

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

##### **1. Sejarah Singkat MAN 2 Banjarmasin**

Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 2 Banjarmasin merupakan salah satu lembaga pendidikan yang dipayungi oleh Kementerian Agama (Kemenag) Republik Indonesia yang berbasis Agama Islam. Sekolah ini diberikan perintah dan amanah untuk menjadi sekolah yang berindentitas agama Islam dengan menjunjung perkembangan bidang akademik, non akademik, dan akhlak al-karimah.

Berdasarkan sejarahnya, pemerintah mendirikan madrasah tersebut pada tahun 1951 dan menamakannya Pendidikan Guru Agama Negeri (PGAN) 4 Tahun. Awalnya beberapa sekolah seperti SMP Muhammadiyah, STN Nagasari, STN Teluk Dalam dan SP IAIN dipinjam untuk menyelenggarakan kegiatan sekolah. Kemudian PGAN 4 Tahun diperluas menjadi PGAN 6 Tahun pada tahun 1957. Pada tahun tersebut, Komplek Pelajar Mulawarman Banjarmasin dipilih sebagai lokasi sekolah. Selanjutnya lokasi PGAN direlokasi ke Jalan Pramuka KM 6, Banjarmasin pada tahun 1987 karena Komplek Mulawarman terlalu sempit sehingga sulit untuk dikembangkan.

Selanjutnya dari KMA No. 64 PGAN direorganisasi menjadi Madrasah Aliyah Negeri (MAN) pada tahun 1990. Selanjutnya mulai tanggal 1 Juli 1992,

PGAN secara resmi dipindahkan ke MAN Surat Keputusan No. 42 Tahun 1992, tanggal 27 Januari 1992. MAN 2 Banjarmasin ditetapkan sebagai MAN Model Kalimantan Selatan (E.IV/PP.00/A2/445/94), berdasarkan surat tertanggal 1 Maret 1994, dari Direktur Jenderal Binbaga Islam.

Badan Sertifikasi Sekolah/Madrasah Provinsi Kalimantan Selatan menganugerahkan akreditasi A kepada MAN 2 Model Banjarmasin pada tanggal 22 November 2012 dengan nilai A (Amat Baik). Nomor Sertifikat akreditasi model adalah 033/BAP-SM/PROP15/LL/XI/2012. Madrasah ini dapat ditemukan di Banjarmasin Timur di Jl. Pramuka Komplek Semanda.

Sejak tahun 2020 nama MAN 2 Model Banjarmasin berubah menjadi MAN 2 Banjarmasin. Kata “model” ditiadakan lagi sebab mengikuti aturan baru nomenklatur dari pemerintah kota, tutur Wakil Kepala bidang Humas MAN 2 Banjarmasin, Bapak Taufikurrahman. Walaupun demikian, sampai saat ini, MAN 2 Banjarmasin secara kontinu terus bersaing dalam menaikkan kualitas layanan dan mutu pendidikan. Oleh karena itu, tidak disangka jika madrasah ini berkembang menjadi salah satu lembaga unggulan di Provinsi Kalimantan Selatan yang banyak peminatnya saat ini.

## **2. Visi dan Misi MAN 2 Banjarmasin**

MAN 2 Banjarmasin mempunyai visi yang besar yaitu “terwujudkan peserta didik yang Islami, terampil, berkualitas, berbudaya lingkungan dan berdaya saing tinggi”. Di balik visi, tentu perlu direalisasikan dengan adanya misi.

Untuk mewujudkan visinya, maka MAN 2 Banjarmasin memiliki misi sebagai berikut yakni:

- a. Menyiapkan pendidikan terpadu yang menjembatani dunia dan akhirat.
- b. Menyiapkan program pendidikan yang bermutu,
- c. Memastikan peserta didik mandiri, berpengetahuan, terampil, dan cerdas sehingga mampu bersaing di dunia Internasional.
- d. Menyiapkan program pendidikan yang hasilnya membahagiakan masyarakat.
- e. Mendorong berdirinya madrasah yang berwawasan lingkungan dan mengutamakan kesehatan.
- f. Membangun sistem pendidikan dengan Manajemen Berbasis Madrasah (MBM) yang akuntabel secara publik.

