

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada hari rabu tanggal 11 Desember. Pengambilan data dilakukan dengan cara memberikan skala kuisisioner yang berbentuk hardcopy kepada setiap siswa kelas 10 yang berjenis kelamin laki-laki dengan menggunakan teknik purposive sampling. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa SMA Hang Tuah 2 Sidoarjo kelas 10 bergender laki-laki sebanyak 146 orang.

Hasil dari penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui hubungan konsep diri dan intensitas bermain game online di Smartphone dengan perilaku prokastinasi pada pelajar SMA. Sehingga sebelum dilakukannya uji korelasi, terlebih dahulu dilakukan uji asumsi untuk melihat apakah data penelitian memenuhi syarat untuk dianalisis menggunakan teknik korelasi tertentu. Uji asumsi dalam penelitian ini meliputi uji normalitas dengan menggunakan Kolmogorov-Smirnov dan uji linearitas dengan menggunakan test for linearity dengan menggunakan program IBM SPSS Statistics 24.

Berdasarkan hasil uji normalitas, didapatkan hasil bahwa data dari penelitian skala konsep diri, intensitas bermain game online, serta perilaku prokrastinasi sama-sama memiliki nilai signifikansi ($p= 0,00$) ($p<0,05$), hal ini menunjukkan bahwa data penelitian memiliki distribusi tidak normal.

Berdasarkan hasil uji linearitas hubungan antara konsep diri dengan perilaku prokrastinasi memiliki nilai signifikansi ($p= 0,00$) ($p<0,05$), hal ini menunjukkan bahwa hubungan antara konsep diri dengan perilaku prokrastinasi bersifat linier, sedangkan hasil yang didapatkan dari uji linieritas hubungan anantara intensitas bermain game online dengan perilaku prokrastinasi memiliki nilai signifikansi ($p=$

0,01) ($p < 0,05$), maka hal ini menunjukkan bahwa hubungan antara intensitas bermain game online dengan perilaku prokrastinasi bersifat linier.

Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan teknik korelasi Spearman's Rho, hasil signifikansi antara variabel konsep diri dengan perilaku prokrastinasi menghasilkan nilai signifikansi sebesar ($p = 0,007$) ($p < 0,05$) yang menunjukkan adanya hubungan, dan penelitian ini menghasilkan korelasi sebesar -0,221 yang berarti ada korelasi negatif antara konsep diri dengan perilaku prokrastinasi yang berkorelasi sangat lemah. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif dan sangat lemah antara konsep diri dengan perilaku prokrastinasi. Pada penelitian intensitas bermain game online dengan perilaku prokrastinasi menghasilkan nilai signifikansi sebesar $p = 0,549$ ($p > 0,05$) yang menunjukkan tidak adanya hubungan, dan penelitian ini menghasilkan korelasi sebesar 0,50 yang berarti tingkat korelasi sangat lemah antara intensitas bermain game di smartphone dengan perilaku prokrastinasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat tidak adanya hubungan antara intensitas bermain game dengan perilaku prokrastinasi.

Tabel 4.1 Keterangan Hipotesis

Hipotesis	Hasil	Keterangan
Ada hubungan negatif antara konsep diri dengan perilaku prokrastinasi	$r = -0,221$ $p = 0,007$ ($p < 0,05$)	Ho ditolak Ha diterima
Ada hubungan positif antara intensitas bermain game online dengan perilaku prokrastinasi	$r = 0,50$ $p = 0,549$ ($p > 0,05$)	Ho diterima Ha ditolak

B. Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui hubungan konsep diri dan intensitas bermain game online di Smartphone dengan perilaku prokrastinasi pada pelajar SMA. Hasil dari penelitian yang dilakukan pada 146 subyek siswa SMA Hang Tuah 2 Sidoarjo kelas 10 menunjukkan adanya hubungan negatif antara konsep diri dengan perilaku prokrastinasi dengan nilai signifikan dan tingkat korelasi yang sangat lemah ($r = -0,221$; $p = 0,007$). Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan semakin rendah konsep diri, maka semakin tinggi perilaku prokrastinasi. Sebaliknya semakin tinggi konsep diri, maka semakin rendah perilaku prokrastinasi. Hasil dari penelitian ini sesuai dengan dengan hipotesis yang telah diajukan oleh peneliti yaitu “ada hubungan yang negatif antara konsep diri dengan perilaku prokrastinasi pada pelajar SMA”.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Isna Nurwahyuni tahun 2015 dengan judul “HUBUNGAN KONSEP DIRI DAN INTERAKSI TEMAN SEBAYA DENGAN PROKRASTINASI AKADEMIK MAHASISWA” dalam hasilnya mempunyai nilai Koofisien $r_{xy} = -0,335$ ($p=0,000$; $p<0,01$), hal itu menunjukkan ada hubungan negatif signifikan antara konsep diri dengan prokrastinasi akademik. Artinya semakin tinggi konsep mahasiswa, maka semakin rendah prokrastinasi akademik pada mahasiswa.

Pada dasarnya seseorang yang memiliki konsep diri yang baik akan mampu mengkondisikan atau membatasi hal yang dirasa itu baik atau buruk bagi kehidupannya, sesuai dengan topik pembahasan pada penelitian ini yaitu prokrastinasi, maka siswa yang mempunyai konsep diri yang tinggi akan memiliki sesuai ciri-ciri indikatornya yaitu rasa tanggung jawab terhadap kewajibannya sebagai siswa. Selain itu, salah satu indikator konsep diri positif yaitu memiliki keyakinan bahwa keberhasilan dan kegagalan tergantung diri sendiri, siswa yang memiliki keyakinan tersebut akan memikirkan dampak ketika siswa melakukan perilaku prokrastinasi yang sangat merugikan untuk dirinya sendiri.

Pada penelitian intensitas bermain game online dengan perilaku prokrastinasi menghasilkan nilai signifikansi sebesar $p = 0,549$ ($p > 0,05$) yang menunjukkan tidak adanya hubungan, dan penelitian ini menghasilkan korelasi sebesar 0,50 yang berarti tingkat korelasi sangat lemah antara intensitas bermain game di smartphone dengan perilaku prokrastinasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat tidak adanya hubungan antara intensitas bermain game dengan perilaku prokrastinasi.

Hasil ini berbalik dengan peneliti terdahulu yang diteliti oleh Drajat Edy Kurniawan tahun 2017 dengan judul “Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta” dengan hasil nilai signifikansi sebesar 0,000. Maka hipotesa penelitian sudah teruji kebenarannya yaitu “Ada pengaruh intensitas bermain game online terhadap perilaku prokrastinasi akademik pada Mahasiswa BK Semester II angkatan tahun 2016 Universitas PGRI Yogyakarta”. Hal ini dapat membuktikan bahwa intensitas bermain game online memiliki pengaruh terhadap munculnya perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan semakin tinggi intensitas mahasiswa dalam bermain game online maka semakin tinggi pula kecenderungan mahasiswa untuk berperilaku prokrastinasi akademik.

Dalam penelitian ini hasil hipotesis mengenai hubungan antara intensitas bermain game online dengan perilaku prokrastinasi yaitu H_0 diterima dan H_a ditolak dikarenakan pada hasil angket penelitian menemukan presentase 16,06% dari jumlah sample (146) menunjukkan memiliki konsep diri yang tinggi, sedangkan intensitas bermain game online dan perilaku prokrastinasinya juga tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa ada juga siswa yang memiliki konsep diri yang tinggi namun intensitas bermain game online dan prokrastinasinya juga tinggi.

Pada teori Ferrari, dkk., 1995; Rizvi, dkk., 1998; Bruno, 1998; Wulan, 2000) dipaparkan dua faktor utama yang mempengaruhi prokrastinasi akademik salah satunya faktor eksternal yaitu pengaruh lingkungan, dimana sebagian besar hasil dari

rekan angkatan kelas 10 menunjukkan bahwa memiliki perilaku prokrastinasi yang tinggi juga, di tambah pada era ini fenomena game online sedang marak atau digandrungi anak-anak muda bahkan orang dewasa, hasil dari penelitian mengenai intensitas bermain game online pada siswa kelas 10 SMA Hang Tuah 2 Sidoarjo menunjukkan intensitas bermain game online yang tinggi.

