

**HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP  
PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS 3 SMP ISLAM  
BRAWIJAYA KOTA MOJOKERTO DIMEDIASI  
*SELF-REGULATED LEARNING***

**SKRIPSI**



oleh

**Muhammad Ibrahim Hamdani  
13410225**

**FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
2019**

**HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP  
PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS 3 SMP ISLAM  
BRAWIJAYA KOTA MOJOKERTO DIMEDIASI  
*SELF-REGULATED LEARNING***

**SKRIPSI**

Diajukan kepada  
Dekan Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang  
untuk memenuhi salah satu persyaratan  
dalam memperoleh gelar sarjana Psikologi (S.Psi)

**oleh**

**Muhammad Ibrahim Hamdani  
13410225**

**FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
2019**

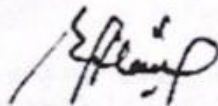
**HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP  
PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS 3 SMP ISLAM  
BRAWIJAYA KOTA MOJOKERTO DIMEDIASI *SELF-  
REGULATED LEARNING***

**SKRIPSI**

oleh

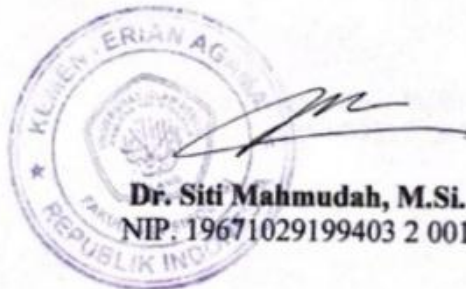
**Muhammad Ibrahim Hamdani  
13410225**

**Telah disetujui oleh:  
Dosen Pembimbing**



**Dr. Elok Halimatus Sa'diyah, M.Si.  
NIP. 197405182005012002**

**Mengetahui,  
Dekan Fakultas Psikologi**



**Dr. Siti Mahmudah, M.Si.  
NIP. 19671029199403 2 001**

## SKRIPSI

### HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS 3 SMP ISLAM BRAWIJAYA KOTA MOJOKERTO MELALUI *SELF- REGULATED LEARNING*

telah dipertahankan didepan Dewan Penguji  
pada tanggal 15 November 2019

#### Susunan Dewan Penguji

Dosen Pembimbing

Dr. Flok Halimatul Sad'adiyah, M.Si  
NIP. 197405182005012002

Anggota Penguji lain  
Ketua Penguji

Dr. M. Mahpur, M.Si  
NIP.197605052005011003

Dosen Pembimbing

Muhammad Jamaluddin, M.Si  
NIP. 198011082008011007

Penguji Utama

Prof. Dr. H. Mulyadi, M.Pd.I  
NIP.195507171982031005

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi  
Tanggal, 6 Desember 2019

Mengesahkan  
Dekan Fakultas Psikologi  
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



Dr. Siti Mahmudah, M.Si.  
NIP. 19671029199403 2 001

## PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Ibrahim Hamdani  
NIM : 13410225  
Fakultas : Psikologi UIN Malang

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul “Hubungan Kecanduan *Game online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas 3 SMP Islam Brawijaya Kota Mojokerto Dimediasi *Self-Regulated Learning*”, adalah benar-benar hasil karya sendiri baik sebagian maupun keseluruhan, kecuali dalam bentuk kutipan yang disebutkan sumbernya. Jika dikemudian hari ada klaim dari pihak lain, bukan menjadi tanggung jawab Dosen Pembimbing dan pihak Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benanya dan apabila pernyataan ini tidak benar saya bersedia mendapatkan sanksi.

Malang, 15 November 2019

Penulis,



Muhammad Ibrahim Hamdani  
13410225

## **MOTTO**

*“Terlalu memperdulikan apa yang orang pikirkan dan kau akan selalu menjadi tahanan mereka.” – Lao Tzu*

## **PERSEMBAHAN**

**Skripsi ini penulis persembahkan untuk keluarga, pengajar, rekan, dan sahabat-sahabat seperjuangan.**

## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrohmanirrohim, Alhamdulillah robbil 'alamin*, lantunan rasa syukur kepada Allah SWT, dengan kasih-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini sebagai tugas akhir studi di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Sholawat serta salam tak lupa selalu tertuju kepada Rosulullah SAW, pemimpin teridealis sepanjang masa.

Penulis menyadari bahwa karya ini tidak lepas dari bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Abdul Haris, M. Ag, selaku rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
2. Dr. Siti Mahmudah, M. Si, selaku dekan Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
3. Muhammad Jamaluddin, M. Si, selaku ketua jurusan Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
4. Dr. Elok Halimatus Sa,diyah, M.Si Selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan kepada penulis dengan penuh kesabaran
5. Hj. Tatik Salamah, S.Pd, M.PdI, selaku kepala sekolah SMP Islam Brawijaya yang telah mengizinkan saya untuk penelitian tugas akhir
6. Kedua Orang tua dan kakak-kakak yang selalu memberikan doa dan dukungan baik berupa materi maupun non materi selama menempuh pendidikan sampai jenjang mahasiswa, yang tak pernah terlupakan
7. Sahabat-sahabatku tercinta, karena tak henti-henti menemani, mengingatkan, mendampingi dengan segenap hatinya selama saya di Malang sampai akhirnya tersusunnya tugas akhir ini
8. Segenap Civitas Akademika Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, terutama seluruh dosen, terima kasih atas segala ilmu dan bimbingannya.
9. Organisasi Pergerakan Mahasiswa Islam Indonesia (PMII) terkhusus rayon “penakluk” Al-Adawiyah, yang telah menggembleng saya, memberikan pengalaman yang sangat berharga. Mulai dari jatuh hingga bangkit lagi. Segala suka dan duka. Terimakasih atas segala ilmu yang sangat berharga



yang tidak pernah saya dapat dibangku kuliah. Sebuah tempat berproses yang indah dengan orang terindah.

10. Semua responden yang telah bersedia membantu untuk terlaksananya penelitian ini.
11. Semua pihak yang turut membantu dalam menyelesaikan penelitian ini, dan membantu penulis selama menjalani proses perkuliahan, baik secara moril, maupun materiil.

Semoga Allah memberikan imbalan yang setimpal atas segala bantuan dan jerih payah yang diberikan kepada penulis sehingga skripsi ini selesai. Penulis menyadari masih banyak kekurangan dan keterbatasan dalam skripsi ini, oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk menyempurnakan karya tulis ilmiah ini dari siapapun. Akhirnya penulis berharap mudah-mudahan karya ini bermanfaat dan dijadikan pertimbangan dalam pengembangan psikologi kedepan.

Malang, 15 November 2019

Penulis

**Muhammad Ibrahim Hamdani**

NIM.13410225

## DAFTAR ISI

Halaman Persetujuan .....	iii
Halaman Pengesah .....	iv
Pernyataan Orisinalitas .....	v
Motto .....	vi
Persembahan .....	vii
Kata Pengantar .....	viii
Daftar Isi .....	x
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR GRAFIK .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
Abstrak.....	xvii
Abstract.....	xviii
مستخلص البحث .....	xix
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	11
C. Tujuan Penelitian .....	12
D. Manfaat Penelitian .....	12
<b>BAB II KAJIAN TEORI .....</b>	<b>14</b>
A. Prestasi Belajar.....	14
B. Self-Regulated Learning .....	25
C. Kecanduan Game Online .....	40
D. Prestasi Belajar, <i>Self-Regulated Learning</i> , dan Kecanduan <i>Game online</i> dalam Pandangan Islam .....	49
E. Hubungan Kecanduan Game Online terhadap Prestasi Belajar Siswa Melalui Self-Regulated Learning.....	54
F. Hipotesis Penelitian.....	55
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>56</b>
A. Rancangan Penelitian .....	56
B. Identifikasi Variabel Penelitian.....	56
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	58
D. Subjek Penelitian.....	59
E. Teknik Pengumpulan Data.....	60
F. Analisis Data .....	67
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>68</b>
A. Pelaksanaan Penelitian .....	68
B. Hasil Penelitian .....	71
C. Analisis Data .....	74
D. Uji Asumsi Klasik.....	99
<b>BAB V PEMBAHASAN .....</b>	<b>102</b>

A. Tingkat Kecanduan <i>Game Online</i> Siswa Kelas 3 SMP Islam Brawijaya Kota Mojokerto .....	102
B. Deskripsi penilaian aspek <i>Compulsion</i> diuraikan pada tabel berikut. .	107
C. Deskripsi penilaian aspek <i>Mood modification or escape</i> diuraikan pada tabel berikut.....	109
D. Deskripsi penilaian aspek <i>Interpersonal and helath-related problems</i> diuraikan pada tabel berikut. ....	111
E. Deskripsi penilaian aspek <i>Tolerance</i> diuraikan pada tabel berikut.....	113
F. Deskripsi Nilai Raport Mata Pelajaran ASW .....	122
<b>BAB VI PENUTUP .....</b>	<b>136</b>
A. Kesimpulan .....	136
B. SARAN .....	137
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>138</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>141</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Indikator Prestasi Belajar .....	24
Tabel 2 Nilai Tiap Jawaban pada Skala Kecanduan Game Online.....	61
Tabel 3 Blueprint Skala Kecanduan Game Online .....	61
Tabel 4 Nilai Tiap Jawaban pada Skala Self-Regulated Learning.....	63
Tabel 5 Blueprint Skala Self-Regulated Learning .....	63
Tabel 6 Kualifikasi Penilaian Prestasi Belajar Dilihat dari Nilai Raport.....	64
Tabel 7 Blueprint Skala Self-Regulated Learning setelah Uji Validitas .....	71
Tabel 8 Blueprint Skala Kecanduan Game Online setelah Uji Validitas .....	73
Tabel 9 Hasil Uji Reliabilitas .....	74
Tabel 10 Penilaian Aspek Withdrawal.....	75
Tabel 11 Distribusi Frekuensi Aspek Withdrawal .....	76
Tabel 12 Penilaian Aspek Compulsion .....	77
Tabel 13 Distribusi Frekuensi Aspek Compulsion .....	78
Tabel 14 Penilaian Aspek Mood Modification or Escape .....	79
Tabel 15 Distribusi Frekuensi Mood Modification or Escape .....	80
Tabel 16 Penilaian Aspek Interpersonal and health-related problems.....	81
Tabel 17 Distribusi Frekuensi Aspek Interpersonal and health-related problems ..	82
Tabel 18 Penilaian Aspek Tolerance.....	83
Tabel 19 Distribusi Frekuensi Aspek Tolerance .....	84
Tabel 20 Nilai Raport PAI .....	85
Tabel 21 Nilai Raport PKN.....	86
Tabel 22 Nilai Raport Bahasa Indonesia.....	86
Tabel 23 Nilai Raport Matematika.....	87
Tabel 24 Nilai Raport IPA .....	87
Tabel 25 Nilai Raport IPS .....	88
Tabel 26 Nilai Raport Bahasa Inggris.....	88
Tabel 27 Nilai Raport Seni Budaya .....	89
Tabel 28 Nilai Raport PJOK .....	89
Tabel 29 Nilai Raport PKY .....	90
Tabel 30 Nilai Raport BJW .....	90
Tabel 31 Nilai Raport ALQ.....	90
Tabel 32 Nilai Raport ASW .....	91
Tabel 33 Penilaian Aspek Kognitif .....	91
Tabel 34 Distribusi Frekuensi Aspek Kognitif .....	92
Tabel 35 Penilaian Aspek Motivasi .....	93
Tabel 36 Distribusi Frekuensi Aspek Motivasi.....	94
Tabel 37 Penilaian Aspek Perilaku .....	95
Tabel 38 Distribusi Frekuensi Aspek Perilaku.....	96
Tabel 39 ANOVA .....	97
Tabel 40 Coefficients .....	98
Tabel 41 Model Summary.....	100
Tabel 42 One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test .....	101
Tabel 43 Tingkat Kecanduan Game Online.....	102
Tabel 44 Penilaian Aspek Withdrawal.....	105

Tabel 45 Distribusi Frekuensi Aspek Withdrawal .....	106
Tabel 46 Penilaian Aspek Compulsion .....	107
Tabel 47 Distribusi Frekuensi Aspek Compulsion .....	107
Tabel 48 Penilaian Aspek Mood Modification or Escape .....	109
Tabel 49 Distribusi Frekuensi Mood Modification or Escape .....	110
Tabel 50 Penilaian Aspek Interpersonal and health-related problems.....	111
Tabel 51 Distribusi Frekuensi Aspek Interpersonal and health-related problems	112
Tabel 52 Penilaian Aspek Tolerance.....	113
Tabel 53 Distribusi Frekuensi Aspek Tolerance .....	114
Tabel 54 Tingkat Prestasi Belajar .....	115
Tabel 55 Nilai Raport PAI .....	116
Tabel 56 Nilai Raport PKN.....	117
Tabel 57 Nilai Raport Bahasa Indonesia.....	117
Tabel 58 Nilai Raport Matematika.....	118
Tabel 59 Nilai Raport IPA .....	118
Tabel 60 Nilai Raport IPS .....	119
Tabel 61 Nilai Raport Bahasa Inggris .....	119
Tabel 62 Nilai Raport Seni Budaya .....	120
Tabel 63. Nilai Raport PJOK .....	120
Tabel 64. Nilai Raport PKY .....	121
Tabel 65. Nilai Raport BJW .....	121
Tabel 66. Nilai Raport ALQ.....	121
Tabel 67. Nilai Raport ASW .....	122
Tabel 68 Tingkat Kemampuan Self-Regulated Learning .....	123
Tabel 69. Penilaian Aspek Kognitif .....	127
Tabel 70. Distribusi Frekuensi Aspek Kognitif .....	128
Tabel 71. Penilaian Aspek Motivasi .....	129
Tabel 72. Distribusi Frekuensi Aspek Motivasi.....	130
Tabel 73. Penilaian Aspek Perilaku .....	131
Tabel 74. Distribusi Frekuensi Aspek Perilaku.....	132
Tabel 75. ANOVA .....	133
Tabel 76. Coefficients .....	134