Adapun nilai-nilai yang dikembangkan diantaranya:

- a. Nilai-nilai keimanan, nilai keilmuan, dan nilai akhlak
- b. Kekeluargaan dan kebersamaan
- c. Mandiri, hemat, dan bertanggung jawab
- d. Berbudaya lingkungan
- e. Sederhana dan kreatif

### **3. Keadaan dalam Kegiatan Belajar**

#### **a. Kurikuler**

Kegiatan belajar mengajar di MAN 2 Banjarmasin berlangsung selama 5 hari yakni dimulai hari Senin sampai Jumat. Madrasah ini

menerapkan sistem sekolah *fullday*. Pembelajaran dimulai dari jam 07.30 sampai 16.50 WITA.

**b. Ekstrakurikuler**

- 1) Pramuka
- 2) Paskibra
- 3) UKS/PMR
- 4) Drumband
- 5) Teater
- 6) Mauled Habsyi
- 7) Qasidah/Rebana
- 8) Tari
- 9) KSI
- 10) Arabic Club
- 11) English Club
- 12) KIR
- 13) Futsal
- 14) Bola volley
- 15) Bola basket
- 16) Tenis meja
- 17) Bulu tangkis
- 18) Paduan suara
- 19) Pidato bahasa Indonesia
- 20) Tahfiz dan tahsin Al-Qur'an

**c. Fasilitas dan Sarana Pembelajaran**

- 1) Perpustakaan (dengan koleksi buku lebih dari 3000 judul dan 10.000 lebih eksemplar)
- 2) Laboratorium spiritual (Lab Keagamaan dan Masjid )
- 3) Laboratorium komputer dan TIK
- 4) Laboratorium MIPA ( Biologi, Kimia, dan Fisika)
- 5) Laboratorium bahasa ( Inggris dan Arab)
- 6) Ruang multimedia
- 7) Ruang kelas dengan fasilitas kipas angin dan LCD di setiap kelas
- 8) Ruang Kepala madrasah, Wakil Kepala madrasah, Tenaga Pendidik dan Kependidikan, BP, dan Komite.
- 9) Outdoor Study Area (gazebo, bangku taman dan tribun)
- 10) Pengembangan Ma'had At-Tanwir
- 11) Gedung Serbaguna (aula) dengan kapasitas 250 tempat duduk
- 12) PSBB (Pusat Sumber Belajar Bersama)
- 13) Unit Kesehatan Sekolah (UKS)
- 14) Koperasi Peserta didik dan Kantin yang luas dan nyaman
- 15) Lapangan Olahraga (Futsal, Bola Volly, Bulu Tangkis, Tenis Meja, dan Basket)
- 16) Free Hotspot (Wifi Area)
- 17) CCTV
- 18) Kran Air Siap Minum
- 19) Area Parkir yang Luas

#### 4. Keadaan Guru

Tenaga pendidik dan kependidikan MAN 2 Banjarmasin yang berjumlah 119 orang terbagi atas PNS sebanyak 54 orang dan non PNS sebanyak 55 orang. Dari jumlah tersebut, 40% berpendidikan S-2 dan 45 % berpendidikan S-1, serta 15% SMA. Tenaga pendidik dan kependidikan yang telah memperoleh Sertifikat Pendidik Kemendikbud dan Kemenag sebanyak 49 orang. Di bidang pengembangan sumber daya manusia, MAN 2 Banjarmasin terus melakukan peningkatan mutu tenaga pendidik dan kependidikan melalui berbagai pelatihan, workshop dan seminar.

