

## BAB IV

### ANALISA DATA

#### A. Analisa kualitatif teori BPA.

Analisa ini untuk membuktikan apakah pelaksanaan bimbingan dan penyuluhan agama dalam mengatasi perilaku perjudian (merpati) pemuda di Semut Kalimir kelurahan Bongkaran Kecamatan Pabean Cantian ada kesesuaiannya dengan teori pada umumnya, digunakan analisa kualitatif komperatif, yaitu membandingkan pelaksanaan bimbingan dan penyuluhan agama (Bapak Tolha Syakir) dengan konsep atau teori pada bimbingan dan penyuluhan agama, dapat dilihat tabel dibawah ini

## Tabel

T E O R I	!	D A T A
1. Dari segi teknik BPA		
- Directive	!	Pelaksanaan BPA Oleh Bapak
- Non directive	!	Tolha Syakir berupa :
- Eclectiv	!	- Kepanasehatan secara langsung, baik dalam bentuk
dan	!	individual maupun kelompok.
- Non directive	!	
- Rasional emotive	!	
- Klinikal	!	
- Analisi transaksional!	!	
2. Dari segi prosedur BPA	!	Langkah-langkah yang di
mempunyai prosedur sebagaimai berikut :	!	tempuh oleh Bapak Tolha -
a. Identifikasi	!	Syakir dalam mengatasi pri
b. Diagnosa	!	laku perjudian adalah :
c. Prognosa	!	a. Langkah identifikasi
		b. Langkah Prognosa

T E O R I	!	D A T A
d. Terapi	!	c. Langkah terapi
e. Evaluasi & Follow up!	!	d. Langkah evaluasi dan Follow up
3. Sesuai dengan kode etik !	3. Konselor yang ditunjuk - BPA, maka syarat-syarat !	untuk mengatasi masalah untuk menjadi konselor !
	harus, antara lain !	yang ada di Semut Kalimir sudah memenuhi syarat se-
a. Memiliki sikap dan ke- pribadian yang mena -!	bagai seorang konselor, yaitu :	rik thd anak bimbing, !
b. Memiliki rasa tanggu !	a. Berkepribadian menarik	ng jawab thd tugas!
ng jawab thd tugas!	b. Memiliki kematangan ji- wa dalam bertindak me- nghadapi permasalahan -	pekerjaannya.
c. Memiliki kematangan -!	c. Berhati sabar dan tang- jiwa dalam bertindak !	yang butuh pemecahan,
jiwa dalam bertindak !	menghadapi permasala !	guh dalam menjalankan han yang membutuhkan !
menghadapi permasala !	d. Ahli agama.	tugasnya.
d. Memiliki ketangguhan !		
dan kesabaran dalam- !		
melaksanakan tugas. !		
4. Masalah yang ditangani	4. Masalah yang ada di Semut oleh BPA :	Kalimir adalah :
a. Problema perkawinan !	- Masalah prilaku perjudi-	
b. Problema karena kete !	an (merpati).	
gangan jiwa/syarat. !		
c. Problema tingkah laku!		
asosial (mengganggu - !		
masyarakat). !		
d. Problema ttg pengambi- lan keputusan dan ah-!		
laq. dan Problema dll!		
	!	

Dari penyajian tabel tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa antara teori BPA dengan pelaksanaan BPA yang diterapkan oleh Bapak Tolha Syakir nampaknya ada kesesuaiananya, hanya saja ada suatu perbedaan istilah bahasa yang maksudnya sama.

## B. Analisa kuantitatif.

Adapun analisa kuantitatif untuk mengetahui adakah pengaruh BPA dalam mengatasi perilaku perjudian (merpati) pemuda di Semut Kalimir. Untuk mengukur sejauhmana pengaruh tersebut harus dilakukan terlebih dahulu pengujian hipotesa kerja dan hipotesa nihil, apabila ternyata hipotesa kerja diterima maka dapat dilanjutkan untuk menguji sejauhmana tingkat pengaruh tersebut.

Untuk mempermudah pengujian hipotesa dalam analisa kuantitatif ini, maka akan disajikan tabel dari hasil penyebaran angket : yaitu sebagai berikut :

Tabel 5

## TENTANG KEAKTIFAN MENGIKUTI PELAKSANAAN KEGIATAN OLEH RESPONDEN

No.	!	1	!	2	!	3	!	4	!	5	!	Score
11.	!	3	!	3	!	3	!	3	!	3	!	15
12.	!	3	!	3	!	3	!	3	!	3	!	15
13.	!	3	!	3	!	3	!	3	!	3	!	15
14.	!	3	!	3	!	3	!	3	!	3	!	15
15.	!	3	!	3	!	3	!	3	!	3	!	15
16.	!	3	!	3	!	3	!	3	!	3	!	15
17.	!	3	!	3	!	3	!	3	!	3	!	15

