

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Analisis Deskripsi

Untuk mengetahui hasil data yang dilakukan selanjutnya adalah analisis data dan pengolahan data terhadap hasil penelitian berupa jawaban angket yang telah diisi oleh responden.

1. Total keseluruhan hitung statistik konsep diri

Tabel 4.4. Hasil perhitungan statistik konsep diri

No	Keterangan	Nilai
1	Mean	91
2	Median	93
3	Modus	94
4	Skor tertinggi konsep diri	106
5	Skor terendah konsep diri	74
6	Responden (n)	22
7	Kelas (kategori)	3
8	Interval	12

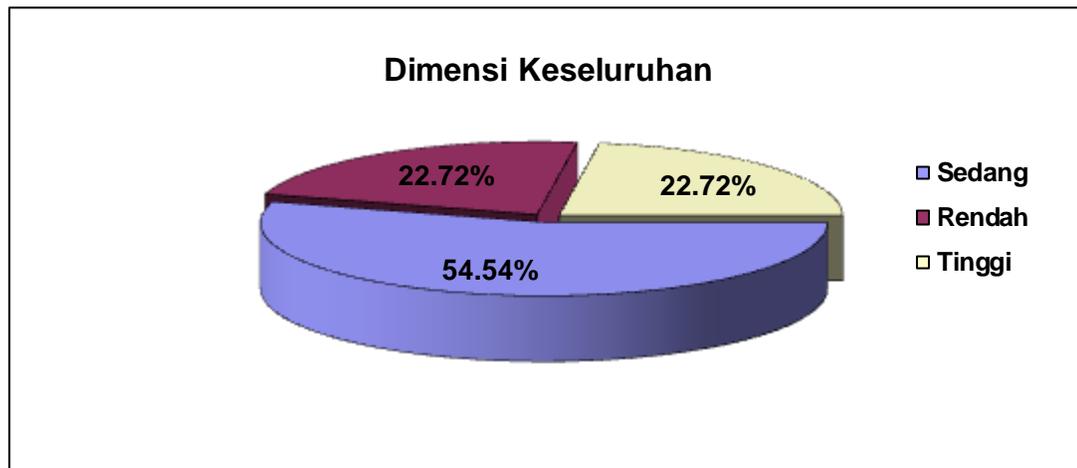
Tabel 4.5. Kategori konsep diri

No	Skor	Kategori
1	97-108	Tinggi
2	85-96	Sedang
3	73-84	Rendah

Tabel 4.6. Frekuensi konsep diri

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	97-108	Tinggi	5	22.72%
2	85-96	Sedang	12	54.54%
3	73-84	Rendah	5	22.72%
TOTAL			22	100%

Dari keseluruhan konsep diri, di dapatkan nilai maksimal 106, dan nilai minimal 74, dan yang mendapatkan kategori tinggi sebanyak 5 orang, kategori sedang 12 orang, dan kategori rendah 5 orang.



Gambar 4.1. Grafik diagram pie presentase Pengaruh Permainan Kelompok Terhadap Konsep Diri Siswa Kelas X PERTAMINA Soccer School dari dimensi keseluruhan.

Grafik diatas menunjukkan bahwa presentase Pengaruh Permainan Kelompok Terhadap Konsep Diri Siswa Kelas X PERTAMINA Soccer School dari dimensi keseluruhan dengan kategori tinggi presentase 22.72%, kategori sedang presentase 54.54%, kategori rendah presentase 22.72%.

2. Dimensi Konsep Diri Positif

Dari hasil penelitian pada dimensi konsep diri positif akan dijelaskan satu per satu. Hasil dimensi konsep diri positif bisa dilihat pada tabel-tabel dibawah ini.

Tabel 4.7. Hasil perhitungan statistik dimensi konsep diri positif

No	Keterangan	Nilai
1	Mean	65.59
2	Median	65
3	Modus	63
4	Skor tertinggi	74
5	Skor terendah	56
6	Responden (n)	22
7	Kelas (kategori)	3
8	Interval	7

