Jumlah		20	100 %

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa siswa yang selalu mampu mengamalkan dalam kehidupan sehari-hari dengan membaca Al-Qur'an sebanyak 17 orang dengan persentase (85%), siswa yang sering mampu mengamalkan dalam kehidupan sehari-hari dengan

4	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	1	34
5	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	35
6	2	2	3	3	2	2	1	3	1	3	3	3	3	31
7	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	39
8	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	38
9	3	3	3	3	3	1	2	3	3	2	2	2	1	31
10	2	3	3	2	1	3	3	2	2	3	3	3	2	32
11	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	39
12	3	2	2	3	1	3	2	3	3	1	3	3	3	32
13	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	1	36
14	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	39
15	3	1	3	2	3	1	2	3	2	1	3	2	2	28
16	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	39
17	2	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	34
18	3	3	3	1	3	3	3	3	1	3	3	2	2	33
19	3	2	3	1	2	3	3	3	3	2	3	3	3	34
20	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	39
Jumlah														709

3. Hubungan antara Intensitas Bermain Game Online dengan Perilaku Keagamaan Peserta Didik Kelas XI di Madrasah Aliyah Swasta Darul Ulum Kotabaru

Seperti yang penulis uraikan sebelumnya bahwa hubungan yang diteliti adalah untuk mengetahui apakah ada hubungan antara intensitas bermain game online dengan perilaku keagamaan peserta didik kelas XI di Madrasah Aliyah Swasta Darul Ulum Kotabaru, yang kemudian diberi nilai sebagai hasil yang diperoleh dari tiap-tiap sampel dan dapat disimpulkan pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.32. Hubungan antara Intensitas Bermain Game Online dengan Perilaku Keagamaan Peserta Didik Kelas XI di Madrasah Aliyah Swasta Darul Ulum Kotabaru

No	Intensitas Bermain Game Online	Perilaku Keagamaan Peserta Didik
1	38	39

2	37	38
3	36	39
4	34	34
5	33	35
6	26	31
7	39	39
8	36	38
9	38	31
10	33	32
11	29	39
12	31	32
13	27	36
14	36	39
15	35	28
16	29	39
17	33	34
18	32	33
19	35	34
20	31	39
Jumlah	668	709

C. Analisis Data

Dalam menganalisis data yang sudah di paparkan melalui penyajian data, maka penulis kembali melihat pada perumusan masalah yang ada, adalah sebagai berikut:

1. Intensitas Bermain Game Online Kelas XI di Madrasah Aliyah Swasta Darul Ulum Kotabaru

Dari deskripsi data yang sudah diperoleh setelah diadakannya penelitian maka di dapatlah hasil nilai siswa yang dijadikan sebagai sampel penelitian. Adapun daftar nilai yang diperoleh siswa melalui angket dan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.33. Daftar Hasil Intensitas Bermain Game Online Kelas XI di Madrasah Aliyah Swasta Darul Ulum Kotabaru melalui angket

No	A (X3)	B (X 2)	C (X1)	Jumlah
1	12	1	0	38
2	11	2	0	37
3	11	1	1	36
4	8	5	0	34
5	8	4	1	33
6	3	7	3	26
7	13	0	0	39
8	12	1	1	36
9	12	1	0	38
10	9	2	2	33
11	6	4	3	29
12	7	4	2	31
13	5	4	4	27
14	10	3	0	36
15	11	0	2	35
16	7	2	4	29
17	8	4	1	33
18	8	3	2	32
19	11	0	2	35
20	7	4	2	31
Jumlah				668

Untuk memperoleh data distribusi frekuensi hasil Intensitas Bermain Game Online Kelas XI di Madrasah Aliyah Swasta Darul Ulum Kotabaru diperoleh dari:

Perolehan nilai intensitas bermain game online yang tertinggi = 39

Perolehan nilai intensitas bermain game online yang terendah = 26

$$R = 39 - 26 = 13$$

$$K = 3$$

$$P = \frac{R}{K} = \frac{13}{3} = 4,33 \text{ dibulatkan menjadi } 4$$

Interpretasi data tentang Intensitas Bermain Game Online

Cukup = 26 - 29

Baik = 30 - 33

Sangat Baik = 34 - 39

Dari hasil yang di dapatkan di atas maka dapatlah dibuat daftar frekuensi hasil Intensitas Bermain Game Online Kelas XI di Madrasah Aliyah Swasta Darul Ulum Kotabaru, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.34. Distribusi Frekuensi Hasil Intensitas Bermain Game Online Kelas XI di Madrasah Aliyah Swasta Darul Ulum Kotabaru melalui angket