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1 Analisis Triadik Self-Regulated Learning.....	36
--	----

## DAFTAR GRAFIK

Grafik 1 Diagram Aspek Withdrawal .....	77
Grafik 2 Diagram Aspek Compulsion.....	79
Grafik 3 Diagram Mood Modification or Escape .....	81
Grafik 4 Diagram Aspek Interpersonal and health-related problems .....	83
Grafik 5 Diagram Aspek Tolerance .....	85
Grafik 6 Diagram Aspek Kognitif.....	93
Grafik 7 Diagram Aspek Motivasi.....	95
Grafik 8 Diagram Aspek Perilaku.....	97
Grafik 9 Tingkat kecanduan game online .....	103
Grafik 10 Diagram Aspek Withdrawal .....	106
Grafik 11 Diagram Aspek Compulsion.....	108
Grafik 12 Diagram Mood Modification or Escape .....	110
Grafik 13 Diagram Aspek Interpersonal and health-related problems .....	112
Grafik 14 Diagram Aspek Tolerance .....	114
Grafik 15 Tingkat Prestasi Belajar .....	116
Grafik 16 kemampuan Self-Regulated Learning .....	123
Grafik 17 Diagram Aspek Kognitif.....	129
Grafik 18 Diagram Aspek Motivasi.....	131
Grafik 19 Diagram Aspek Perilaku.....	133

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Skala Kecanduan Game Online .....	142
Lampiran 2. Skala <i>Self-Regulated Learning</i> .....	144
Lampiran 3. Lampiran .....	147



## ABSTRAK

Muhammad Ibrahim Hamdani, 13410225, Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas 3 SMP Islam Brawijaya Kota Mojokerto Melalui *Self-Regulated Learning*, Skripsi, Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

**Kata Kunci :** Kecanduan *Game online*, Prestasi Belajar, *Self Regulated Learning*.

Perkembangan dunia internet membawa banyak pengaruh bagi siswa. Dalam era dunia tanpa batas ini, internet yang selama ini kita ketahui hanya untuk *browsing*, *e-mail*, *chatting* ternyata sekarang sering digunakan oleh siswa untuk bermain *game* dan lebih di kenal dengan *game online*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah Hubungan antara Kecanduan *Game Online* dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas 3 SMP Islam Brawijaya Kota Mojokerto Melalui *Self-Regulated Learning*.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis korelasional. Pemilihan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* dengan subyek siswa kelas 3 SMP Islam Brawijaya Kota Mojokerto yang aktif bermain *game* baik melalui *smartphone* maupun komputer sejumlah 100 siswa. Metode pengumpulan data menggunakan angket dengan skala *likert*. Instrumen penelitian berupa kuesioner yang terdiri masing-masing 30 item untuk kuisisioner kecanduan *game online* dan *Self Regulated Learning*. Uji persyaratan analisis menggunakan uji normalitas dan uji linearitas. Metode analisis yang digunakan adalah metode analisis korelasi *product-moment* dan analisis regresi sederhana.

Hasil penelitian menunjukkan Uji F diperoleh nilai  $F_{hitung}$  yaitu 0,511 dan nilai  $F_{tabel}$  yaitu 3,94 maka  $F_{hitung} < F_{tabel}$  yang artinya  $H_0$  diterima berarti tidak ada pengaruh hubungan antara kecanduan *game online* ( $X$ ) terhadap prestasi belajar siswa ( $Y$ ). Untuk P-valuenya yaitu  $0,476 > \alpha$  sebesar 0,025 yang artinya  $H_0$  diterima berarti tidak ada pengaruh hubungan antara kecanduan *game online* ( $X$ ) terhadap prestasi belajar siswa ( $Y$ ). Adapun hasil uji t dalam penelitian ini dari variabel kecanduan *game online* ( $X$ ) diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 0,715 dan  $t_{tabel}$  sebesar 1,987 maka  $t_{hitung} < t_{tabel}$  yang artinya  $H_0$  diterima. Nilai p-value sebesar 0,000 dan  $\alpha$  sebesar 0,025, maka  $p - value > \alpha$  yang artinya  $H_0$  diterima. Jika  $H_0$  diterima berarti tidak ada pengaruh hubungan antara kecanduan *game online* ( $X$ ) terhadap prestasi belajar siswa ( $Y$ ).

Dari hasil penelitian diketahui bahwa ada hubungan yang cukup kuat antara kecanduan *game online* dengan prestasi belajar. Hal ini ditunjukkan dengan nilai koefisien determinasi atau R-square ( $R^2$ ) sebesar 0,05% yang artinya pengaruh kecanduan *game online* terhadap prestasi belajar siswa sebesar 0,05% sedangkan sisanya sebesar 99,95% dipengaruhi oleh variabel lain.

## ABSTRACT

Muhammad Ibrahim Hamdani, 13410225, Relationship of Online Game Addiction with Student Achievement in Grade 3 of Brawijaya Islamic Middle School in Mojokerto through Self-Regulated Learning, Thesis, Faculty of Psychology UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

**Keywords: Online Game Addiction, Learning Achievement, Self Regulated Learning.**

The development of the internet world brings many influences for students. In this era of a borderless world, the internet that we have known only for browsing, e-mail, and chat is now often used by students to play games and better known as online games. This study aims to determine whether there is a relationship between Online Game Addiction and Class 3 Student Achievement in Brawijaya Islamic Middle School Mojokerto City Through Self-Regulated Learning.

This research uses a quantitative approach with a correlational type. The sample selection uses a purposive sampling technique with the subjects of Grade 3 students of SMP Islam Brawijaya Mojokerto City who actively play games either through smartphones or computers with 100 students. The data collection method uses a questionnaire with a Likert scale. The research instrument was in the form of a questionnaire consisting of 30 items each for the online game addiction questionnaire and Self Regulated Learning. Test requirements analysis using the normality test and linearity test. The analytical method used is the product-moment correlation analysis method and simple regression analysis.

The results showed the F Test obtained  $F_{\text{count}}$  value is 0.511 and  $F_{\text{table}}$  value is 3.94 then  $F_{\text{count}} < F_{\text{table}}$  which means  $H_0$  is accepted means that there is no effect of the relationship between online game addiction (X) on student achievement (Y). For the P-value of  $0.476 > \alpha$  of 0.025 which means that  $H_0$  is accepted means that there is no effect of the relationship between online game addiction (X) on student achievement (Y). The t-test results in this study of the online game addiction variable (X) obtained  $t_{\text{count}}$  of 0.715 and  $t_{\text{table}}$  of 1.987 then the  $t_{\text{count}} < t_{\text{table}}$  which means that  $H_0$  is accepted. The p-value is 0,000 and  $\alpha$  is 0.025, then  $p\text{-value} > \alpha$  which means  $H_0$  is accepted. If  $H_0$  is accepted, it means that there is no relationship between online game addiction (X) on student achievement (Y).

From the results of the study note that there is a strong relationship between online game addiction and learning achievement. This is indicated by the coefficient of determination or R-square ( $R^2$ ) of 0.05%, which means the effect of online game addiction on student achievement by 0.05% while the remaining 99.95% is influenced by other variables.

## مستخلص البحث

محمد إبراهيم حمداني. ١٣٤١٠٢٢٥. العلاقة بين إدمان الألعاب عبر الإنترنت وإنجاز التعلم لتلاميذ الصف الثالث في المدرسة الإسلامية الثانوية براويجايا بمدينة موجوكيرتو من خلال التعلم المنظم ذاتيا. رسالة الجامعي. كلية علم النفس، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

### الكلمات المفتاحية: إدمان الألعاب عبر الإنترنت، إنجاز التعلم، التعلم المنظم ذاتيا

إن تطور عالم الإنترنت يتأثر كبيرا على التلاميذ. في عصر العالم اللامحدود الآن، يتم استخدام الإنترنت الذي نعرفه قبله للتصفح والبريد الإلكتروني والدراسة، ولكن الآن يستخدمه التلاميذ لممارسة الألعاب وهو معروف باسم الألعاب عبر الإنترنت. الهدف من هذا البحث لمعرفة العلاقة بين إدمان الألعاب عبر الإنترنت وإنجاز التعلم لتلاميذ الصف الثالث في المدرسة الإسلامية الثانوية براويجايا بمدينة موجوكيرتو من خلال التعلم المنظم ذاتيا.

استخدم الباحث في هذا البحث المدخل الكمي مع نوع الارتباط. واختيار العينة باستخدام تقنية أخذ عينات هادفة مع ١٠٠ تلميذا من الصف الثالث في المدرسة الإسلامية الثانوية براويجايا بمدينة موجوكيرتو بصفتهم الأشخاص الذين يمارسون الألعاب بنشاط عبر الهواتف الذكية أو أجهزة الكمبيوتر. وطريقة جمع البيانات المستهدمة هي الاستبانة بمقياس ليكرت. كانت أداة البحث عبارة عن الاستبانة تتكون من ٣٠ عنصرا لكل منها لاستبان إدمان الألعاب عبر الإنترنت والتعلم المنظم ذاتيا. تحليل متطلبات الاختبار باستخدام اختبار المعيارية واختبار الخطية. طريقة التحليل المستخدمة هي طريقة تحليل الارتباط اللحظي للمنتج وتحليل الانحدار البسيط.

دلت النتائج أن اختبار  $F$  حصل على قيمة  $F_{hitung}$  هي ٠.٥١١ وقيمة  $F_{tabel}$  هي ٣.٩٤ إذن أن  $F_{tabel} > F_{hitung}$  يعني أن  $H_0$  مقبول وهو أنه لا يوجد تأثير للعلاقة بين إدمان الألعاب عبر الإنترنت (X) على إنجاز التعلم (Y). قيمة  $P$  هي ٠.٤٧٦  $< \alpha$  ٠.٠٢٥، يدل على أن  $H_0$  مقبول، يعني أنه لا توجد علاقة بين إدمان الألعاب عبر الإنترنت (X) وإنجاز التعلم (Y). حصلت نتائج اختبار  $t$  في هذا البحث من إدمان الألعاب المتغيرة عبر الإنترنت (X) على  $t_{hitung}$  من ٠.٧١٥ و  $t_{tabel}$  ١,٩٨٧، لذلك  $t_{hitung} > t_{tabel}$ ، يعني أن  $H_0$  مقبول. القيمة  $p$  هي ٠,٠٠٠ و  $\alpha$  هي ٠,٠٢٥، ثم القيمة هي  $\alpha < p$ ، يدل على أن  $H_0$  مقبول. إذا كان  $H_0$  مقبول، فهذا يعني أنه لا توجد علاقة بين إدمان الألعاب عبر الإنترنت (X) على إنجاز التعلم (Y).

من نتائج البحث، قد عرف أن هناك علاقة قوية بين الإدمان الألعاب عبر الإنترنت وإنجاز التعلم. يشار إلى ذلك بقيمة معامل التحديد أو R-square ( $R^2$ ) البالغة ٠.٠٠٥٪، مما يعني أن تأثير إدمان الألعاب عبر الإنترنت على إنجاز التعلم هو ٠.٠٠٥٪ بينما تتأثر نسبة ٩٩.٩٥٪ المتبقية بمتغيرات أخرى.

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Masalah pendidikan diakui sangat penting dan juga sangat strategis karena melalui pendidikan, program mencerdaskan bangsa dapat ditingkatkan dan dikembangkan. Segala kebijakan yang ditempuh untuk peningkatan dan pengembangan pendidikan tersebut telah dilakukan oleh pemerintah maupun lembaga-lembaga yang bertanggung jawab terhadap penyelenggaraan pendidikan. Namun, secara umum masih dirasakan peningkatan kualitas sumber daya manusia melalui pendidikan belum mencapai mutu atau kualitas yang kompetitif.

Menurut laporan PISA tahun 2015 – program yang mengukur kualitas sistem pendidikan di 72 negara – Indonesia menduduki peringkat 62 dari 72 negara di dunia. Dua tahun sebelumnya, Indonesia menduduki peringkat kedua dari bawah atau peringkat 71. Berdasarkan penilaian PISA, sistem pendidikan dasar dan menengah di Indonesia, belum mampu menyiapkan murid dengan kemampuan kritis dan analitis sebagaimana seorang ilmuwan perlukan serta belum mampu menginspirasi murid untuk bercita-cita menjadi peneliti dalam bidang apapun. Padahal, tanpa murid yang kemampuannya bagus, universitas di Indonesia tidak akan bisa memperluas dan memperkuat program riset mereka dan meningkatkan posisi mereka di dunia internasional. Selain itu, pendidikan di Indonesia mendominasi pengeluaran sosial dan 20% anggaran Indonesia dialokasikan di bidang

pendidikan, akan tetapi beberapa sekolah di daerah masih belum difasilitasi dengan memadai. Hal ini lah yang membuat pendidikan di Indonesia berada di peringkat 62 dari 72 negara yang ada di dunia (Sidharta, 2017).

Gambaran mengenai mutu atau kualitas pendidikan di Indonesia yang rendah terkait dengan beberapa indikator yang telah ditetapkan, misalnya indikator umum yang digunakan mengukur kualitas pendidikan antara lain adalah nilai rapor, nilai ujian nasional, tingkat kelulusan, tingkat *drop out*, lama kelulusan dan tingkat pengangguran. Nilai rapor dipandang sebagai indikator paling baik dalam melihat kualitas pendidikan formal karena mencerminkan prestasi belajar seorang individu selama menempuh pendidikan di sekolah, beda dengan nilai ujian nasional yang hanya melihat hasil dari tes singkat yang berlangsung kurang dari seminggu. Nilai rapor juga komprehensif karena mencakup semua mata pelajaran saja. Maka dari itu, tidak heran jika nilai rapor yang baik menjadi kualitas yang dikejar baik oleh guru maupun siswa, karena nilai rapor merupakan indikator yang bagus untuk melihat prestasi belajar individu. Siswa yang prestasi belajarnya baik akan tercermin dari nilai rapor yang tinggi, sementara siswa yang prestasi belajarnya masih kurang maksimal akan tercermin dari nilai rapor yang rendah. Padahal semua siswa tersebut diasumsikan menerima pendidikan yang sama, sehingga terdapat faktor yang membuat terjadinya perbedaan tinggi rendah nilai rapor pada siswa.