Tabel 4. 1 Tenaga Pendidik dan Kependidikan\*

No.	Pendidikan	Tenaga Pendidik		Tenaga Kependidikan		Jml
		PNS	Non PNS	PNS	Non PNS	
1.	Magister (S-2)	23	3	-	-	26
2.	Sarjana (S-1)	24	31	5	9	69
3.	Sarjana	0	1		1	2
4.	D 1	0	0	0	0	0
5.	SLTA	0	0	2	10	12
Jumlah seluruhnya		47	35	7	20	119

\*Sumber data: Profil MAN 2 Banjarmasin dari Wakamad Humas

#### 5. Keadaan Siswa

Tabel 4. 2 Data Jumlah Siswa MAN 2 Banjarmasin

NO	KELAS	LK	PR	JUMLAH	TOTAL
1	X	A	0	36	36
2		B	0	35	35
3		C	0	35	35
4		D	0	36	36

NO	KELAS	LK	PR	JUMLAH	TOTAL
5		E	0	36	36
6		F	10	24	34
7		G	34	0	34
8		H	36	0	36
9		I	36	0	36
10		J	36	0	36
Jumlah Kelas X		152	202	354	354
1	XI	A	15	19	34
2		B	15	19	34
3		C	16	18	34
4		D	15	19	34
5		E	16	18	34
6		F	14	17	31
7		G	12	20	32
8		H	14	19	33
9		I	16	18	34
10		J	15	18	33
Jumlah Kelas XI		148	185	333	333
1	XII	MIPA 1	14	18	32
2		MIPA 2	15	19	34
3		MIPA 3	15	20	35
4		MIPA 4	12	20	32
5		MIPA 5	10	22	32
6		IPS 1	14	19	33
7		IPS 2	15	20	35
8		IPS 3	12	20	32
9		Keagamaan 1	18	18	36
10		Keagamaan 2	17	19	36
Jumlah Kelas XII		142	195	337	337

\*Sumber data: Rekapitulasi dari Tata Usaha MAN 2 Banjarmasin tahun 2023

## B. Penyajian Data

Perolehan data pokok diambil dari hasil jawaban angket (kuesioner) yang telah diisi oleh responden yang berjumlah 25 siswa kelas 12 MAN 2 Banjarmasin. Berdasarkan data yang diperoleh dari angket, maka data akan disajikan dalam bentuk tabel dan dianalisis dengan cara berikut.

## 1. Game online

Tabel 4. 3 Distribusi Frekuensi Bermain Game 7-8 Jam dalam Sehari

<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>F</b>
Sering	1
Kadang kadang	7
Tidak Pernah	17
<b>Jumlah</b>	<b>25</b>

Tabel tersebut menunjukkan bahwa hanya 1 orang siswa yang sering bermain *game* selama 7-8 jam dalam sehari, kemudian ada 7 orang siswa yang kadang-kadang bermain *game* selama itu, dan 17 orang siswa yang mengaku tidak pernah bermain *game* selama 7-8 jam dalam sehari.

Tabel 4. 4 Distribusi Frekuensi Tidur Larut Malam untuk Bermain Game

<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>F</b>
Sering	2
Kadang kadang	17
Tidak Pernah	6
<b>Jumlah</b>	<b>25</b>

Berdasarkan tabel tersebut dapat dijelaskan bahwa siswa yang sering tidur larut malam untuk bermain *game* sebanyak 2 orang, yang kadang-kadang saja sejumlah 17 orang siswa, dan untuk siswa yang tidak pernah tidur larut malam untuk bermain *game* sebanyak 6 orang siswa.

Tabel 4. 5 Distribusi Frekuensi Bermain Game Pada Saat Jam Pelajaran Berlangsung

<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>F</b>
Sering	1
Kadang kadang	13
Tidak Pernah	11
<b>Jumlah</b>	<b>25</b>

Tabel di atas menunjukkan bahwa ada 1 orang siswa yang sering bermain *game* pada saat jam pelajaran berlangsung. Kemudian yang kadang-kadang saja



bermain *game* saat jam pelajaran sebanyak 13 orang serta ada 11 orang yang menyatakan tidak pernah.