No	Kategori	F	P (%)
1	Sangat Baik	10	50 %
2	Baik	6	30 %
3	Cukup	4	20 %
Jumlah		20	100 %

Untuk mengetahui nilai kualifikasi tingkat Intensitas Bermain Game Online Kelas XI di Madrasah Aliyah Swasta Darul Ulum Kotabaru adalah total dari hasil analisis data 668 dibagi jumlah data 20 dan hasilnya adalah 33,4 dibulatkan menjadi 33. Dengan demikian bahwa Intensitas Bermain Game Online Kelas XI di Madrasah Aliyah Swasta Darul Ulum Kotabaru dikategorikan Baik.

2. Perilaku Keagamaan Peserta Didik Kelas XI di Madrasah Aliyah Swasta Darul Ulum Kotabaru

Dari deskripsi data yang sudah diperoleh setelah diadakannya penelitian maka di dapatlah hasil nilai siswa yang dijadikan sebagai sampel penelitian. Adapun daftar nilai yang diperoleh siswa melalui angket dan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.35. Daftar Hasil Perilaku Keagamaan Peserta Didik Kelas XI di Madrasah Aliyah Swasta Darul Ulum Kotabaru

No	A (X3)	B (X 2)	C (X1)	Jumlah
1	13	0	0	39
2	12	1	0	38
3	13	0	0	39
4	9	3	1	34
5	9	4	0	35
6	7	4	2	31
7	13	0	0	39
8	12	1	0	38
9	7	4	2	31
10	7	5	1	32
11	13	0	0	39
12	8	3	2	32
13	11	1	1	36
14	13	0	0	39
15	5	5	3	28
16	13	0	0	39
17	8	5	0	34
18	9	2	2	33
19	9	3	1	34
20	13	0	0	39
Jumlah				709

Untuk memperoleh data distribusi frekuensi hasil Perilaku Keagamaan Peserta Didik Kelas XI di Madrasah Aliyah Swasta Darul Ulum Kotabaru diperoleh dari:

Perolehan nilai perilaku keagamaan peserta didik yang tertinggi = 39

Perolehan nilai perilaku keagamaan peserta didik yang terendah = 28

$$R = 39 - 28 = 11$$

$$K = 3$$

$$P = \frac{R}{K} = \frac{11}{3} = 3,66 \text{ dibulatkan menjadi } 4$$

Interpretasi data tentang Perilaku Keagamaan Peserta Didik

Cukup = 28 - 31

Baik = 32 - 35

Sangat Baik = 36 - 39

Dari hasil yang di dapatkan di atas maka dapatlah dibuat daftar frekuensi hasil Perilaku Keagamaan Peserta Didik Kelas XI di Madrasah Aliyah Swasta Darul Ulum Kotabaru, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.36. Distribusi Frekuensi Hasil Perilaku Keagamaan Peserta Didik Kelas XI di Madrasah Aliyah Swasta Darul Ulum Kotabaru melalui angket

No	Kategori	F	P (%)
1	Sangat Baik	10	50 %
2	Baik	7	35 %
3	Cukup	3	15 %
Jumlah		20	100 %

Untuk mengetahui nilai kualifikasi tingkat Perilaku Keagamaan Peserta Didik Kelas XI di Madrasah Aliyah Swasta Darul Ulum Kotabaru adalah total dari hasil analisis data 709 dibagi jumlah data 20 dan hasilnya adalah 35,45 dibulatkan menjadi 35. Dengan

demikian bahwa Perilaku Keagamaan Peserta Didik Kelas XI di Madrasah Aliyah Swasta Darul Ulum Kotabaru dikategorikan Baik.