Upaya untuk mewujudkan masyarakat yang berkualitas merupakan tanggung jawab pendidikan, terutama dalam mempersiapkan peserta didik

menjadi subjek yang semakin berperan menampilkan keunggulan dirinya yang tangguh, kreatif, mandiri dan professional pada bidangnya masing-masing.

Keberhasilan proses pembelajaran ditentukan oleh kemampuan dan strategi pembelajaran oleh guru sebagai penyampai pesan pengetahuan dan kemampuan gaya belajar siswa sebagai penerima pesan pengetahuan. Selama proses interaksi seorang guru harus mengkondisikan siswanya yang memiliki perbedaan dalam cara memperoleh, menyimpan dan menerapkan pengetahuan yang diperoleh. Namun, kondisi pembelajaran yang sering terjadi di sekolah masih ditemukan terjadinya kegagalan dalam proses belajar, karena banyak siswa yang mengalami kebingungan ketika menerima materi pelajaran dari seorang guru.

Siswa yang belajar di sekolah tentu ingin meraih prestasi, khususnya dalam bidang akademis. Keinginan untuk meraih prestasi bagi siswa merupakan dorongan untuk mencapai cita-citanya. Tetapi hal ini tergantung dari sudut mana siswa tersebut memandang, ada yang menganggap bahwa prestasi itu sangat penting bagi keberhasilannya dimasa depan, sehingga dia akan terus berusaha dan giat belajar untuk meraih prestasi. Namun ada juga siswa yang menganggap bahwa nasib dan keberuntungan adalah yang menentukan keberhasilan atau kegagalan seseorang di masa depannya kelak, sehingga dia tidak mau berusaha untuk berprestasi di bidang akademik yang pada akhirnya dia akan bermalas-malasan belajar karena menurutnya belajar tidaklah penting. Disinilah pentingnya peranan seorang guru untuk menumbuhkan semangat belajar siswa.

Dalam menumbuhkan semangat belajar seorang guru harus bisa memberikan motivasi belajar kepada siswanya. Selain itu penyajian materi yang menarik pun harus diberikan, karena banyak guru yang menganggap bahwa cara penyajian pelajaran tidaklah penting, yang penting adalah apakah materi yang di sampaikan bisa di pahami oleh siswa dan nilai yang di dapat sebagai hasil belajar. Tetapi pada kenyataannya cara penyajian pelajaran yang kurang menarik akan mengurangi minat siswa terhadap pelajaran. Banyak usaha yang harus dilakukan oleh seorang guru agar siswanya tidak jenuh dan merasa bosan ketika guru tersebut menyampaikan materi. Guru harus pandai penggunaan media belajar, penentuan metode pembelajaran yang cocok dengan materi yang akan disampaikan serta guru harus pandai dalam mencari sumber informasi materi pembelajaran, baik sumber dari buku, koran, majalah, internet dan media lainnya.

Pada era teknologi informasi saat ini, sangat mudah mencari sumber materi pembelajaran diantaranya melalui internet. Banyak orang yang menggunakan fasilitas internet bahkan disekolah pun sudah diajarkan cara menggunakan internet. Pengajaran tentang dunia internet disekolah bertujuan memberikan pengetahuan awal tentang internet, karena banyak sekali hal yang berguna dan penting dalam berinternet. Lewat internet kita bisa berkomunikasi dengan orang lain layaknya menggunakan handphone bahkan kita bisa menjalankan bisnis dengan membuka toko online layaknya toko pada umumnya.



Maraknya perkembangan dunia internet membawa banyak pengaruh bagi siswa. Dalam era dunia tanpa batas ini, internet yang selama ini kita ketahui hanya untuk *browsing*, *e-mail*, *chatting* ternyata sekarang sering digunakan oleh siswa untuk bermain *game* dan lebih di kenal dengan *game online*. Dewasa ini *game online* sedang marak di masyarakat, peminatnya pun tidak tanggung-tanggung mulai dari anak-anak sampai orang dewasa. Dalam memainkannya terkadang siswa tidak mengenal waktu sehingga seringkali siswa lupa akan waktu yang seharusnya bisa dimanfaatkan untuk hal yang lebih bermanfaat, seperti belajar. *Game online* memiliki kecenderungan membuat pemainnya tertarik berlama-lama di depan komputer atau *handphone* hingga melupakan waktu belajar, waktu makan, waktu tidur dan melakukan hubungan dengan lingkungan di dunia nyata karena mereka lebih banyak menghabiskan waktunya di dunia maya. Hal ini bisa berdampak besar terhadap perkembangan psikologis anak karena masa remaja merupakan salah satu periode perkembangan manusia.

Menurut (K. Young, 2009), kecanduan *game online* adalah adanya keterikatan dengan *game*. Pemain *game online* akan berpikir tentang *game* ketika sedang *offline* dan kerap kali berfantasi mengenai bermain *game* ketika mereka seharusnya berkonsentrasi pada hal lainnya. Seseorang yang kecanduan *game online* akan memfokuskan diri pada bermain *game* dan menelantarkan hal lain seperti tugas sekolah, pelajaran dan lainnya. Bermain *game online* menjadi sebuah prioritas yang harus diutamakan.

Hal tersebut senada dengan definisi dari (Weinstein, 2010) yang menyatakan kecanduan *game online* sebagai penggunaan berlebihan atau kompulsif terhadap *game online* yang mengganggu kehidupan sehari-hari. Seseorang yang kecanduan *game online* akan bermain *game online* dengan kompulsif, mengisolasi diri dari kontak sosial, dan memfokuskan diri pada pencapaian dalam *game online* dan mengabaikan hal-hal lainnya.

Brown (1997) mengemukakan aspek-aspek kecanduan *game online* ada enam, yaitu: *salience* yang menunjukkan dominasi aktivitas bermain *game* dalam pikiran dan tingkah laku, *euphoria* yaitu mendapatkan kesenangan dalam aktivitas bermain *game*, *conflict* yaitu pertentangan yang muncul pada orang yang kecanduan *game online* baik dengan dirinya atau orang lain, *tolerance* yaitu aktivitas bermain *online game* mengalami peningkatan secara progresif selama rentang periode untuk mendapatkan efek kepuasan, *withdrawal* yaitu perasaan tidak menyenangkan pada saat tidak melakukan aktivitas bermain *game*, dan *relapse and reinstatement* yaitu kecenderungan untuk melakukan pengulangan terhadap pola-pola awal tingkah laku kecanduan atau bahkan menjadi lebih parah walaupun setelah bertahun-tahun hilang dan dikontrol. Hal ini menunjukkan kecenderungan ketidakmampuan untuk berhenti secara utuh dari aktivitas bermain *game*.

Seorang pakar adiksi *video game* di Amerika dari Nottingham Trent University, Mark Griffiths mengungkapkan hasil penelitiannya pada anak usia awal belasan tahun hampir sepertiganya bermain *game* setiap hari, yang lebih mengkhawatirkan sekitar 7%-nya bermain paling sedikit selama 30 jam

perminggu. Betapa besar dampak jangka panjang dari kegiatan yang menghabiskan waktu luang lebih dari 30 jam perminggu, yaitu pada perkembangan aspek pendidikan, kesehatan dan sosial remaja bahkan *game* yang telah menjadi industri bernilai milyaran dollar kini diminati oleh berbagai kalangan, pria maupun wanita, baik usia anak-anak hingga orang dewasa (K. S. Young & De Abreu, 2010). K. S. Young and De Abreu (2010) sebuah studi di Finlandia menyelidiki kecanduan *game* terjadi pada anak umur 12 & 18 tahun yang menunjukkan bahwa 4,7% anak perempuan dan 5,3% anak laki-laki. Kemudian di Korea Selatan siswa menghabiskan rata-rata 23 jam perminggu dan ini sama dengan negara lainnya di mana kecanduan *game* sangat populer di kalangan anak atau remaja (Price, 2011).

Lee, Yu, and Lin (2007) menyebutkan bahwa anak yang kecanduan *game* mengalami performa akademik yang kurang baik karena banyak menghabiskan waktu di depan layar monitor komputer atau *handphone* untuk bermain sehingga membuat prestasi menurun pada anak, serta membuat anak menjadi kurang berinteraksi dengan lingkungan sosial. Seorang Profesor Psikologi, Douglas A. Gentile menjelaskan *research* di Low State University bahwa kelamaan bermain *game* akan mengalami masalah pada konsentrasi pada belajar sehingga membuat nilai menjadi menurun, senada dengan hasil penelitian mahasiswa Universitas Airlangga Surabaya yaitu anak kecanduan *game* akan mengalami penurunan motivasi belajar, karena anak lebih memilih bermain dan menjadi malas belajar serta tidak peduli dengan tugas-tugas sekolah (Angela, 2013).

Banyak ilmuwan atau pakar psikologi yang membuktikan bahwa terdapat dampak negatif *game online* terhadap perkembangan psikologi siswa. Menurut Gentile (2011), anak-anak yang kecanduan *game online* cenderung mengalami penurunan prestasi di sekolah, peningkatan tindakan agresif, dan masalah sosial seperti penarikan diri dari pergaulan di dunia nyata karena lamanya waktu yang dihabiskan dengan bermain *game online*.

Keterikatan pada aktivitas bermain *game* akan mengurangi aktivitas positif yang seharusnya dijalani remaja sesuai dengan usia perkembangan mereka. Bahkan banyak sekali kasus kecanduan *game online* yang menimpa anak-anak SMP yang masih labil dan sulit mengendalikan egonya. Anak yang mengalami kecanduan pada aktivitas *game* akan mengurangi waktu belajar dan waktu untuk bersosialisasi dengan teman sebaya mereka. Jika ini berlangsung terus menerus dalam waktu lama, diperkirakan anak akan menarik diri pada pergaulan sosial, tidak peka dengan lingkungan, dan anak tidak mempunyai kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sekitar (Gentile, 2011).

Adanya kasus seperti yang dipaparkan di atas, seorang siswa membutuhkan bekal utama untuk menghadapinya sehingga prestasi belajar siswa tidak terganggu bahkan menurun, yaitu dengan memiliki kemampuan dan keterampilan untuk mengatur kegiatan belajar, mengontrol perilaku belajar, dan mengetahui arah, tujuan, serta sumber-sumber yang mendukung untuk belajarnya. Masalah belajar adalah masalah pengaturan diri, karenanya seorang siswa membutuhkan pengaturan diri dalam belajar (*self-regulated*

*learning*) atau (SLR). Pengaturan diri dalam belajar (SLR) dibutuhkan siswa agar mereka mampu mengatur dan mengarahkan dirinya sendiri, mampu menyesuaikan dan mengendalikan diri, terutama bila menghadapi tugas-tugas yang sulit. Bandura (dalam Filho, 2001) mendefinisikan *self-regulated learning* sebagai suatu keadaan dimana individu yang belajar sebagai pengendali aktivitas belajarnya sendiri, memonitor motivasi dan tujuan akademik, mengelola sumber daya manusia dan benda, serta menjadi perilaku dalam proses pengambilan keputusan dan pelaksana dalam proses belajar. Lebih lanjut Zimmerman & Schunk (2004) mendefinisikan *self-regulated learning* sebagai kemampuan belajar untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajarnya, baik secara metakognitif, secara motivasional dan secara behavioral.

Menurut Santrock (2007) siswa yang memiliki kemampuan *self-regulated learning* menunjukkan karakteristik mengatur tujuan belajar untuk mengembangkan ilmu dan meningkatkan motivasi, dapat mengendalikan emosi sehingga tidak mengganggu kegiatan pembelajaran, memantau secara periodik kemajuan target belajar, mengevaluasinya dan membuat adaptasi yang diperlukan sehingga menunjang dalam prestasi, oleh karena itu kemampuan *self-regulated learning* sangat penting dimiliki oleh seorang siswa, agar memiliki tanggung jawab yang besar terhadap diri dan perilaku demi tercapainya tujuan yang telah ditargetkan terutama dalam perihal belajar.

Selama melaksanakan observasi di SMP Islam Brawijaya kota Mojokerto, ditemukan fakta bahwa permasalahan utama yang harus segera ditangani pada siswa-siswi di sana adalah menurunnya nilai akademik siswa-siswi dikarenakan sulitnya mengatur waktu antara waktu bermain, tugas sekolah dan kegiatan di luar maupun di dalam sekolah. Hal tersebut diakui oleh salah seorang guru di SMP Islam Brawijaya kota Mojokerto dalam sesi wawancara dan observasi yang peneliti lakukan.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan tiga siswa kelas 3 SMP Islam Brawijaya kota Mojokerto semuanya mengakui adanya kesulitan dalam mengatur dirinya dalam belajar. Siswa A menyatakan sering mengalami kelelahan akan jadwal belajar yang padat sehingga ia kadang jenuh dan menunda tugas-tugas untuk dikerjakan. Begitu pula dengan siswa B yang mengungkapkan bahwa dirinya melampiaskan kejenuhan dalam belajar dengan bermain *game online*, sehingga ia mengalami kecanduan dan merasa malas belajar. Siswa B menambahkan dalam sehari ia dapat bermain *game online* kurang lebih 4 jam sedangkan waktu belajarnya hanya dilakukan selama kurang lebih 30 menit itupun jika tidak malas. Kemudian siswa C mengungkapkan hal yang tidak jauh berbeda dengan kedua siswa sebelumnya, dirinya mengalami penurunan belajar setelah bosan dengan kegiatan belajar di sekolah kemudian ia lebih banyak bermain *game online* daripada belajar.