Tabel 4. 6 Distribusi Frekuensi Lebih Memilih Game Online dibanding Mengerjakan Tugas

<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>F</b>
Sering	2
Kadang kadang	10
Tidak Pernah	13
<b>Jumlah</b>	<b>25</b>

Berdasarkan tabel di atas ada 2 siswa yang menyatakan lebih sering memilih *game online* dibanding mengerjakan tugas. Selebihnya 10 siswa menyatakan kadang-kadang dan 13 siswa yang menyatakan tidak pernah. Artinya ada 13 orang siswa yang selalu mengutamakan tugas dibanding *game online*.

Tabel 4. 7 Distribusi Frekuensi Mencuri-Curi Waktu Belajar untuk Bermain Game Online

<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>F</b>
Sering	1
Kadang kadang	12
Tidak Pernah	12
<b>Jumlah</b>	<b>25</b>

Tabel tersebut menunjukkan bahwa dari 25 orang siswa, ada 1 siswa yang sering mencuri-curi waktu belajar untuk bermain *game online*. Kemudian, ada 12 orang menyatakan kadang-kadang dan 12 orang sisanya menjawab tidak pernah.

Tabel 4. 8 Distribusi Frekuensi Merasa Lelah dan Pusing Bila Banyak Bermain Game

<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>F</b>
Sering	5
Kadang kadang	14
Tidak Pernah	6
<b>Jumlah</b>	<b>25</b>

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa dari 25 orang siswa, ada 5 siswa yang sering merasa lelah dan pusing bila banyak bermain *game*. Kemudian, ada 14 orang menyatakan kadang-kadang dan 6 orang sisanya menjawab tidak pernah.

Tabel 4. 9 Distribusi Frekuensi Merasa Tidak Punya Tujuan dan Tidak Tahu Apa yang Mau Dikerjakan

<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>F</b>
Sering	5
Kadang kadang	7
Tidak Pernah	13
<b>Jumlah</b>	<b>25</b>

Dari tabel tersebut menunjukkan bahwa dari 25 orang siswa, ada 5 siswa sering merasa tidak punya tujuan dan tidak tahu apa yang mau dikerjakan. Kemudian, ada 7 orang siswa menyatakan kadang-kadang dan sebanyak 13 orang siswa menyatakan tidak pernah.

Tabel 4. 10 Distribusi Frekuensi Merasakan Gampang Marah dan Emosional

<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>F</b>
Sering	6
Kadang kadang	10
Tidak Pernah	9
<b>Jumlah</b>	<b>25</b>

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 25 orang siswa, ada 6 orang siswa yang sering merasa gampang marah dan emosional. Selanjutnya, ada 10 orang siswa menyatakan kadang-kadang dan 9 orang siswa menjawab tidak pernah.

## 2. Aktivitas Belajar

Tabel 4. 11 Distribusi frekuensi membuka materi yang akan dipelajari sebelum guru masuk kelas

<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>F</b>
Sering	3
Kadang kadang	18
Tidak Pernah	4
<b>Jumlah</b>	<b>25</b>

Tabel di atas menunjukkan dari sebanyak 25 orang siswa 3 orang diantara mereka menyatakan sering membuka materi yang akan dipelajari sebelum guru masuk kelas. Ada sebanyak 18 siswa yang mengutarakan kadang-kadang saja dan selebihnya 4 orang yang mengatakan tidak pernah membuka materi sebelum guru masuk kelas.

Tabel 4. 12 Distribusi Frekuensi Membaca Buku Sebelum Pelajaran Dimulai

<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>F</b>
Sering	1
Kadang kadang	16
Tidak Pernah	8
<b>Jumlah</b>	<b>25</b>

Berdasarkan tabel tersebut diketahui ada 1 orang yang sering membaca buku sebelum pelajaran dimulai. Kemudian ada sejumlah 16 orang siswa yang kadang-kadang saja serta ada 8 orang siswa yang menyatakan tidak pernah membaca buku sebelum pelajaran dimulai.