3. Hubungan antara Intensitas Bermain Game Online dengan Perilaku Keagamaan Peserta Didik Kelas XI di Madrasah Aliyah Swasta Darul Ulum Kotabaru

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis, maka dapat dilihat apakah terdapat Hubungan antara intensitas bermain game online dengan perilaku keagamaan peserta didik kelas XI di Madrasah Aliyah Swasta Darul Ulum Kotabaru, dengan menggunakan rumus *Korelasi Product Moment*, yang rumusnya adalah sebagai berikut:

Tabel 4.37. Korelasi Antara Intensitas Bermain Game Online dengan Perilaku Keagamaan Peserta Didik Kelas XI di Madrasah Aliyah Swasta Darul Ulum Kotabaru

No	Intensitas Bermain Game Online (X)	Perilaku Keagamaan Peserta Didik (Y)	XY	X ²	Y ²
1	38	39	1482	1444	1521
2	37	38	1406	1369	1444
3	36	39	1404	1296	1521
4	34	34	1156	1156	1156
5	33	35	1155	1089	1225
6	26	31	806	676	961
7	39	39	1521	1521	1521
8	36	38	1368	1296	1444
9	38	31	1178	1444	961
10	33	32	1056	1089	1024
11	29	39	1131	841	1521
12	31	32	992	961	1024
13	27	36	972	729	1296
14	36	39	1404	1296	1521

15	35	28	980	1225	784
16	29	39	1131	841	1521
17	33	34	1122	1089	1156
18	32	33	1056	1024	1089
19	35	34	1190	1225	1156
20	31	39	1209	961	1521
Jumlah	668	709	23719	22572	25367

Tabel 4.38. Ringkasan Variabel X dan Y

$$N = 20$$

$$\Sigma X = 668$$

$$\Sigma Y = 709$$

$$\Sigma XY = 23719$$

$$\Sigma X^2 = 22572$$

$$\Sigma Y^2 = 25367$$

Rumus koefisien korelasi *Product Moment*

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

$$r_{xy} = \frac{20 \times 23719 - (668)(709)}{\sqrt{\{20 \times 22572 - (668)^2\}\{20 \times 25367 - (709)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{474380 - 473612}{\sqrt{\{451460 - 446224\}\{507340 - 502681\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{768}{\sqrt{\{5236\}\{4659\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{768}{\sqrt{24394524}}$$

$$r_{xy} = \frac{768}{4939,081}$$

$$r_{xy} = 0,155$$

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diketahui dari tabel 4.34 distribusi frekuensi hasil Intensitas Bermain Game Online Kelas XI di Madrasah Aliyah Swasta Darul Ulum Kotabaru dikategorikan **Baik** dengan jumlah frekuensi sebesar 6 orang, sedangkan distribusi frekuensi hasil Perilaku Keagamaan Peserta Didik Kelas XI di Madrasah Aliyah Swasta Darul Ulum Kotabaru (lihat tabel 4.36) dikategorikan **Baik** dengan jumlah frekuensi sebesar 7 orang.

Selanjutnya yang harus ditempuh adalah terlebih dahulu mencari df (degree of freedom) atau derajat kebebasan, dengan rumus $Df = N - nr$. Responden yang di teliti yaitu sebanyak 20 orang, dengan demikian $N = 20$. Variabel yang penulis cari korelasinya adalah variabel X dan Y, jadi $nr = 2$. Dengan mudah dapat diperoleh df-nya yaitu $20 - 2 = 18$.

Setelah diketahui $df = 18$ kemudian berkonsultasi pada tabel “r” product moment, maka dapat diketahui dengan df sebesar 18, diperoleh “r” product moment taraf signifikansi 5% = 0,468 dan pada taraf signifikansi 1% = 0,590

Hal ini menunjukkan bahwa korelasi positif antara r_{xy} (0,155) merupakan korelasi positif yang signifikan, baik pada taraf signifikansi 5% ($0,155 < 0,374$) maupun taraf signifikansi 1% ($0,155 < 0,590$). Maka dapat disimpulkan H_a diterima dan H_o ditolak:

berarti ada hubungan antara Intensitas Bermain Game Online dengan Perilaku Keagamaan Peserta Didik Kelas XI di Madrasah Aliyah Swasta Darul Ulum Kotabaru yang mana dihubungkan dengan tabel product moment pada taraf signifikansi 5% yaitu 0,468 dan maupun taraf signifikansi 1% yaitu 0,590 untuk mendapatkan hasil 0,155 yang kemudian kita hubungkan pada tabel 3.3. maka hubungan antara Intensitas Bermain Game Online dengan Perilaku Keagamaan Peserta Didik Kelas XI di Madrasah Aliyah Swasta Darul Ulum Kotabaru tergolong **Sangat Rendah**.