Atas dasar pemaparan permasalahan di atas itulah, peneliti memandang perlunya dilakukan penelitian terkait hubungan kecanduan *game online*

dengan prestasi belajar siswa kelas 3 SMP Islam Brawijaya kota Mojokerto melalui *self-regulated learning*, sehingga diketahuilah nantinya ada atau tidaknya hubungan kecanduan *game online* dengan prestasi belajar siswa kelas 3 melalui *self-regulated learning*. Adanya penelitian juga dapat diketahui lebih jelas kembali, ketika siswa yang memiliki kecanduan *game online* yang tinggi memiliki prestasi belajar yang buruk atau bahkan sebaliknya siswa yang memiliki kecanduan *game online* rendah memiliki prestasi belajar yang baik serta apakah dengan adanya *self-regulated learning* yang baik pada diri siswa akan memiliki prestasi belajar yang baik pula walaupun siswa tersebut memiliki kecanduan dalam bermain *game online*. Penelitian ini akan menjawab permasalahan-permasalahan tersebut dengan lebih jelas kembali dibandingkan penelitian-penelitian terdahulu yang telah dipaparkan sebelumnya.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan masalah yang telah diutarakan dalam latar belakang di atas, maka muncullah rumusan masalah, yaitu:

1. Bagaimana tingkat kecanduan *game online* siswa SMP Islam Brawijaya kota Mojokerto?
2. Bagaimana tingkat prestasi belajar siswa SMP Islam Brawijaya kota Mojokerto?
3. Bagaimana tingkat *self-regulated learning* siswa SMP Islam Brawijaya kota Mojokerto?

4. Adakah hubungan antara kecanduan *game online* dengan prestasi belajar siswa melalui *self-regulated learning* di SMP Islam Brawijaya kota Mojokerto?

### **C. Tujuan Penelitian**

Dari rumusan masalah di atas dapat diketahui tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui dan mendeskripsikan tingkat kecanduan *game online* siswa SMP Islam Brawijaya kota Mojokerto.
2. Mengetahui dan mendeskripsikan tingkat prestasi belajar siswa SMP Islam Brawijaya kota Mojokerto.
3. Mengetahui dan mendeskripsikan tingkat *self-regulated learning* siswa SMP Islam Brawijaya kota Mojokerto.
4. Mengetahui dan mendeskripsikan hubungan kecanduan *game online* dengan prestasi belajar siswa melalui *self-regulated learning* di SMP Islam Brawijaya kota Mojokerto.

### **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini terbagi atas manfaat teoritis, manfaat praktis dan manfaat akademis:

#### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khasanah ilmu psikologi secara umumnya dan psikologi pendidikan secara khususnya dalam menjawab permasalahan kecanduan *game online* yang zaman ini menjadi topik permasalahan pendidikan di Indonesia serta keilmuan dalam *self-regulated*



*learning* yang menjadi solusi menghadapi permasalahan pengendalian diri dalam belajar.

## 2. Manfaat Praktis

Penelitian ini juga memberikan manfaat dalam membantu siswa mengatur jam bermain *game online* sehingga tidak menimbulkan dampak dalam prestasi belajar, dan membantu orang tua dapat membantu mengendalikan kecanduan siswa terhadap *game online* antara lain dengan jalan membatasi uang saku siswa sehingga siswa tidak menghamburkannya untuk bermain *game online*.

## 3. Dari segi akademisi

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu sumber untuk mengembangkan kegiatan keilmuan dan pendidikan, khususnya untuk Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Selain itu, penelitian ini juga bisa menjadi acuan maupun perbandingan dalam pengembangan penelitian tentang hubungan kecanduan *game online* dan prestasi belajar dengan melalui *self-regulated learning* siswa SMP.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Prestasi Belajar**

##### **Pengertian Belajar**

Prestasi belajar tidak dapat dipisahkan dari perbuatan belajar, karena belajar merupakan suatu proses, sedangkan prestasi belajar adalah hasil dari proses pembelajaran tersebut.

Bagi seorang siswa belajar merupakan suatu kewajiban. Berhasil atau tidaknya seorang siswa dalam pendidikan tergantung pada proses belajar yang dialami oleh siswa tersebut.

Menurut Logan (dalam Tjundjing, 2001) belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan latihan . Senada dengan hal tersebut, Winkel (1997) berpendapat bahwa belajar pada manusia dapat dirumuskan sebagai suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan dan nilai sikap. Perubahan itu bersifat relatif konstan dan berbekas.

Belajar tidak hanya dapat dilakukan di sekolah saja, namun dapat dilakukan dimana-mana, seperti di rumah ataupun dilingkungan masyarakat. Irwanto (1997) berpendapat bahwa belajar merupakan proses perubahan dari belum mampu menjadi sudah mampu dan terjadi dalam jangka waktu tertentu. Sedangkan menurut Mudzakir (1997) belajar adalah suatu usaha atau kegiatan yang bertujuan mengadakan perubahan di dalam

diri seseorang, mencakup perubahan tingkah laku, sikap, kebiasaan, ilmu pengetahuan, keterampilan dan sebagainya.

Di dalam belajar, siswa mengalami sendiri proses dari tidak tahu menjadi tahu, karena itu menurut Cronbach (dalam Sugiyono, 2010) :

“Belajar yang sebaik-baiknya adalah dengan mengalami dan dalam mengalami itu pelajar mempergunakan pancainderanya. Pancaindera tidak terbatas hanya indera pengelihatannya saja, tetapi juga berlaku bagi indera yang lain.”

Belajar dapat dikatakan berhasil jika terjadi perubahan dalam diri siswa, namun tidak semua perubahan perilaku dapat dikatakan belajar karena perubahan tingkah laku akibat belajar memiliki ciri-ciri perwujudan yang khas (Muhibbidin Syah, 2000) antara lain :

a. Perubahan Intensional

Perubahan dalam proses belajar adalah karena pengalaman atau praktek yang dilakukan secara sengaja dan disadari. Pada ciri ini siswa menyadari bahwa ada perubahan dalam dirinya, seperti penambahan pengetahuan, kebiasaan dan keterampilan.

b. Perubahan Positif dan aktif

Positif berarti perubahan tersebut baik dan bermanfaat bagi kehidupan serta sesuai dengan harapan karena memperoleh sesuatu yang baru, yang lebih baik dari sebelumnya. Sedangkan aktif artinya perubahan tersebut terjadi karena adanya usaha dari siswa yang bersangkutan.

c. Perubahan efektif dan fungsional

Perubahan dikatakan efektif apabila membawa pengaruh dan manfaat tertentu bagi siswa. Sedangkan perubahan yang fungsional artinya perubahan dalam diri siswa tersebut relatif menetap dan apabila dibutuhkan perubahan tersebut dapat direproduksi dan dimanfaatkan lagi. Berdasarkan dari uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan siswa untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, secara sengaja, disadari dan perubahan tersebut relatif menetap serta membawa pengaruh dan manfaat yang positif bagi siswa dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

### **Pengertian Prestasi Belajar**

Untuk mendapatkan suatu prestasi tidaklah semudah yang dibayangkan, karena memerlukan perjuangan dan pengorbanan dengan berbagai tantangan yang harus dihadapi.

Penilaian terhadap hasil belajar siswa untuk mengetahui sejauhmana ia telah mencapai sasaran belajar inilah yang disebut sebagai prestasi belajar. Seperti yang dikatakan oleh Winkel (1997) bahwa proses belajar yang dialami oleh siswa menghasilkan perubahan-perubahan dalam bidang pengetahuan dan pemahaman, dalam bidang nilai, sikap dan keterampilan. Adanya perubahan tersebut tampak dalam prestasi belajar yang dihasilkan oleh siswa terhadap pertanyaan, persoalan atau tugas yang diberikan oleh guru. Melalui prestasi belajar siswa dapat mengetahui kemajuan-kemajuan yang telah dicapainya dalam belajar.

Sedangkan Marsun dan Martaniah (dalam Tjundjing, 2001) berpendapat bahwa prestasi belajar merupakan hasil kegiatan belajar, yaitu sejauh mana peserta didik menguasai bahan pelajaran yang diajarkan, yang diikuti oleh munculnya perasaan puas bahwa ia telah melakukan sesuatu dengan baik. Hal ini berarti prestasi belajar hanya bisa diketahui jika telah dilakukan penilaian terhadap hasil belajar siswa.

Menurut Poerwodarminto (dalam Mila Ratnawati, 1996) yang dimaksud dengan prestasi adalah hasil yang telah dicapai, dilakukan atau dikerjakan oleh seseorang. Sedangkan prestasi belajar itu sendiri diartikan sebagai prestasi yang dicapai oleh seorang siswa pada jangka waktu tertentu dan dicatat dalam buku rapor sekolah.

Dari beberapa definisi di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa prestasi belajar merupakan hasil usaha belajar yang dicapai seorang siswa berupa suatu kecakapan dari kegiatan belajar bidang akademik di sekolah pada jangka waktu tertentu yang dicatat pada setiap akhir semester di dalam buku laporan yang disebut rapor.

### **Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar**

Untuk meraih prestasi belajar yang baik, banyak sekali faktor yang perlu diperhatikan, karena di dalam dunia pendidikan tidak sedikit siswa yang mengalami kegagalan. Kadang ada siswa yang memiliki dorongan yang kuat untuk berprestasi dan kesempatan untuk meningkatkan prestasi, tapi dalam kenyataannya prestasi yang dihasilkan di bawah kemampuannya.

Untuk meraih prestasi belajar yang baik banyak sekali faktor-faktor yang perlu diperhatikan. Menurut Sumadi Suryabrata (1998) dan Shertzer dan Stone (dalam Winkle, 1997), secara garis besar faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dan prestasi belajar dapat digolongkan menjadi dua bagian, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.:

a. Faktor internal

Merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa yang dapat mempengaruhi prestasi belajar. Faktor ini dapat dibedakan menjadi dua kelompok, yaitu :

1) Faktor fisiologis

Dalam hal ini, faktor fisiologis yang dimaksud adalah faktor yang berhubungan dengan kesehatan dan pancaindera

a) Kesehatan badan

Untuk dapat menempuh studi yang baik siswa perlu memperhatikan dan memelihara kesehatan tubuhnya. Keadaan fisik yang lemah dapat menjadi penghalang bagi siswa dalam menyelesaikan program studinya. Dalam upaya memelihara kesehatan fisiknya, siswa perlu memperhatikan pola makan dan pola tidur, untuk memperlancar metabolisme dalam tubuhnya. Selain itu, juga untuk memelihara kesehatan bahkan juga dapat meningkatkan ketangkasan fisik dibutuhkan olahraga yang teratur.

b) Panca indera

Berfungsinya pancaindera merupakan syarat dapatnya belajar itu berlangsung dengan baik. Dalam sistem pendidikan dewasa ini di antara pancaindera itu yang paling memegang peranan dalam belajar adalah mata dan telinga. Hal ini penting, karena sebagian besar hal-hal yang dipelajari oleh manusia dipelajari melalui penglihatan dan pendengaran. Dengan demikian, seorang anak yang memiliki cacat fisik atau bahkan cacat mental akan menghambat dirinya didalam menangkap pelajaran, sehingga pada akhirnya akan mempengaruhi prestasi belajarnya di sekolah.

## 2) Faktor psikologis

Ada banyak faktor psikologis yang dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa, antara lain adalah :

### a) Intelligensi

Pada umumnya, prestasi belajar yang ditampilkan siswa mempunyai kaitan yang erat dengan tingkat kecerdasan yang dimiliki siswa. Menurut Binet (dalam Winkle, 1997) hakikat inteligensi adalah kemampuan untuk menetapkan dan mempertahankan suatu tujuan, untuk mengadakan suatu penyesuaian dalam rangka mencapai tujuan itu dan untuk menilai keadaan diri secara kritis dan objektif. Taraf inteligensi ini sangat mempengaruhi prestasi belajar seorang siswa, di mana siswa yang memiliki taraf inteligensi tinggi mempunyai peluang lebih besar untuk mencapai prestasi belajar yang lebih tinggi. Sebaliknya,

siswa yang memiliki taraf inteligensi yang rendah diperkirakan juga akan memiliki prestasi belajar yang rendah. Namun bukanlah suatu yang tidak mungkin jika siswa dengan taraf inteligensi rendah memiliki prestasi belajar yang tinggi, juga sebaliknya .

b) Sikap

Sikap yang pasif, rendah diri dan kurang percaya diri dapat merupakan faktor yang menghambat siswa dalam menampilkan prestasi belajarnya. Menurut Sarlito Wirawan (1997) sikap adalah kesiapan seseorang untuk bertindak secara tertentu terhadap hal-hal tertentu. Sikap siswa yang positif terhadap mata pelajaran di sekolah merupakan langkah awal yang baik dalam proses belajar mengajar di sekolah.

c) Motivasi

Menurut Irwanto (1997) motivasi adalah penggerak perilaku. Motivasi belajar adalah pendorong seseorang untuk belajar. Motivasi timbul karena adanya keinginan atau kebutuhan-kebutuhan dalam diri seseorang. Seseorang berhasil dalam belajar karena ia ingin belajar. Sedangkan menurut Winkle (1991) motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar itu; maka tujuan yang dikehendaki oleh siswa tercapai. Motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat



non intelektual. Peranannya yang khas ialah dalam hal gairah atau semangat belajar, siswa yang termotivasi kuat akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar.

b. Faktor eksternal

Selain faktor-faktor yang ada dalam diri siswa, ada hal-hal lain diluar diri yang dapat mempengaruhi prestasi belajar yang akan diraih, antara lain adalah :

1) Faktor lingkungan keluarga

a) Sosial ekonomi keluarga

Dengan sosial ekonomi yang memadai, seseorang lebih berkesempatan mendapatkan fasilitas belajar yang lebih baik, mulai dari buku, alat tulis hingga pemilihan sekolah.

b) Pendidikan orang tua

Orang tua yang telah menempuh jenjang pendidikan tinggi cenderung lebih memperhatikan dan memahami pentingnya pendidikan bagi anak-anaknya, dibandingkan dengan yang mempunyai jenjang pendidikan yang lebih rendah.

c) Perhatian orang tua dan suasana hubungan antara anggota keluarga

Dukungan dari keluarga merupakan suatu pemacu semangat berpretasi bagi seseorang. Dukungan dalam hal ini bisa secara langsung, berupa pujian atau nasihat; maupun secara tidak langsung, seperti hubungan keluarga yang harmonis.