Tabel 4. 13 Distribusi frekuensi senang bertanya jika ada materi yang kurang saya pahami

<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>F</b>
Sering	11
Kadang kadang	11
Tidak Pernah	3
<b>Jumlah</b>	<b>25</b>

Tabel tersebut menunjukkan 11 siswa yang mengutarakan lebih sering bertanya jika ada materi yang kurang dipahaminya. Sejumlah 11 siswa pula yang kadang-kadang saja serta ada 3 siswa yang tidak pernah bertanya jika ada materi yang kurang ia pahami.

Tabel 4. 14 Distribusi frekuensi berusaha menyampaikan pengetahuan saya ketika diskusi berlangsung

<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>F</b>
Sering	12
Kadang kadang	11
Tidak Pernah	2
<b>Jumlah</b>	<b>25</b>

Berdasarkan tabel tersebut menunjukkan ada sejumlah 12 siswa yang sering menyampaikan pengetahuannya ketika sedang berdiskusi. Ada sejumlah 11 siswa yang menyatakan kadang-kadang saja serta ada 2 orang siswa yang mengatakan tidak pernah menyampaikan pengetahuannya ketika sedang berdiskusi.

Tabel 4. 15 Distribusi frekuensi mendengarkan penjelasan guru terkait materi pelajaran dengan seksama

<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>F</b>
Sering	20
Kadang kadang	5
Tidak Pernah	0
<b>Jumlah</b>	<b>25</b>

Tabel tersebut menunjukkan bahwa siswa yang sering mendengarkan penjelasan guru terkait materi yang sedang dipelajari sebanyak 20 orang siswa. Selanjutnya ada 5 orang siswa yang menyatakan kadang-kadang serta 0 siswa atau tidak ada siswa yang tidak pernah mendengarkan penjelasan guru.

Tabel 4. 16 Distribusi frekuensi langsung mencatat dan mengerjakan tugas yang diajukkan guru

<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>F</b>
Sering	17
Kadang kadang	8
Tidak Pernah	0
<b>Jumlah</b>	<b>25</b>

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa sebanyak 17 orang siswa menyatakan sering mencatat langsung dan mengerjakan tugas yang diajukkan guru.

Ada 8 orang siswa yang menyatakan kadang-kadang saja dan tidak ada siswa yang tidak pernah mencatat dan mengerjakan tugas yang diajakukan guru.

Tabel 4. 17 Distribusi frekuensi jika ada teman yang bertanya terkait penjelasan guru barusan, saya mampu mengulang kembali penjelasan guru tersebut, walau dengan bahasa sendiri

<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>F</b>
Sering	11
Kadang kadang	12
Tidak Pernah	2
<b>Jumlah</b>	<b>25</b>

Tabel tersebut menunjukkan dari sejumlah 25 orang siswa yang diberi pernyataan jika ada teman yang bertanya terkait penjelasan guru baru saja, maka ia mampu mengulang kembali penjelasan guru tersebut, walau dengan bahasa sendiri, didapat ada sebanyak 11 orang siswa yang menyatakan sering, kemudian ada 12 siswa yang menyatakan kadang-kadang saja serta sisanya 2 orang menyatakan tidak pernah.

Tabel 4. 18 Distribusi frekuensi senang ketika guru menjelaskan pelajaran

<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>F</b>
Sering	13
Kadang-kadang	12
Tidak Pernah	0
<b>Jumlah</b>	<b>25</b>

Tabel di atas menunjukkan dari sebanyak 25 orang siswa, ada 13 siswa yang menyatakan seringnya senang apabila guru menjelaskan pelajaran, kemudian ada 12 siswa yang menyatakan kadang-kadang dan tidak ada (0) siswa yang menyatakan tidak pernah senang ketika guru menjelaskan pelajaran.