Tabel 4.8. Kategori dimensi konsep diri positif

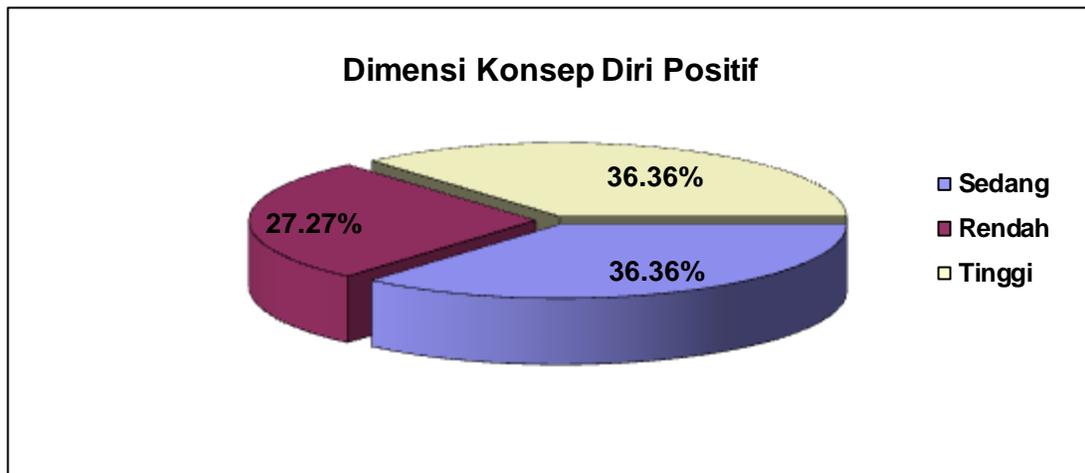
No	Skor	Kategori
1	69-75	Tinggi
2	62-68	Sedang
3	55-61	Rendah

Tabel 4.9. Frekuensi dimensi konsep diri positif

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	69-75	Tinggi	8	36.36%
2	62-68	Sedang	8	36.36%
3	55-61	Rendah	6	27.27%
TOTAL			22	100%

Dari hasil penjabaran dimensi konsep diri positif dapat di lihat pada tabel 8 diatas bahwa Pengaruh Permainan Kelompok Terhadap Konsep Diri Siswa Kelas X PERTAMINA *Soccer School* yang ditinjau dari dimensi konsep diri positif dengan kategori tinggi berjumlah 8 orang, kategori sedang 8 orang, dan kategori rendah 6 orang. Jadi terlihat dalam Pengaruh Permainan Kelompok Terhadap Konsep Diri Siswa Kelas X PERTAMINA *Soccer School* dari dimensi konsep diri positif dengan jumlah paling banyak adalah dengan kategori tinggi, dan sedang yaitu berjumlah 8 orang (36.36%)

Presentase jumlah Pengaruh Permainan Kelompok Terhadap Konsep Diri Siswa Kelas X PERTAMINA *Soccer School* dari dimensi konsep diri positif dapat dilihat pada grafik diagram *pie* di bawah ini :



Gambar 4.2. Grafik diagram pie Pengaruh Permainan Kelompok Terhadap Konsep Diri Siswa Kelas X PERTAMINA Soccer School dari dimensi konsep diri positif

Grafik diatas menunjukkan bahwa presentase Pengaruh Permainan Kelompok Terhadap Konsep Diri Siswa Kelas X PERTAMINA Soccer School dari dimensi konsep diri positif dengan kategori tinggi presentase 36.36%, kategori sedang presentase 36.36%, kategori rendah presentase 27.27%.

3. Dimensi Konsep Diri Negatif

Sedangkan dari hasil penelitian pada dimensi konsep diri negatif dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.10. Hasil perhitungan statistik dimensi konsep diri negatif

No	Keterangan	Nilai
1	Mean	25.40
2	Median	26.5
3	Modus	20, 23, 27

4	Skor tertinggi	33
5	Skor terendah	18
6	Responden (n)	22
7	Kelas (kategori)	3
8	Interval	6

Tabel 4.11. Kategori dimensi konsep diri negatif

No	Skor	Kategori
1	29-34	Tinggi
2	23-28	Sedang
3	17-22	Rendah

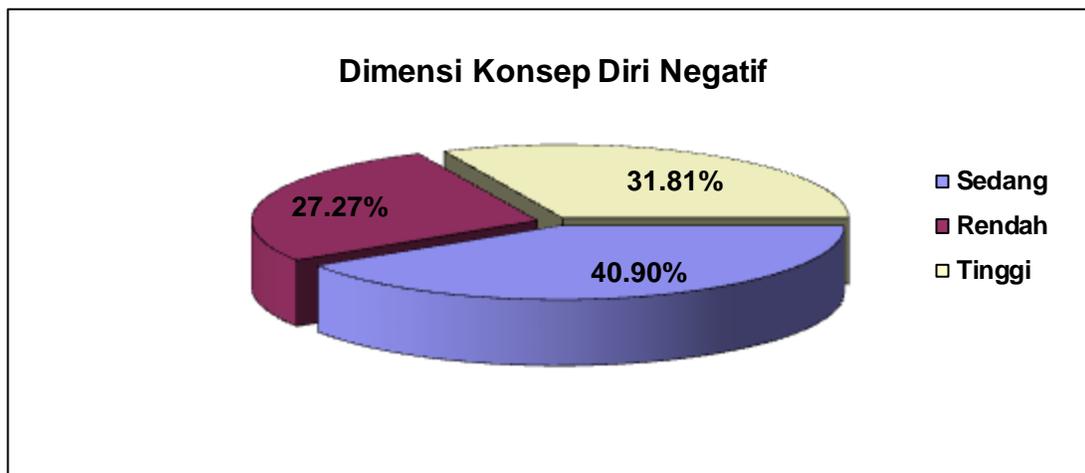
Tabel 4.12. Frekuensi dimensi konsep diri negatif