## 2) Faktor lingkungan sekolah

### a) Sarana dan prasarana

Kelengkapan fasilitas sekolah, seperti papan tulis, OHP akan membantu kelancaran proses belajar mengajar di sekolah; selain bentuk ruangan, sirkulasi udara dan lingkungan sekitar sekolah juga dapat mempengaruhi proses belajar mengajar

### b) Kompetensi guru dan siswa

Kualitas guru dan siswa sangat penting dalam meraih prestasi, kelengkapan sarana dan prasarana tanpa disertai kinerja yang baik dari para penggunanya akan sia-sia belaka. Bila seorang siswa merasa kebutuhannya untuk berprestasi dengan baik di sekolah terpenuhi, misalnya dengan tersedianya fasilitas dan tenaga pendidik yang berkualitas, yang dapat memenuhi rasa ingintahuannya, hubungan dengan guru dan teman-temannya berlangsung harmonis, maka siswa akan memperoleh iklim belajar yang menyenangkan. Dengan demikian, ia akan terdorong untuk terus-menerus meningkatkan prestasi belajarnya.

### c) Kurikulum dan metode mengajar

Hal ini meliputi materi dan bagaimana cara memberikan materi tersebut kepada siswa. Metode pembelajaran yang lebih interaktif sangat diperlukan untuk menumbuhkan minat dan peran serta siswa dalam kegiatan pembelajaran. Sarlito Wirawan (1994) mengatakan bahwa faktor yang paling penting adalah faktor guru.

Jika guru mengajar dengan arif bijaksana, tegas, memiliki disiplin tinggi, luwes dan mampu membuat siswa menjadi senang akan pelajaran, maka prestasi belajar siswa akan cenderung tinggi, palingtidak siswa tersebut tidak bosan dalam mengikuti pelajaran.

### 3) Faktor lingkungan masyarakat

#### a) Sosial budaya

Pandangan masyarakat tentang pentingnya pendidikan akan mempengaruhi kesungguhan pendidik dan peserta didik. Masyarakat yang masih memandang rendah pendidikan akan enggan mengirimkan anaknya ke sekolah dan cenderung memandang rendah pekerjaan guru/pengajar.

#### b) Partisipasi terhadap pendidikan

Bila semua pihak telah berpartisipasi dan mendukung kegiatan pendidikan, mulai dari pemerintah (berupa kebijakan dan anggaran) sampai pada masyarakat bawah, setiap orang akan lebih menghargai dan berusaha memajukan pendidikan dan ilmu pengetahuan.

### **Indikator Prestasi Belajar**

Pada prinsipnya, pengungkapan hasil belajar yang idela yang meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Namun demikian, pengungkapan perubahan tingkah laku seluruh ranah itu, khususnya ranah rasa murid, sangat sulit. Hal ini disebabkan perubahan hasil belajar itu bersifat

*intangible* (tidak dapat diraba). Oleh karena itu, yang dapat dilakukan guru dalam hal ini adalah hanya mengambil cuplikan perubahan tingkah laku yang dianggap penting dan diharapkan sesuai dapat mencerminkan perubahan yang terjadi sebagaimana hasil belajar siswa, baik yang berdimensi cipta dan rasa maupun yang berdimensi karsa.

Menurut Bloom (dalam Muhibbin Syah, 2006) kunci pokok untuk memperoleh ukuran dan data hasil belajar siswa sebagaimana yang terurai di atas adalah dengan mengetahui garis-garis besar indikator (penunjuk adanya prestasi tertentu) dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak diungkapkan atau diukur. Selanjutnya agar lebih mendalam mengenai kunci pokok tadi dan dalam menggunakan alat ukur dan kiat evaluasi yang dipandang tepat, variabel dan valid, di bawah ini disajikan dalam bentuk tabel.

**Tabel 1 Indikator Prestasi Belajar**

Ranah/ Jenis Prestasi	Indikator	Cara Evaluasi
<b>A. Ranah Cipta (Kognitif)</b>		
1. Pengamatan	1. Dapat menunjukkan	1. Tes lisan
	2. Dapat membandingkan	2. Tes tertulis
	3. Dapat menghubungkan	3. Observasi
2. Ingatan	1. Dapat menyebutkan	1. Tes lisan
	2. Dapat menunjukkan kembali	2. Tes tertulis
		3. Observasi
3. Pemahaman	1. Dapat menjelaskan	1. Tes lisan
	2. Dapat mendefinisikan dengan lisan sendiri	2. Tes tertulis
4. Penerapan	1. Dapat memberikan contoh	1. Tes tertulis
	2. Dapat menggunakan secara tepat	2. Pembagian tugas
		3. Observasi
5. Analisis (Pemeriksaan dan Pemilahan secara	1. Dapat menguraikan	1. Tes tertulis
	2. Dapat mengklasifikasikan/memilah-milah	2. Pemberian tugas

Teliti)		
6. Sintesis (Membuat Paduan baru dan utuh)	1. Dapat menguraikan	1. Tes tertulis
	2. Dapat menyimpulkan	2. Pemberian tugas
	3. Dapat membuat prinsip umum (menggeneralisasikan)	
<b>B. Ranah Rasa (Afektif)</b>		
1. Penerimaan	1. Menunjukkan sikap menerima	1. Tes tertulis
	2. Menunjukkan sikap menolak	2. Tes skala sikap 3. Observasi
2. Sambutan	1. Kesiediaan berpartisipasi/terlibat	1. Tes skala sikap
	2. Kesiediaan memanfaatkan	2. Pemberian tugas 3. Observasi
3. Apresiasi (Sikap Menghargai)	1. Menganggap penting dan bermanfaat	1. Tes skala penilaian/sikap
	2. Menganggap indah dan harmonis	2. Pemberian tugas
	3. Mengagumi	3. Observasi
4. Internalisasi (Pendalaman)	1. Mengakui dan menyakini	1. Tes skala sikap
	2. Mengingkari	2. Pemberian tugas ekspresif 3. Observasi
5. Karakterisasi (Penghayatan)	1. Melambagakan atau meniadakan	1. Pemberian tugas ekspresif dan proyektif
	2. Menjelmakan dalam pribadi dan perilaku sehari-hari	2. Observasi
<b>C. Ranah Karsa (Psikomotor)</b>		
1. Keterampilan bergerak dan bertindak	1. Mengkoordinasikan gerak mata, tangan, kaki dan anggota tubuh lainnya	1. Observasi
		2. Tes tindakan
2. Kecakapan ekspresi verbal dan nonverbal	1. Mengucapkan 2. Membuat mimik dan gerakan jasmani	1. Tes lisan
		2. Observasi
		3. Tes tindakan

## **B. Self-Regulated Learning**

### **Pengertian Self-Regulated Learning**

Istilah *self-regulated learning* berkembang dari teori kognisi sosial Bandura (1997). Menurut teori kognisi sosial, manusia merupakan hasil struktur kausal yang interdependen dari aspek pribadi (*person*), perilaku

(*behavior*), dan lingkungan (*environment*). Ketiga aspek ini merupakan aspek-aspek determinan dalam *self-regulated learning*. Bandura (1986) menjelaskan bahwa ketiga aspek determinan ini saling berhubungan sebab-akibat, dimana *person* berusaha untuk meregulasi diri sendiri (*self-regulated*), hasilnya berupa kinerja atau perilaku, dan perilaku ini berdampak pada perubahan lingkungan, dan demikian seterusnya (Latipah, 2010).

*Self-regulated learning* (pengaturan diri dalam belajar) didefinisikan oleh Zimmerman & Martinez-Pons (2001) sebagai tingkatan dimana partisipan secara aktif melibatkan metakognisi, motivasi, dan perilaku dalam proses belajar. *Self-regulated learning* juga didefinisikan sebagai bentuk belajar individual dengan bergantung pada motivasi belajar mereka, secara otonomi mengembangkan pengukuran (kognisi, metakognisi, dan perilaku), dan memonitor kemajuan belajarnya (Baumert et al., 2002).

*Self-regulated learning* (pengaturan diri dalam belajar) merupakan perpaduan dari kemampuan dan keinginan. Strategi siswa adalah merencanakan, mengontrol, dan mengevaluasi kognitifnya, motivasi, perilaku, dan proses kontekstualnya. Siswa mengetahui bagaimana merencanakan adalah dengan memotivasi diri, ia mengetahui kemungkinan dan keterbatasannya, dan sebagaimana fungsi pengetahuan ini, mengontrol, dan proses meregulasi belajar untuk menyatukan atau menggabungkan tugas objektif dan konteks mereka untuk

mengoptimalkan performen dan meningkatkan keahlian melalui latihan (Montalvo, 2004).

Sedangkan Wolters (2003) mengatakan bahwa *self-regulated learning* adalah suatu proses aktif dan konstruktif siswa dalam menetapkan tujuan untuk proses belajar mereka dan berusaha untuk memonitor, mengatur, dan mengontrol kognisi, motivasi, dan tingkah laku mereka, yang kemudian semuanya diarahkan dan didorong oleh tujuan dan mengutamakan konteks lingkungan.

Peneliti kemudian menyimpulkan dari definisi-definisi di atas bahwa *self-regulated learning* adalah suatu proses aktif dan konstruktif siswa dalam menetapkan tujuan untuk proses belajarnya dengan melibatkan metakognisi, motivasi, dan perilaku dalam proses belajar dan berusaha untuk memonitor, meregulasi, dan mengontrol kognisi, motivasi, dan perilaku, yang kemudian semuanya diarahkan dan didorong oleh tujuan dan mengutamakan konteks lingkungan.

### **Aspek-Aspek Self-Regulated Learning**

Kemampuan *self regulation* meliputi kemampuan siswa dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar di sekolah, membagi waktu antara belajar dan bermain, kemampuan mempersiapkan diri dalam menghadapi ulangan (Susanto, 2006).

*Self regulation* yang diterapkan dalam *self-regulated learning* mengharuskan siswa fokus pada proses pengaturan diri guna memperoleh kemampuan akademisnya. Menurut Zimmerman (1989, hal. 329), terdiri

atas pengaturan dari tiga aspek umum pembelajaran akademis, yaitu kognisi, motivasi, dan perilaku.

Sesuai aspek di atas, menurut Wolters dkk menjelaskan secara rinci penerapan strategi dalam setiap aspek *self-regulated learning* sebagai berikut:

a. Kognisi

Strategi untuk mengontrol atau meregulasi kognisi, termasuk macam- macam aktivitas kognitif dan metakognitif bahwa individu terlibat untuk mengadaptasi dan mengubah kognisi mereka. Strategi meregulasi kognisi yang meliputi:

- 1) Strategi pengulangan (*rehearsal*) termasuk usaha untuk mengingat materi dengan cara mengulang terus-menerus.
- 2) Strategi elaborasi (*elaboration*) merefleksikan “*deep learning*” dengan mencoba untuk meringkas materi dengan menggunakan kalimatnya sendiri.
- 3) Strategi organisasi (*organization*) termasuk “*deep process*” dalam melalui penggunaan taktik bervariasi seperti mencatat, menggambar diagram atau bagan untuk mengorganisasi materi pelajaran dalam beberapa cara.
- 4) Strategi meregulasi metakognitif (*metacognition regulation*) termasuk perencanaan, *monitoring* dan strategi meregulasi belajar, seperti menentukan tujuan dari kegiatan membaca, memonitoring



suatu pemahaman atau membuat perubahan atau penyesuaian supaya ada kemajuan dalam tugasnya.

b. Motivasi

Strategi untuk meregulasi motivasi melibatkan beberapa aktivitas yang mana siswa dengan maksud tertentu berusaha untuk memulai, mengatur atau menambah kemauan untuk memulai, untuk mempersiapkan tugas berikutnya, atau melengkapinya aktivitas tertentu atau sesuai tujuan. Regulasi motivasi meliputi beberapa pemikiran, tindakan atau perilaku dimana siswa berusaha untuk mempengaruhi pilihan, usaha, dan ketekunan mereka untuk tugas akademisnya.

Regulasi motivasi meliputi:

- 1) *Mastery self-talk* adalah berpikir tentang penguasaan yang berorientasi pada tujuan, seperti memuaskan keingintahuan, menjadi lebih kompeten atau meningkatkan perasaan otonomi.
- 2) *Extrinsic self-talk* adalah ketika siswa dihadapkan pada suatu keinginan untuk menyudahi proses belajar, siswa akan berpikir untuk memperoleh prestasi yang lebih tinggi atau berusaha dengan baik di kelas sebagai cara meyakinkan diri mereka untuk terus melanjutkan kegiatan belajarnya.
- 3) *Relative ability self-talk* adalah saat siswa berpikir tentang performa khusus untuk mencapai tujuan belajar, dengan cara melakukan usaha yang lebih baik daripada orang lain supaya tetap berusaha keras.

- 4) Strategi peningkatan yang relevan (*relevance enhancement*) melibatkan usaha siswa meningkatkan keterhubungan atau keberartian tugas dengan kehidupan atau minat personal yang dimiliki.
- 5) Strategi peningkatan minat situasional (*situasional interest enhancement*) menggambarkan aktivitas siswa ketika berusaha meningkatkan motivasi intrinsik dalam mengerjakan tugas melalui salah satu situasi atau minat pribadi.
- 6) *Self-consequating* adalah siswa menetapkan dan menyiapkan untuk diri mereka dengan konsekuensi intrinsik supaya konsisten dalam aktivitas belajar. Siswa dapat menggunakan *reward* dan *punishment* yang kongkrit secara verbal sebagai wujud konsekuensi.
- 7) Strategi penyusunan lingkungan (*environment structuring*) menjelaskan usaha siswa untuk berkonsentrasi penuh untuk mengurangi gangguan di lingkungan belajar mereka atau lebih umumnya untuk mengatur sekitar mereka dan mengatur kesiapan fisik dan mental untuk menyelesaikan tugas akademis.

c. Perilaku

Strategi untuk meregulasi perilaku yang melibatkan usaha individu untuk mengontrol sendiri perilaku yang nampak. Siswa mungkin juga mengatur waktu mereka dan mempelajari suasana

dengan mengatur belajar dengan menggunakan jadwal dan membuat perencanaan ketika akan belajar. Regulasi perilaku meliputi:

- 1) *Effort regulation* adalah meregulasi usaha.
- 2) *Time/study environment* adalah siswa mengatur waktu dan tempat dengan membuat jadwal belajar untuk mempermudah proses belajar.
- 3) *Help-seeking* adalah mencoba mendapatkan bantuan dari teman sebaya, guru, dan orang dewasa.