### C. Analisis Data

Berdasarkan data hasil angket yang dijawab oleh responden, diperoleh rekapitulasi data *game online* yang disajikan dalam bentuk tabel berikut.

Tabel 4. 19 Data hasil angket game online responden

No.	Nama	No Item								Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	
1.	S. Nabila N.	1	1	2	2	2	3	2	2	15
2.	Hasyim Asy'ari	1	2	2	1	1	2	1	2	12
3.	Risma Julianty Fatimah	1	2	2	1	1	2	1	2	12
4.	M. Khafi Ahadi	2	2	1	1	1	2	2	3	14
5.	Muhammad Dzaakir A	2	2	3	3	3	2	2	1	18
6.	Muhammad annur haikal	1	3	2	1	2	1	1	2	13
7.	Putri Ananda Haliza	2	2	2	1	2	2	2	3	16
8.	Rahmad Riyandi	1	1	1	1	1	3	1	1	10
9.	M. Aldi qamaruzzaman	2	2	2	2	2	2	3	3	18
10.	Muhammad Nabil	1	2	2	1	1	3	1	1	12
11.	Hafifah Maulida	1	1	1	2	1	2	1	2	11
12.	Muhammad Rizki Padillah	1	2	1	2	2	2	1	2	13
13.	Ahmad Hidayat	2	2	1	2	2	2	1	3	15
14.	Ridho Abdul Hafizh	1	2	1	1	2	1	1	1	10
15.	Irfan Risandi	1	2	2	2	2	2	2	1	14
16.	zaskia wilda rizqia	3	3	2	1	1	1	3	3	17
17.	Riska Aulia	1	2	1	2	1	3	3	2	15
18.	Nindya Rahmah S	1	2	1	2	2	2	2	2	14
19.	Muhammad Akmar F	2	2	2	2	2	1	2	2	15
20.	Neisya Hanum Saewas	1	1	1	1	1	1	1	1	8
21.	Arifah Mukhrijiana	2	1	2	1	2	1	1	3	13
22.	M. Aspian Rizky R	1	2	2	1	1	3	1	1	12
23.	Putri Ariyanti	1	2	1	2	1	2	3	1	13
24.	Roziqie Ardiansyah	1	1	1	1	1	2	1	1	9
25.	Ihsanul Hakim	1	2	2	3	2	2	3	2	17

Berdasarkan hasil data pada angket di atas maka diperoleh nilai tertinggi yaitu 18 dan nilai terendah yaitu 8. Untuk untuk memperoleh interval kelasnya, maka memakai rumus sebagai berikut:

$$Interval = \frac{Nilai\ tertinggi - Nilai\ terendah + 1}{Jumlah\ kategori}$$

Jumlah kategori diklasifikasikan menjadi 3, yakni rendah, sedang, dan tinggi. Dari rumus interval tadi, diperoleh interval kelas untuk *game online* yaitu 3,67. Setelah diketahui interval kelas, selanjutnya angka tersebut diaplikasikan pada tabel berikut.

Tabel 4. 20 Distribusi frekuensi hasil angket *game online* responden

No.	Interval Kelas	Frekuensi	Kategori	persentase
1.	16-19	5	Tinggi	20%
2.	12-15	15	Sedang	60%
3.	8-11	5	Rendah	20%
	Jumlah	25		100%

Sesuai dengan hasil tabel di atas, maka didapati bahwa intensitas *game online* untuk 25 siswa yang menjadi sampel sebanyak 5 orang tergolong intensitas kategori tinggi, 15 orang sedang, dan 5 orang termasuk rendah. Dapat diketahui dari data tersebut bahwa tingkat intensitas *game online* siswa MAN 2 tergolong sedang.

Selanjutnya untuk data hasil angket aktivitas belajar dari sejumlah 25 responden yang diberi 8 butir pertanyaan terkait aktivitas belajar, bisa dilihat dari sajian tabel berikut.