! 253

TABEL 6

## TENTANG PERUBAHAN PRILAKU PERJUDIAN SETELAH DIBIMBING

No.	!	6	!	7	!	8	!	9	!	10	!	11	!	Score
1.	!	3	!	3	!	3	!	3	!	3	!	3	!	18
2.	!	3	!	3	!	3	!	3	!	3	!	3	!	18
3.	!	3	!	3	!	3	!	3	!	3	!	3	!	18
4.	!	3	!	3	!	2	!	3	!	3	!	3	!	17
5.	!	2	!	3	!	3	!	3	!	3	!	3	!	17
6.	!	3	!	3	!	3	!	3	!	3	!	3	!	18
7.	!	3	!	2	!	3	!	3	!	3	!	2	!	16
8.	!	2	!	3	!	3	!	3	!	3	!	3	!	17
9.	!	3	!	3	!	2	!	2	!	3	!	3	!	16
10.	!	3	!	3	!	3	!	3	!	3	!	3	!	18
11.	!	2	!	3	!	3	!	3	!	3	!	3	!	17
12.	!	3	!	3	!	3	!	3	!	3	!	3	!	18
13.	!	3	!	3	!	3	!	3	!	3	!	3	!	18
14.	!	3	!	3	!	2	!	3	!	3	!	3	!	17
15.	!	3	!	3	!	3	!	2	!	3	!	3	!	17
16.	!	3	!	3	!	3	!	3	!	3	!	3	!	18
17.	!	3	!	3	!	3	!	3	!	3	!	3	!	18

! 298

Tabel 7

## TENTANG KEAKTIFAN MENGIKUTI PELAKSANAAN KEGIATAN BPA

No.	Score	Mean	Kategori		
			+	-	
1.	15	14,88	+	!	
2.	15	14,88	+	!	
3.	15	14,88	+	!	
4.	14	14,88			-
5.	14	14,88			-
6.	15	14,88	+	!	
7.	15	14,88	+	!	
8.	15	14,88	+	!	
9.	15	14,88	+	!	
10.	15	14,88	+	!	
11.	15	14,88	+	!	
12.	15	14,88	+	!	
13.	15	14,88	+	!	
14.	15	14,88	+	!	
15.	15	14,88	+	!	
16.	15	14,88	+	!	
17.	15	14,88	+	!	
	253	253	15	!	2

Tabel 8

## TENTANG PERUBAHAN PRIALAKU PERJUDIAN SETELAH DIRIMPING

No.	Score	Mean	Kategori		
			+	-	
1.	18	17,53	+	!	
2.	18	17,53	+	!	
3.	18	17,53	+	!	
4.	17	17,53	!	!	-
5.	17	17,53	!	!	-
6.	18	17,53	+	!	
7.	16	17,53	!	!	-
8.	17	17,53	!	!	-
9.	16	17,53	!	!	-
10.	18	17,53	+	!	
11.	17	17,53	!	!	-
12.	18	17,53	+	!	
13.	18	17,53	+	!	
14.	17	17,53	!	!	-
15.	17	17,53	!	!	-
16.	18	17,53	+	!	
17.	18	17,53	+	!	
	298	298	9	!	8

### C. Kriteria Score.

Untuk mempermudah dalam menganalisa data dari hasil interview, maka score yang telah diperoleh diklasifikasikan dengan mencari mean (nilai rata-rata) dengan memakai rumus :

$$\text{Mean} = \frac{\text{Jumlah nilai seluruh responden}}{\text{Jumlah responden}}$$

$$= M \frac{F}{N}$$

Dengan demikian kriteria score dapat dikelompokkan sebagai berikut :

#### a. Keaktifan mengikuti kegiatan BPA

$$M = \frac{F}{N} = \frac{253}{17} = 14,88$$

Dengan nilai mean tersebut, maka ditentukan kriteria bahwa nilai 14,88 keatas dikategorikan sebagai nilai tinggi (+), sedangkan nilai 14,88 kebawah dikategorikan sebagai nilai rendah (-).

#### b. Tentang perubahan prilaku perjudian setelah dibimbing (kepenasehatan langsung).

$$M = \frac{F}{N} = \frac{298}{17} = 17,53$$

Dengan nilai mean tersebut dapat ditentukan bahwa nilai 17,53 keatas dikategorikan sebagai nilai tinggi (+) sedangkan nilai 17,53 kebawah dikategorikan sebagai nilai rendah (-).