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	29-34	Tinggi	7	31.81%
2	23-28	Sedang	9	40.90%
3	17-22	Rendah	6	27.27%
TOTAL			22	100%

Dari hasil yang telah di dapatkan di dimensi konsep diri negatif, dapat di lihat di tabel 11 diatas bahwa Pengaruh Permainan Kelompok Terhadap

Konsep Diri Siswa Kelas X PERTAMINA *Soccer School* yang ditinjau dari dimensi konsep diri negatif dengan kategori tinggi berjumlah 7 orang, kategori sedang 9 orang, dan kategori rendah 6 orang. Jadi terlihat dalam Pengaruh Permainan Kelompok Terhadap Konsep Diri Siswa Kelas X PERTAMINA *Soccer School* dari dimensi konsep diri negatif dengan jumlah paling banyak adalah dengan ketegori sedang yaitu berjumlah 9 orang (40.90%)

Presentase jumlah Pengaruh Permainan Kelompok Terhadap Konsep Diri Siswa Kelas X PERTAMINA *Soccer School* dari dimensi konsep diri negatif dapat dilihat pada grafik diagram *pie* di bawah ini :



Gambar 4.3. Grafik diagram pie Pengaruh Permainan Kelompok Terhadap Konsep Diri Siswa Kelas X PERTAMINA *Soccer School* dari dimensi konsep diri negatif

Grafik diatas menunjukkan bahwa presentase Pengaruh Permainan Kelompok Terhadap Konsep Diri Siswa Kelas X PERTAMINA *Soccer School* dari dimensi konsep diri negatif dengan kategori tinggi presentase 31.81%,

kategori sedang presentase 40.90%, dan kategori rendah presentase 27.27%.

B. Pembahasan

Setelah dijabarkan dari total keseluruhan konsep diri, dan perdimensi konsep diri diketahui hasilnya sebagai berikut, 1) Dimensi konsep diri positif, sebanyak 27.27% atau 6 orang siswa masih berada di kategori rendah yang artinya 6 orang siswa tersebut memiliki konsep diri yang kurang baik, dan sebanyak 72.72% dari kategori tinggi dan sedang, yang artinya bahwa sebagian besar siswa kelas X PERTAMINA *Soccer School* (16 orang) sudah memiliki konsep diri yang cukup baik. 2) Dimensi konsep diri negatif, sebanyak 31.81% dalam kategori tinggi, yang artinya sebanyak 7 orang siswa masih memiliki konsep diri yang kurang baik, dan sebanyak 68.17% dari kategori sedang dan rendah, yang artinya bahwa sebagian besar siswa kelas X PERTAMINA *Soccer School* (15 orang) sudah memiliki konsep diri yang cukup baik di dimensi konsep diri negatif.

Secara keseluruhan, konsep diri siswa kelas X PERTAMINA *Soccer School* yang mendapatkan perlakuan dari permainan kelompok tergolong sudah cukup baik, karena hasil yang didapatkan dari tiap dimensi banyak presentasinya adalah di kategori sedang dan tinggi di dimensi konsep diri positif, dan kategori sedang dan rendah di dimensi konsep diri negatif.

Faktor pembentukan konsep diri dapat dipengaruhi dari faktor eksternal, salah satunya adalah dengan lingkungan atau dengan cara bersosialisasi. Jika faktor eksternal itu kurang mendukung maka akan berdampak buruk bagi individu. Oleh karena itu kegiatan atau aktivitas yang berdampak positif harus sering dilakukan. Kegiatan atau aktivitas yang positif seperti permainan kelompok yang dilakukan dalam penelitian ini perlu rutin dilakukan, karena dapat membantu untuk membentuk konsep diri siswa *PERTAMINA Soccer School* menjadi lebih baik lagi.