Tabel 4. 21 Data hasil angket aktivitas belajar responden

No.	Nama	No Item								Jumlah
		1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	
1.	S. Nabila N.	2	1	2	3	3	3	2	3	19
2.	Hasyim Asy'ari	2	2	3	3	3	3	3	3	22
3.	Risma Julianty F	2	2	2	2	3	3	3	2	19
4.	M. Khafi Ahadi	2	2	3	3	3	3	3	3	22

No.	Nama	No Item								Jumlah
		1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	
5.	Muhammad Dzaakir	2	1	2	3	2	2	2	2	16
6.	Muhammad annur	2	2	2	3	3	2	3	2	19
7.	Putri Ananda Haliza	2	1	1	2	2	3	2	2	15
8.	Rahmad Riyandi	3	3	3	3	3	3	3	3	24
9.	M. Aldi	1	1	2	2	3	3	2	2	16
10.	Muhammad Nabil	3	2	3	3	3	2	3	3	22
11.	Hafifah Maulida	2	2	3	3	3	3	3	3	22
12.	Muhammad Rizki	2	2	2	2	2	2	2	2	16
13.	Ahmad Hidayat	2	2	3	3	3	3	3	3	22
14.	Ridho Abdul Hafizh	2	2	2	3	3	2	2	3	19
15.	Irfan Risandi	2	2	3	2	2	3	2	3	19
16.	zaskia wilda rizqia	2	1	3	2	3	3	1	2	17
17.	Riska Aulia	1	1	2	3	3	2	2	2	16
18.	Nindya Rahmah S	2	2	2	1	3	3	3	3	19
19.	Muhammad A F	1	1	2	2	2	2	2	2	14
20.	Neisyah H Saewas	2	2	1	2	3	3	2	3	18
21.	Arifah Mukhrijiana	2	2	3	3	3	3	3	3	22
22.	M. Aspian Rizky R	3	2	3	3	3	3	2	3	22
23.	Putri Ariyanti	2	2	3	2	3	2	3	2	19
24.	Roziqie Ardiansyah	2	2	2	2	3	2	2	2	17
25.	Ihsanul Hakim	1	1	1	1	3	3	1	2	13

Berdasarkan hasil data angket di atas, diperoleh nilai tertinggi sebesar 24, dan nilai terendah sebesar 13. Selanjutnya untuk memperoleh nilai interval kelas maka menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Interval = \frac{Nilai\ tertinggi - Nilai\ terendah + 1}{Jumlah\ kategori}$$

Jumlah kategori diklasifikasikan menjadi 3, yakni rendah, sedang, tinggi. dari rumus interval kelas di atas, maka nilai interval kelas yang diperoleh ialah 4.



Tabel 4. 22 Distribusi frekuensi hasil angket aktivitas belajar responden

No.	Interval Kelas	Frekuensi	Kategori	Persentase
1.	21-24	8	Tinggi	32%
2.	17-20	10	Sedang	40%
3.	13-16	7	Rendah	28%
	Jumlah	25		100%

Mengacu pada tabel di atas, diperoleh bahwa intensitas aktivitas belajar untuk 25 siswa yang menjadi sampel sebanyak 8 orang tergolong intensitas kategori tinggi, 10 orang sedang, dan 7 orang termasuk rendah. Dapat diketahui dari data tersebut bahwa tingkat intensitas aktivitas belajar siswa MAN 2 tergolong sedang.

Kemudian, langkah awal untuk menguji hipotesis ialah menemukan hasil Kai Kuadrat dengan mencari terlebih dahulu  $f_o$  (frekuensi hasil observasi) antara pengaruh game online terhadap aktivitas belajar siswa. Untuk memperoleh frekuensi hasil observasi maka digunakan tabel berikut.