Peneliti menyimpulkan bahwa aspek *self-regulated learning* yang telah dipaparkan oleh Zimmerman meliputi aspek kognitif, motivasi, dan perilaku, yang akan dipakai peneliti dalam skala *self-regulated learning* pada penelitian ini.

### **Karakteristik Peserta Didik dengan *Self-Regulated Learning***

Beberapa peneliti mengemukakan karakteristik perilaku peserta didik yang memiliki keterampilan *self-regulated learning* antara lain sebagai berikut (Montalvo, 2004).

- a. Mereka tahu bagaimana menggunakan strategi kognitif (pengulangan, elaborasi, dan organisasi) yang membantu mereka untuk memperhatikan, mentransformasi, mengorganisasi, mengelaborasi, dan menguasai informasi.
- b. Mereka mengetahui bagaimana merencanakan, mengontrol, dan mengarahkan proses mental mereka untuk mencapai prestasi dari tujuan personal (metakognisi).

- c. Mereka memperlihatkan seperangkat keyakinan motivasional dan emosi yang adaptif, seperti tingginya efikasi diri secara akademik, memiliki tujuan belajar, mengembangkan emosi positif terhadap tugas (senang, puas, dan antusias), memiliki kemampuan untuk mengontrol dan memodifikasinya, serta menyesuaikan diri mereka dengan tuntutan tugas dan situasi belajar khusus.
- d. Mereka mampu merencanakan, mengontrol waktu, dan memiliki usaha terhadap penyelesaian tugas, dan mereka tahu bagaimana menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, seperti mencari tempat belajar yang sesuai atau mencari bantuan dari guru dan teman jika menemui kesulitan.
- e. Menunjukkan usaha yang besar untuk berpartisipasi dalam mengontrol dan mengatur tugas-tugas akademik, iklim, dan struktur kelas (bagaimana suatu keinginan dapat dievaluasi, keperluan tes, mendesain tugas kelas, mengorganisasi kerja tim).
- f. Mereka mampu melakukan strategi disiplin, yang bertujuan menghindari gangguan internal dan eksternal, menjaga konsentrasi, usaha, dan motivasi selama menyelesaikan tugas.

Dari keterangan di atas bahwa karakteristik perilaku peserta didik yang memiliki keterampilan *self-regulated learning* dengan baik sangat mempengaruhi prestasi belajar siswa yakni dengan melakukan berbagai strategi di atas.

## Strategi Self-Regulated Learning

Ada lima belas strategi dalam *self-regulated learning* yang digunakan siswa seperti yang dikemukakan oleh Zimmerman (1989, hal. 336-337):

- a. Evaluasi diri (*self-evaluating*), yaitu pernyataan yang mengindikasikan penilaian kualitas tugas yang telah diselesaikan, pemahaman terhadap lingkup kerja, atau usaha dalam kaitan dengan tuntutan tugas.
- b. Mengatur dan mengubah (*organizing and transforming*), yaitu pernyataan yang mengindikasikan keinginan siswa baik secara terus terang atau diam-diam dalam mengatur ulang materi petunjuk untuk mengembangkan proses belajar.
- c. Menetapkan tujuan dan perencanaan (*goal setting and planning*), yaitu pernyataan yang mengindikasikan rencana siswa untuk mencapai tujuan pendidikan atau sub tujuan dan rencana untuk mengurutkan prioritas, menentukan waktu, dan menyelesaikan rencana semua aktivitas yang terkait dengan tujuan tersebut.
- d. Mencari informasi (*seeking information*), yaitu pernyataan yang mengindikasikan upaya untuk mencari informasi yang berkaitan dengan tugas dari sumber-sumber lain saat mengerjakan tugas.
- e. Menyimpan catatan dan memantau (*keeping records and*

*monitoring*), yaitu pernyataan yang mengindikasikan upaya siswa untuk mencatat hal-hal yang penting dalam pelajaran atau diskusi.

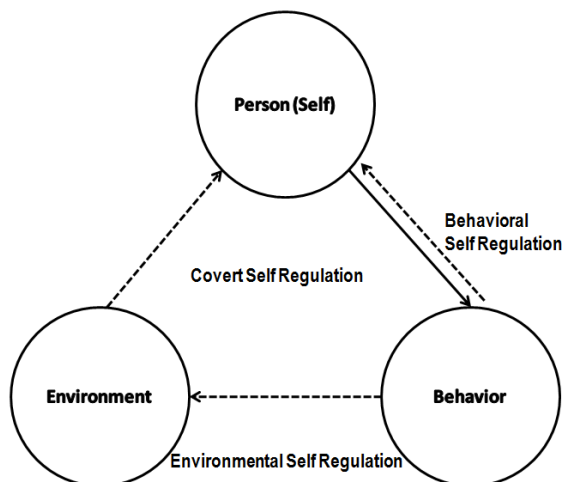
- f. Mengatur lingkungan (*environmental structuring*), yaitu pernyataan yang mengindikasikan upaya siswa untuk mengatur lingkungan belajar agar membuat belajar lebih nyaman, dengan mengatur lingkungan fisik maupun psikologis.
- g. Konsekuensi diri (*self-consequating*), yaitu pernyataan yang mengindikasikan upaya siswa dalam mempersiapkan dan melaksanakan ganjaran atau hukuman untuk kesuksesan dan kegagalan.
- h. Mengulang dan mengingat (*rehearsing and memorizing*), yaitu pernyataan yang mengindikasikan upaya siswa untuk mengingat-ingat materi bidang studi dengan diam atau suara keras.
- i. Mencari dukungan sosial (*seeking social assistance*).
- j. Mencari dukungan guru (*seeking social teachers*).
- k. Mencari dukungan teman-teman sebaya (*seeking social adults*), strategi i-k yaitu pernyataan yang mengindikasikan upaya siswa untuk mencari bantuan dari rekan-rekan sebaya, guru, dan orang dewasa.
- l. Memeriksa catatan buku (*reviewing records notes*).
- m. Memeriksa catatan ulangan (*reviewing records tests*).

- n. Memeriksa catatan buku teks (*reviewing records textbooks*), strategi 1- n yaitu pernyataan yang mengindikasikan upaya siswa untuk membaca catatan, ulangan atau buku teks.
- o. Lain-lain (*others*), yaitu pernyataan yang mengindikasikan tingkah laku belajar yang dicontohkan oleh orang lain seperti guru dan orang tua; pernyataan keinginan yang kuat atau mengekspresikan secara lisan atau secara tulisan hal-hal yang belum jelas.

*Self-regulated learning* mempunyai banyak strategi-strategi yang dapat disimpulkan, yaitu evaluasi diri, mengatur dan mengubah, mengatur tujuan dan perencanaan, mencari informasi, menyimpan catatan dan memantau, mengatur lingkungan dan konsekuensi diri, mengulang dan mengingat, mencari dukungan sosial, memeriksa catatan, dan lain-lain.

### **Faktor-Faktor yang Mempengaruhi *Self-Regulated Learning***

*Self-regulated learning* ditentukan oleh tiga wilayah yakni wilayah *person*, wilayah perilaku, dan wilayah lingkungan, seperti gambar dalam diagram berikut (Zimmerman, 1989, hal. 332-336):



Gambar 1 Analisis Triadik Self-Regulated Learning

a. Faktor dalam diri (*Person*)

*Self-regulated learning* pada siswa salah satunya dipengaruhi oleh proses dalam diri yang saling berhubungan. Proses personal diantaranya yaitu pengetahuan yang dimiliki siswa, proses pengambilan keputusan metakognitif, tujuan dan kondisi akademis, dan kondisi afektif.

1) Pengetahuan yang dimiliki siswa

Ada dua jenis, yaitu:

a) Pengetahuan deklaratif

Pengetahuan yang berupa pernyataan. Informasi yang diterima berupa pengetahuan yang didapat sesuai dengan lingkungan tanpa melalui proses pemikiran lebih lanjut.



#### b) Pengetahuan tentang bagaimana mengarahkan diri

Pengetahuan *self-regulated learning* siswa diasumsikan ada dua, yakni pengetahuan prosedural dan pengetahuan bersyarat karena suatu kondisi tergantung oleh strategi yang digunakan siswa. Pengetahuan prosedural mengarah pada pengetahuan bagaimana menggunakan strategi, sedangkan pengetahuan bersyarat merujuk pada pengetahuan kapan dan mengapa strategi tersebut berjalan efektif. Pengetahuan *self-regulated learning* tidak hanya tergantung pada pengetahuan siswa, melainkan juga proses metakognitif pada pengambilan keputusan dan performa yang dihasilkan.

#### 2) Proses pengambilan keputusan metakognitif

Proses ini melibatkan perencanaan atau analisis tugas yang berfungsi mengarahkan usaha pengontrolan belajar dan mempengaruhi timbal balik dari usaha tersebut. Pengambilan keputusan metakognitif tergantung juga pada tujuan jangka panjang siswa untuk belajar. Tujuan dan pemakaian proses kontrol metakognitif dipengaruhi oleh persepsi terhadap efikasi diri dan afeksi.

#### 3) Tujuan akademis

Tujuan akademis menjadi alasan adanya variasi dalam penggunaan strategi *self-regulated learning* diantara siswa

yang berprestasi tinggi dan rendah. Setiap siswa memiliki kemampuan dan alasan yang berbeda-beda.

4) Kondisi afektif

Afeksi merupakan bentuk emosi yang dimiliki siswa. Bentuk emosi siswa yang dimiliki siswa dapat bersifat menghambat atau memperlancar pencapaian prestasi akademis.

b. Faktor perilaku (*Behavior*)

Tiga cara siswa dalam merespon hubungan untuk menganalisis perilaku yang mempengaruhi *self-regulated learning*: observasi diri, penilaian diri, dan reaksi diri.

1) Observasi diri

Observasi diri adalah respon siswa yang melibatkan pemantauan sistematis terhadap hasil yang dicapainya. Siswa telah sanggup memonitor performanya meskipun belum lengkap. Siswa memilih dengan selektif sejumlah aspek perilaku dan mengabaikan aspek lainnya. Mengobservasi diri sendiri dapat memberikan informasi mengenai tingkat kemajuan seseorang.

2) Penilaian diri

Penilaian diri adalah respon siswa yang melibatkan perbandingan sistematis antara hasil yang sudah dicapai dengan suatu hasil standar. Proses penilaian diri bergantung

pada empat hal: standar pribadi, nilai aktivitas, performa-performa acuan dan penyempurnaan performa.

### 3) Reaksi diri

Reaksi diri adalah respon siswa terhadap hasil yang dicapainya. Individu merespon positif atau negative perilaku tergantung bagaimana perilaku diukur dan apa standar pribadinya.

Ketiganya memiliki hubungan yang sifatnya resiprositas atau timbal balik seiring dengan konteks persoalan yang dihadapi. Hubungan timbal balik tidak selalu bersifat simetris melainkan lentur dalam arti salah satunya di konteks tertentu dapat menjadi lebih dominan dari aspek lainnya, demikian pula pada aspek tertentu menjadi kurang dominan.

### c. Faktor lingkungan (*Environment*)

Dua jenis pengaruh lingkungan yang mempengaruhi *self-regulated learning*, yaitu pengalaman sosial dan struktur lingkungan sosial.

#### 1) Pengalaman sosial

Salah satu pengalaman social yang mempengaruhi *self-regulated learning* adalah belajar melalui pengamatan secara langsung terhadap perilaku diri sendiri dan hasil yang diperoleh dari perilaku.

#### 2) Struktur lingkungan

Lingkungan diilustrasikan sebagai tindakan siswa sebagai tindakan proaktif seperti: meminimalisir gangguan berupa polusi udara, mengatur cahaya, mengatur ruangan belajar.

Ketiga faktor tersebut sangat mempengaruhi *self-regulated learning* dan saling berhubungan, yakni faktor pribadi yang kembali pada siswa sendiri, kemudian faktor perilaku siswa tersebut, dan yang terakhir faktor lingkungan.

### **C. Kecanduan Game Online**

#### **Pengertian Kecanduan *Game Online***

Kecanduan atau *addiction* dalam kamus psikologi diartikan sebagai keadaan bergantung secara fisik pada suatu obat bius. Pada umumnya, kecanduan tersebut menambah toleransi terhadap suatu obat bius, ketergantungan fisik dan psikologis, dan menambah gejala pengasingan diri dari masyarakat apabila obat bius dihentikan (Chaplin, 2009). Kata kecanduan biasanya digunakan dalam konteks klinis dan diperhalus dengan perilaku berlebihan. Konsep kecanduan dapat ditetapkan pada perilaku secara luas termasuk kecanduan teknologi komunikasi informasi (Yuwanto, 2010).

Menurut Tracy LaQuey (dalam Angelia, 2013), semua permainan mengharuskan ditemponya proses belajar yang sungguh-sungguh untuk mengenal tokoh dan keanehan pemainnya, dan peraturannya. Hampir semua permainan menimbulkan kecanduan, beberapa pemainannya dapat menghabiskan waktu berjam-jam, bahkan seharian penuh untuk

memainkan dan ada orang yang menghabiskan seluruh waktu jasanya untuk melakukan permainan ini. *Game online* adalah game yang berbasis elektronik visual. *Game online* dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang biasanya menyebabkan radiasi pada mata sehingga mata menjadi lelah dan biasanya diiringi dengan sakit kepala.

Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*. Seperti yang disebutkan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *Computer Game Addiction* (berlebihan bermain game) (Young, 2000). Dari sini terlihat bahwa *game online* merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari bahkan bisa mengakibatkan kecanduan yang memiliki intensitas yang sangat tinggi.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kecanduan merupakan tingkah laku yang bergantung atau keadaan yang terikat yang sangat kuat secara fisik maupun psikologis dalam melakukan suatu hal, dan ada rasa yang tidak menyenangkan apabila hal tersebut tidak bisa terpenuhi. Maka pengertian kecanduan *game online* adalah suatu keadaan seseorang yang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain *game online*, dari waktu ke waktu terjadi peningkatan frekuensi atau durasi atau jumlah dalam bermain game online tanpa memperdulikan konsekuensi-konsekuensi negatif yang ada pada dirinya.

### **Aspek Kecanduan *Game Online***

Aspek seseorang kecanduan akan *game online* sebenarnya hampir sama dengan jenis kecanduan yang lain, akan tetapi kecanduan *game online* dimasukkan kedalam golongan kecanduan psikologis dan bukan kecanduan secara fisik. Menurut Chen & Chang (2008) Sedikitnya ada empat aspek kecanduan *game online*.

Keempat aspek tersebut adalah :

- a. *Compulsion* (kompulsif / dorongan untuk melakukan secara terus menerus)

Merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus-menerus bermain *game online*.

- b. *Withdrawal* (penarikan diri)

Merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Yang dimaksud penarikan diri adalah seseorang yang tidak bisa menarik dirinya untuk melakukan hal lain kecuali *game online*.

- c. *Tolerance* (toleransi)

Toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain game

nline. Dan kebanyakan pemain *game online* tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas.

d. *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan)

Merupakan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu *game online* cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya terfokus pada *game online* saja. Begitu pula dengan masalah kesehatan, para pecandu *game online* kurang memperhatikan masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang, tidak menjaga kebersihan badan dan pola makan yang teratur.

Remaja yang kecanduan dalam permainan *game online* termasuk dalam kriteria yang ditetapkan WHO (*World Health Organization*) yaitu sangat membutuhkan permainan dengan gejala menarik diri dari lingkungan, kehilangan kendali dan tidak peduli dengan kegiatan lainnya .

Berdasarkan uraian diatas, aspek seseorang kecanduan akan *game online* antara lain seseorang tersebut akan mengalami; *Compulsion* (kompulsif/ dorongan untuk melakukan secara terus-menerus), *Withdrawal* (penarikan diri), *Tolerance* (toleransi), *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan).

### **Jenis-Jenis *Game Online***

*Game online* memiliki jenis yang banyak, mulai dari permainan sederhana berbasis teks sampai permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus. Untuk lebih jelasnya berikut adalah jenis-jenis *game online* berdasarkan jenis permainan:

- a. Massively Multiplayer Online First-person shooter games (MMOFPS)

*Game online* jenis ini mengambil sudut pandang orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, dimana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, refleks, dan lainnya. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer. Contoh permainan jenis ini antara lain Counter Strike, Call of Duty, Point Blank Quake, Blood, Unreal.

- b. Massively Multyplayer Online Real-time strategy games (MMOORTS)

Game jenis ini menekankan pada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas dimana pemain harus mengatur strategi permainan. Dalam RTS, tema permainan bisa berupa sejarah (misalnya seri Age of Empiries), fantasi (misalnya Warcraft) dan fiksi ilmiah (misalnya Star Wars).



c. Massively Multiplayer Online Role-playing games (MMORPG)

Game jenis ini biasanya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. RPG biasanya lebih mengarah ke kolaborasi dari pada kompetisi. Pada umumnya dalam RPG, para pemain tergabung dalam satu kelompok. Contoh dari genre permainan ini Ragnarok Online, The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar, Final Fantasy, DotA.

Dari uraian di atas, jenis-jenis *game online* berdasarkan jenis permainan yaitu Massively Multiplayer Online First-person shooter games (MMOFPS), Massively Multiplayer Online Real-time strategy games (MMOORTS), dan Massively Multiplayer Online Role-playing games (MMORPG).

### **Faktor-Faktor Penyebab Kecanduan *Game Online***

Menurut Yee (2005) terdapat 5 faktor motivasi seseorang bermain *game online* :

- a. *Relationship*, didasari oleh keinginan untuk berinteraksi dengan permainan, serta adanya keakuan seseorang untuk membuat hubungan yang mendapat dukungan sejak awal, dan yang mendekati masalah-masalah dan isu-isu yang terdapat di kehidupan nyata.
- b. *Manipulation*, didasari oleh pemain yang membuat pemain lain sebagai objek dan memanipulasi mereka untuk kepuasan dan

kekayaan diri. Pemain yang didasari oleh faktor ini, sangat senang berlaku curang, mengejek dan mendominasi pemain lain.

- c. *Immersion*, didasari oleh pemain yang sangat menyukai menjadi orang lain. Mereka senang dengan alur cerita dari “dunia khayal” dengan menciptakan tokoh yang sesuai dengan cerita sejarah dan tradisi dunia tersebut.
- d. *Escapism*, didasari oleh pemain yang senang bermain di dunia maya hanya sementara untuk menghindar, melupakan dan pergi dari stress dan masalah di kehidupan nyata.
- e. *Achievement*, didasari oleh keinginan untuk menjadi kuat di lingkungan dunia virtual, melalui pencapaian tujuan dan akumulasi dan item-item yang merupakan simbol kekuasaan.

Dari uraian diatas maka faktor-faktor penyebab remaja kecanduan terhadap *game online* adalah *Relationship* (keinginan untuk berinteraksi dengan orang lain), *Manipulation* (keinginan untuk membuat pemain lain sebagai objek dan manipulasi mereka demi kepuasan dan keyakinan diri), *Immersion* (pemain yang sangat menyukai menjadi orang lain), *Escapism* (bermain *game online* untuk menghindar dan melupakan masalah di kehidupan nyata), serta *Achievement* (keinginan untuk menjadi kuat di lingkungan dunia virtual).

### **Dampak Bermain *Game Online***

Selain memberikan dampak positif, *game online* juga memberikan dampak negatif. dampak positif dalam bermain *game online* ini yaitu dampak yang dapat dikatakan memberi manfaat/pengaruh baik bagi penggunaannya. Menurut Yee (2005) dampak positif yang dihasilkan dari *game online* adalah sebagai berikut:

- a. Dapat menguasai komputer
- b. Dengan bermain *game online* secara langsung dapat mengerti bahasa inggris yang dipergunakan pada game yang tak jarang pemain harus mengartikan sendiri kata- kata yang tidak mereka ketahui.
- c. Dari *game online* ini dpat menambah teman
- d. Bagi yang telah mempunyai ID dari salah satu *game onlinenya* yang telah jadi (GG) mereka dapat menjualnya kepada orang lain dan akhirnya mendapat uang dari hasil tersebut.

Sementara itu menurut Yee (2005), dampak negatif dari bermain *game online* yaitu dampak yang kurang baik bagi para pengguna *game online* tersebut seperti :

- a. Seseorang yang bermain *game online* hanya menghambur-hamburkan waktu dan uang secara sia-sia
- b. Bermain *game online* membuat orang menjadi ketagihan
- c. Terkadang lebih merelakan sekolahnya untuk bermain *game online* (bolos sekolah)

- d. Dengan bermain *game online* tersebut juga bisa membuat lupa waktu untuk makan, beribadah, waktu untuk pulang, dll.
- e. Dengan terlalu sering berhadapan dengan monitor secara mata telanjang dapat membuat mata menjadi minus.
- f. Seorang anak yang sering berbohong kepada orang tuanya karena pada awalnya berpamitan untuk berangkat sekolah ternyata dia bolos sekolah untuk bermain *game online*.

Berdasarkan uraian di atas maka dampak yang ditimbulkan dari bermain *game online* ada dua yaitu dampak positif dan dampak negatif. Adapun dampak positif bermain *game online* ini antara lain dapat menguasai komputer, dapat mengerti bahasa Inggris, dari *game online* ini dapat menambah teman, serta menguntungkan bagi orang yang telah mempunyai ID. Sedangkan dampak negatif dari *game online* antara lain hanya menghambur-hamburkan uang, membuat seseorang menjadi kecanduan, lebih merelakan sekolah hanya untuk bermain game, dan terkadang juga sampai bolos sekolah, membuat lupa makan, lupa waktu pulang dan bisa mengakibatkan mata minus akibat terlalu seringnya bermain *game online* karena terlalu sering berhadapan dengan monitor komputer.

#### D. Prestasi Belajar, *Self-Regulated Learning*, dan Kecanduan *Game online* dalam Pandangan Islam

##### Prestasi Belajar

Adapun ayat dan hadits dalam (Al-Quran, 2008) yang berkenaan dengan motivasi dalam Islam terutama motivasi untuk menuntut ilmu atau motivasi belajar adalah:

قِيلَ وَإِذَا طَلَبْتُمْ اللَّهَ يَفْسَحْ فَافْسَحُوا الْمَجَالِسِ فِي تَفَسُّحُوا لَكُمْ قِيلَ إِذَا آمَنُوا الَّذِينَ أَيُّهَا يَا  
بِمَا وَاللَّهِ ۖ دَرَجَاتٍ الْعِلْمِ أُوْتُوا وَالَّذِينَ مِنْكُمْ آمَنُوا الَّذِينَ اللَّهُ يَرْفَعُ فَاَنْشُرُوا أَنْشُرُوا  
خَبِيرٌ تَعْمَلُونَ

Q.S. Al-Mujadilah : 11

Artinya : “Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan”.

هَلْ قُلُوبٌ رَّبِّهِ رَحْمَةً وَيَرْجُو الْآخِرَةَ يَحْذَرُ وَقَائِمًا سَاجِدًا اللَّيْلِ أَنَاءَ فَانِتُ هُوَ أَمَّنْ  
الْأَلْبَابِ أُولُو يَنْدَكُرُ إِنَّمَا ۖ يَعْلَمُونَ لَا وَالَّذِينَ يَعْلَمُونَ الَّذِينَ يَسْتَوِي

Q.S. Az-Zumar : 9

Artinya : "Adakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?" Sesungguhnya orang yang berakallah yang dapat menerima pelajaran.”

Hadits Nabi SAW

مُسْلِمٍ كُلٌّ عَلَى فَرِيضَةٍ الْعِلْمِ طَلَبُ

HR. Bukhori

Artinya: “Menuntut ilmu wajib atas tiap-tiap muslim laki-laki dan muslim perempuan”

اللَّحْدِ إِلَى الْمَهْدِ مِنَ الْعِلْمِ أَطْلُبُوا

HR. Bukhori

Artinya: “Tuntutlah ilmu dari buaian hingga liang lahat”

### **Self-Regulated Learning**

Islam memberikan perhatian terhadap unsur-unsur proses pendidikan dan pengajaran yang tercermin dalam pengajar, murid, metodologi pendidikan, dan pengajaran, unsur-unsur materi pendukung proses pendidikan itu, untuk kemudian menentukan beberapa acuan dasar bagi hal itu dan menyerahkan prosedur dan strategi keseharian kepada ijtihad masing-masing sesuai dengan tuntutan zaman dan tempat (Syahatah, 2004). Tentunya dalam merancang jalan kesuksesan di bidang pendidikan memerlukan perencanaan yang matang untuk meraihnya, siswa harus mengatur strategi jitu yang efektif dan efisien agar rencananya berhasil salah satu caranya dengan mengatur waktu dengan sebaik-baiknya.

Dalam Islam diajarkan mengenai pentingnya mengatur segala aktivitas, dengan cara dapat memanfaatkan dan mengatur waktu dengan baik, tidak menyia-nyiakan waktunya untuk hal-hal yang tidak

bermanfaat dan juga tidak menunda-nunda dalam melakukan suatu aktivitas, seperti halnya dalam belajar. Kemampuan mengatur waktu juga dinyatakan dalam keteraturan dalam belajar (*self-regulated learning*). Dijelaskan dalam Q.S. Al-, Ashr 1-3;

بِالْحَقِّ وَتَوَاصَوْا الصَّالِحَاتِ وَعَمِلُوا أَمْثُلًا الَّذِينَ آمَنُوا إِلَّا 2 خُسْرٍ لَفِي الْإِنْسَانِ إِنَّ 1 وَالْعَصْرَ  
بِالصَّبْرِ وَتَوَاصَوْا

Artinya: “Demi masa (1) Sesungguhnya manusia itu benar-benar dalam kerugian (2) Kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan amal saleh dan nasehat menasehati supaya mentaati kebenaran dan nasehat menasehati supaya menepati kesabaran (3).

Salah satu yang harus dilakukan seorang penuntut ilmu/siswa adalah menentukan tujuan atau target dalam belajarnya, mengatur waktu belajarnya, karena ini akan mempersiapkan siswa untuk belajar secara produktif.

Manusia diperintahkan untuk selalu berusaha dengan cara berikhtiyar dan berdoa, begitu juga bagi para siswa diharuskan untuk dapat mengontrol, mengatur waktu dan aktivitasnya sesuai dengan kemampuannya dan tujuan hidupnya, dalam konteks ini adalah *self-regulated learning*. Untuk semua hasilnya diserahkan kepada Allah, sehingga apapun hasilnya siswa akan dapat menerima dengan ikhlas dan tawakal. Dijelaskan dalam firman Allah Q.S. Ar-Ra'd ayat 11, sebagai berikut:

حَتَّىٰ بَقْوِمَ مَا يُعَيَّرُ لَا إِلَهَ إِلَّا ٱللَّهُ أَمْرٌ مِّنْ يَّحْفَظُونَهُ خَلْفَهُ وَمِنْ يَدَيْهِ بَيْنَ مَن مَّعْقَبَاتٍ لَهُ  
وَالِ مِنْ دُونِهِ مِنْ لَهُمْ وَمَا ٱلَهُ مَرَدٌ فَلَا سُوءًا بَقْوِمَ ٱللَّهُ أَرَادَ وَإِذَا ٱلْبَٱنْفُسِهِمْ مَا يُعَيَّرُوا

Artinya : (767) “Sesungguhnya Allah tidak merubah Keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan (768) yang ada pada diri mereka sendiri. dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap sesuatu kaum, Maka tak ada yang dapat menolaknya; dan sekali-kali tak ada pelindung bagi mereka selain Dia. (767) Bagi tiap-tiap manusia ada beberapa Malaikat yang tetap menjaganya secara bergiliran dan ada pula beberapa Malaikat yang mencatat amalan- amalannya. dan yang dikehendaki dalam ayat ini ialah Malaikat yang menjaga secara bergiliran itu, disebut Malaikat Hafazhah. (768) Tuhan tidak akan merubah Keadaan mereka, selama mereka tidak merubah sebab-sebab kemunduran mereka”.