## PERSIAPAN MENGHITUNG NILAI $x^2$

! Tingkat penerimaan ! terhadap nasehat ! ( Fo )		! Perubahan prilaku ! ! Judi ( Fh ) !				Total	
		!	+	-	!		!
	+	!	9	!	6	!	15
	-	!	2	!	0	!	2
TOTAL		!	11	!	6	!	17

Tabel 9

## PERSIAPAN MENGHITUNG NILAI $x^2$

Kategori	$F_o$	$F_h$	$F_o - F_h$	$(F_o - F_h)^2$	$\frac{(F_o - F_h)^2}{F_h}$
+	15	9	6	36	4
-	2	8	-6	36	4,5
Total	17	17	0	-	8,5

Penjabarannya :

$$X^2 = \sum \frac{(F_o - F_h)^2}{F_h} + \sum \frac{(F_o - F_h)^2}{F_h}$$

$$x^2 = \frac{(15 - 9)^2}{17} + \frac{(2 - 8)^2}{17}$$

$$x^2 = (\underline{6})^2 + (\underline{6})^2$$

8,5                  8,5

$$x^2 = \frac{36}{8,5} + \frac{36}{8,5}$$

$$X^2 = 4,24 + 4,24 = 8,5$$

Dengan demikian, maka diperoleh hasil perhitungan

## Menghitung DB :

$$\begin{aligned}
 d.b. &= (b - 1)(k - 1) \\
 &= (2 - 1)(2 - 1) \\
 &= (1)(1) \\
 &= 1 \times 1 \\
 &= 1
 \end{aligned}$$

Dengan d.b. = 1 maka didapatkan taraf signifikansi, 5 % adalah 3,841, ketentuan yang berlaku adalah apabila  $\chi_0^2 > \chi_t^2$  5 % maka nilai chi kwadrat yang kita peroleh dikatakan signifikan dan sebagai konsekwensinya menerima hipotesa kerja, dan sebaliknya jika  $\chi_0^2 < \chi_t^2$  5 % maka nilai chi kwadrat itu dikatakan non signifikan, dan sebagai konsekwensinya hipotesa nihil akan diterima.

Dengan demikian dapat diketahui perbandingan dari  $\chi_0^2$  dengan  $\chi_t^2$  pada taraf 5 % adalah sebagai berikut :

$$8,5 > 3,841$$

Dari kenyataan tersebut diatas maka nilai chi kwadrat yang diperoleh dinyatakan signifikan dan sebagai konsekwensinya hipotesa kerja yang berbunyi : "Bawa keberhasilan BPA dalam mengatasi prilaku perjudian itu dipengaruhi oleh adanya tingkat penerimaan para pemuda terhadap nasehat yang diberikan oleh para tokoh agama". Maka dinyatakan diterima. Jadi hipotesa nihil yang berbunyi : "Keberhasilan BPA dalam mengatasi prilaku perjudian itu tidak dipengaruhi oleh adanya tingkat penerimaan para pemuda terhadap nasehat yang diberikan oleh para tokoh agama. Dinyatakan ditolak."

Adapun untuk mengetahui sejauhmana tingkat pengaruh BPA dalam mengatasi prilaku perjudian (merpati) pemuda di Semut Kalimir, maka digunakan koefisien konsingensi - (KK) yaitu

$$KK = \sqrt{\frac{X}{\frac{X}{N} + N}}$$

### Keterangan :

$\chi^2$  = Adalah hasil chi kwadrad yang telah diperoleh.

N = Adalah jumlah responden.

Sedangkan langkah selanjutnya adalah memasukkan ke dalam rumus, yaitu sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 \text{KK} &= \sqrt{\frac{8,5}{8,5 + 17}} \\
 &= \sqrt{\frac{8,5}{25,5}} \\
 &= \sqrt{0,33} \\
 &= \text{Jadi KK} = 0,57
 \end{aligned}$$

Untuk mengetahui pengaruh tersebut, Jalaluddin Rachmad telah memberikan ketentuan sebagai berikut :

Kurang dari 0, 20 pengaruh rendah sekali

0, 20 - 0, 20 pengaruh rendah tapi pasti

0, 40 - 0, 70 pengaruh yang cukup berarti

0, 70 - 0, 90 pengaruh yang tinggi kuat

dari 0-90 pengaruh sangat tinggi

kenaikan dari 50, 50 pengaruh sangat tinggi, kematian akibat demam diambil

kuat sekali dapat diandalkan.<sup>1</sup>

Dari perhitungan diatas, maka dapat diperoleh bahwa tingkat pengaruh BPA dalam mengatasi perilaku perjudian-merpati pemuda di Semut Kalimir, mencapai angka 0, 57 berarti angka tersebut terletak antara 0, 40 - 0, 70 yang berarti mempunyai pengaruh yang cukup berarti.

Dengan demikian maka pelaksanaan BPA dalam mengata-  
si prilaku perjudian (merpati) pemuda disemut kalimir  
berpengaruh yang cukup berarti yang mencapai angka 0,57.

<sup>1</sup>Jalaluddi Rachmad, Methodologi penelitian komunikasi, Remaja Agung, Bandung, 1985, hlm 41