Tabel 4. 23 Untuk mencari  $f_o$  antara game online dengan aktivitas belajar

No.	Nama	Game Online	Kategori	Aktivitas Belajar	Kategori
1.	S. Nabila N.	15	Sedang	19	Sedang
2.	Hasyim Asy'ari	12	Sedang	22	Tinggi
3.	Risma Julianty	12	Sedang	19	Sedang
4.	M. Khafi Ahadi	14	Sedang	22	Tinggi
5.	MDzaakir	18	Tinggi	16	Rendah
6.	M annur	13	Sedang	19	Sedang
7.	Putri Ananda	16	Tinggi	15	Rendah
8.	Rahmad Riyandi	10	Rendah	24	Tinggi
9.	M. Aldi	18	Tinggi	16	Rendah
10.	Muhammad Nabil	12	Sedang	22	Tinggi

No.	Nama	Game Online	Kategori	Aktivitas Belajar	Kategori
11.	Hafifah Maulida	11	Rendah	22	Tinggi
12.	M. Rizki	13	Sedang	16	Rendah
13.	Ahmad Hidayat	15	Sedang	22	Tinggi
14.	Ridho A	10	Rendah	19	Sedang
15.	Irfan Risandi	14	Sedang	19	Sedang
16.	zaskia wilda	17	Tinggi	17	Sedang
17.	Riska Aulia	15	Sedang	16	Rendah
18.	Nindya Rahmah S	14	Sedang	19	Sedang
19.	MAkmar	15	Sedang	14	Rendah
20.	Neisya Hanum	8	Rendah	18	Sedang
21.	Arifah M	13	Sedang	22	Tinggi
22.	M. Aspian Rizky	12	Sedang	22	Tinggi
23.	Putri Ariyanti	13	Sedang	19	Sedang
24.	Roziqie Ardian	9	Rendah	17	Sedang
25.	Ihsanul Hakim	17	Tinggi	13	Rendah

Setelah diketahui kategori dari masing-masing sampe dari tabel di atas, maka selanjutnya didapat nilai untuk tabel kontingensi yakni sebagai berikut.

Tabel 4. 24 Distribusi frekuensi tentang pengaruh game online terhadap aktivitas belajar

Game Online	Tinggi	Sedang	Rendah	Jumlah
Aktivitas Belajar				
Tinggi	0	6	2	8
Sedang	1	6	3	10
Rendah	4	3	0	7
Jumlah	5	15	5	25=N

Setelah diketahui nilai untuk tabel kontingensi maka bisa kita ketahui  $f_0$  dan selanjutnya didapat nilai  $X^2$  (kai kuadrat) yakni 9,571 (lihat lampiran 4 hal.79). Selanjutnya bisa peroleh korelasi kontingensi menggunakan rumus berikut.

$$\begin{aligned}
 KK &= \sqrt{\frac{X^2}{X^2 + N}} \\
 &= \sqrt{\frac{9,571}{9,571 + 25}} \\
 &= \sqrt{\frac{9,571}{34,571}} \\
 &= \sqrt{0,277} \\
 &= 0,526
 \end{aligned}$$

Selanjutnya nilai *Phi* dapat diketahui dengan rumus sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 Phi &= \frac{KK}{\sqrt{1 - KK^2}} \\
 Phi &= \frac{0,526}{\sqrt{1 - 0,526^2}} \\
 &= \frac{0,526}{\sqrt{1 - 0,277}} \\
 &= \frac{0,526}{\sqrt{0,723}} \\
 &= \frac{0,526}{0,850} \\
 &= 0,619
 \end{aligned}$$

Dari tabel dengan  $N=25$ , digunakan harga  $r$  table pada taraf signifikansi 5% = 0,396 dan pada taraf 1% = 0,505. Karena  $\phi = 0,619$  lebih besar dari  $r$  table, baik pada taraf signifikansi 5% maupun 1%, maka hipotesis  $H_a$  (Hipotesis Alternatif) yakni terdapat pengaruh *game online* terhadap aktivitas belajar siswa **diterima.**