Sesuai dengan firman Allah diatas yang menjelaskan bahwa Allah tidak akan merubah keadaan suatu kaum sehingga mereka merubah keadaan diri mereka sendiri. Dalam hal ini dapat dipetik suatu pelajaran, terutama bagi siswa untuk menetapkan tujuan belajarnya dengan cara selalu berusaha dan mengatur dirinya dalam belajar dengan baik sehingga ia dapat mencapai cita-cita dan tujuan hidupnya.

Hal lain juga sebagaimana ditegaskan dalam hadist Rasulullah SAW:

رَبَّهُ عَرَفَ فَقَدْ نَفْسَهُ عَرَفَ مَنْ



Artinya: “Barangsiapa yang mengenal dirinya maka ia mengenal Rabbnya.”

Hadist di atas menjelaskan bahwa jika seorang muslim mengenal dirinya maka ia akan mengenal Tuhannya. Dalam konteks ini seorang siswa jika ingin meraih prestasi atau hasil yang gemilang maka ia harus berusaha terlebih dahulu, salah satunya dengan self-regulated learning, yang mana siswa mengatur dan mengontrol kognisi, perilaku, dan lingkungannya agar dapat mendukung usahanya dalam meraih hasil belajar yang maksimal.

### **Kecanduan Game Online**

#### a. Surat Al-Ankabut : 64

الْمُحْسِنِينَ لَمَعَ اللَّهُ وَإِنَّ ۖ سُبُلَنَا لَنَهْدِيَنَّهُمْ فِيْنَا جَاهِدُوا وَالَّذِينَ

Artinya : “Dan tiadalah kehidupan dunia ini melainkan senda gurau dan main-main. Dan sesungguhnya akhirat itulah yang sebenarnya kehidupan, kalau mereka mengetahui.”

#### b. Surat Al-A'raf : 31

الْمُسْرِفِينَ يُحِبُّ لَا إِنَّهُ ۖ تُسْرِفُوا وَلَا وَاشْرَبُوا وَكُلُوا مَسْجِدٍ كُلِّ عِنْدَ رَبِّنَا خُذُوا آدَمَ بَنِي يَا

Artinya : “Hai anak Adam, pakailah pakaianmu yang indah di setiap (memasuki) mesjid, makan dan minumlah, dan janganlah berlebih-lebihan. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang berlebih-lebihan”.

### **E. Hubungan Kecanduan Game Online terhadap Prestasi Belajar Siswa Melalui Self-Regulated Learning**

Bermain game online terkadang menimbulkan seorang siswa memiliki rasa enggan untuk meninggalkan, karena game online disini dapat menimbulkan rasa kecanduan. Siswa yang memiliki motivasi ataupun prestasi belajar yang tinggi, tidak akan meluangkan waktunya untuk bermain game online dan sebaliknya mereka akan meluangkan waktu senggangnya untuk belajar dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Kecanduan bermain game online juga bisa berdampak positif dan negatif bagi siswa. Positif untuk siswa yang benar- benar ingin meningkatkan prestasi belajarnya melalui permainan game online yang memiliki efek dalam meningkatkan fokus. Negatif bagi siswa yang juga menurunkan prestasi belajarnya dan terus menerus meluangkan waktunya untuk bermain bukan belajar. Pada dasarnya game online hanya menimbulkan efek negatif pada prestasi belajar siswa.

Prestasi belajar tidak dapat dipisahkan dari perbuatan belajar, karena belajar merupakan suatu proses, sedangkan prestasi belajar adalah hasil dari proses pembelajaran tersebut. Bagi seorang siswa belajar merupakan suatu kewajiban. Berhasil atau tidaknya seorang siswa dalam pendidikan tergantung pada proses belajar yang dialami oleh siswa tersebut. Proses belajar yang dialami oleh siswa ditentukan pula oleh dorongan yang menimbulkan kegiatan belajar sehingga tujuan kegiatan yang dikehendaki oleh siswa itu dapat tercapai dalam meraih prestasi belajar tersebut.

Kesusahan yang dialami peneliti yaitu belum adanya penelitian tentang hubungan kecanduan game online terhadap prestasi belajar siswa melalui self-regulated learning, sehingga peneliti tidak bisa menyimpulkan hubungan dua variabel tersebut.

#### **F. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis adalah jawaban sementara dari rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan hanya berdasarkan teori yang relevan belum dari fakta empiris yang diperoleh dari pengumpulan data (Sugiyono, 2010). Jadi yang hipotesis yang kemudian cara penulisannya disesuaikan dengan ejaan bahasa Indonesia menjadi Hipotesa, dan berkembang menjadi hipotesis untuk menguji ada atau tidaknya pengaruh variabel X (kecanduan *game online*) dengan variabel Y (prestasi belajar), maka hipotesa dalam penelitian ini adalah terdapat hubungan yang negatif dan tidak signifikan antara kecanduan *game online* menurunkan *self-regulated learning* dalam penurunan tingkat prestasi belajar. Sehingga dapat dikatakan semakin tinggi kecanduan *game online* yang menurunkan *self-regulated learning* maka kecenderungan tingkat prestasi belajar akan semakin rendah.

$H_0$  : Adanya hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* terhadap prestasi belajar.

$H_a$  : Adanya hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* terhadap prestasi belajar melalui *self-regulated learning*.

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Rancangan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif korelasional, sebuah penelitian dengan menggunakan metode kuantitatif menghasilkan data berupa angka sebagai alat menemukan keterangan mengenai apa yang ingin diketahui peneliti. Menurut Azwar (2010), penelitian kuantitatif sendiri menekankan analisisnya pada data-data numerical (angka) yang diolah dengan metode statistika. Kuantitatif korelasional adalah pendekatan yang bertujuan untuk menemukan ada tidaknya hubungan antara satu variabel dengan satu atau lebih variabel lainnya, dan apabila ada seberapa erat hubungan serta seberapa berarti atau tidak hubungan itu (Arikunto, 2006).

Dalam penelitian ini yang ingin diketahui adalah “Hubungan Kecanduan *Game online* terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas 3 SMP Islam Brawijaya Kota Mojokerto melalui *Self-Regulated Learning*”.

#### B. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini menggunakan tiga variabel yakni:

1. Variabel bebas atau independen ( $X_1$ )

Variabel bebas ini mempunyai pengaruh besar terhadap variabel lain atau variabel terpengaruh (Azwar, 2010). Dalam penelitian ini variabel bebasnya adalah kecanduan *game online*.

2. Variabel intervening atau mediating ( $X_2$ )

Variabel intervening atau mediasi merupakan variabel yang memediasi variabel bebas terhadap variabel terikat, variabel tersebut terletak diantara variabel bebas dan terikat. Variabel intervening dalam penelitian tersebut yaitu self-regulated learning.

### 3. Variabel terikat atau dependen (Y)

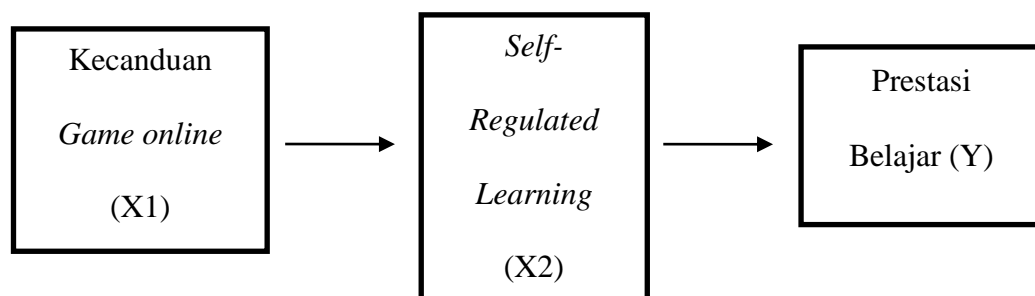
Variabel terikat adalah variabel yang besarnya ditentukan oleh variabel lain atau sebagai akibat dari variabel lain (Azwar, 2010). Dalam penelitian ini variabel terikatnya adalah prestasi belajar.

Penelitian ini menggunakan satu variabel independen dan satu variabel dependen dan ditambah dengan variabel mediasi. Dapat dibentuk sebagai berikut :

X1 (Variabel Independen) : *Kecanduan Game Online*

X2 (Variabel Mediasi) : *Self-Regulated Learning*

Y (Variabel Dependen) : *Prestasi Belajar*



### C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional menurut Azwar (2010) adalah mendefinisikan variabel penelitian sehingga bersifat spesifik agar dapat diukur atau diamati. Hal tersebut untuk mempermudah memahami agar tidak ada kesalah pahaman penafsiran dalam variabel penelitian.

Adapun definisi operasional untuk masing-masing variabel penelitian sebagai berikut :

#### 1. Prestasi Belajar

Prestasi belajar merupakan hasil usaha belajar yang dicapai seorang siswa berupa suatu kecakapan dari kegiatan belajar bidang akademik di sekolah pada jangka waktu tertentu yang dicatat pada setiap akhir semester di dalam buki laporan yang disebut rapor.

#### 2. Kecanduan *Game Online*

Kecanduan *game online* adalah suatu keadaan seseorang yang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain *game online*, dari waktu ke waktu akan terjadi peningkatan frekuensi, durasi atau jumlah dalam melakukan hal tersebut, tanpa memperdulikan konsekuensi-konsekuensi negatif yang ada pada dirinya seperti persoalan – persoalan yang berkaitan dengan interaksi dengan orang lain dan juga masalah kesehatan selain itu juga mempengaruhi *mood modification or escape* diman menjadi game online sebagai cara melarikan diri dari berbagai masalah atau perasaan yang kurang menyenangkan seperti bersalah, cemas, depresi, dan sedih.

### 3. *Self-Regulated Learning*

*Self-regulated learning* adalah suatu proses aktif dan konstruktif siswa dalam menetapkan tujuan untuk proses belajarnya dengan melibatkan metakognisi, motivasi, dan perilaku dalam proses belajar dan berusaha untuk memonitor, meregulasi, dan mengontrol kognisi, motivasi, dan perilaku, yang kemudian semuanya diarahkan dan didorong oleh tujuan dan mengutamakan konteks lingkungan.

## **D. Subjek Penelitian**

### 1. Populasi

Populasi menurut Arikunto (2006) adalah keseluruhan subjek penelitian, atau dapat dikatakan populasi merupakan kumpulan dari individu yang kualitas dan ciri-cirinya telah ditetapkan terlebih dahulu. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 3 SMP Islam Brawijaya Kota Mojokerto yang kurang lebih berjumlah 200 siswa.

### 2. Sampel

Menurut Sugiyono (2010), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Dapat ditarik kesimpulan bahwa sampel adalah sebagian dari populasi yang mewakili populasi karena memiliki karakteristik yang sama. Sampel yang diambil dalam penelitian ini sebanyak 100 siswa.

### 3. Teknik Sampling

Teknik pengambilan sampling dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel data dengan pertimbangan tertentu atau karakteristik tertentu (Sugiyono, 2010).

Penelitian ini mengambil sampel sesuai dengan karakteristik atau ciri tertentu. Adapun ciri-ciri sampel sebagai berikut:

- a. Siswa/i kelas 3 SMP Islam Brawijaya Kota Mojokerto
- b. Aktif bermain *game online* baik lewat handphone atau komputer

## E. Teknik Pengumpulan Data

### Blueprint

#### *Blueprint Kecanduan Game Online*

Skala kecanduan *game online* ini terdiri dari item favorabel dengan jumlah item sebanyak 30 item dan dalam pengisiannya alat ukur ini menggunakan skala likert dengan rentangan empat poin, yaitu mulai dari tidak pernah bermain *game online* sehingga tidak mengalami kecanduan hingga selalu bermain *game online* hingga mengalami kecanduan, pilihan jawaban untuk skala kecanduan *game online* adalah sebagai berikut:

- a) **S**, apabila subjek merasa **Selalu** atas pernyataan yang diberikan.
- b) **HS**, apabila subjek merasa **Hampir Selalu** atas pernyataan yang diberikan.



- c) **HTP**, apabila subjek merasa **Hampir Tidak Pernah** atas pernyataan yang diberikan.
- d) **TP**, apabila subjek merasa **Tidak Pernah** atas pernyataan yang diberikan.

Dalam setiap jawaban, peneliti memberikan nilai sebagaimana terdapat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 2 Nilai Tiap Jawaban pada Skala Kecanduan Game Online**

Skala	Favorabel	Unfavorabel
(S) Selalu	4	1
(HS) Hampir Selalu	3	2
(HTP) Hampir Tidak Pernah	2	3
(TP) Tidak Pernah	1	4

Pengukuran kecanduan game online menggunakan skala beraspek *withdrawal, compulsion, mood modification or escape, interpersonal & health problem, tolerance* seperti halnya aspek dari kecanduan game online yang dikemukakan oleh Chen dan Chang (2008). Adapun *blueprint* dari skala kecanduan *game online* disajikan pada tabel di bawah ini:

**Tabel 3 Blueprint Skala Kecanduan Game Online**

No.	Aspek	Indikator	Item		Jumlah
			Favorabel	Unfavorabel	
1.	<i>Withdrawal</i> (Penarikan Diri)	Tidak bisa lepas dari bermain game online	1, 7, 15, 25, 30	-	5
2.	<i>Compulsion</i> (Kompulsif)	Dorongan untuk melakukan secara terus menerus	2, 4, 10, 16, 21	-	5
3.	<i>Mood Modification or Escape</i>	Melarikan diri dari berbagai masalah atau perasaan yang kurang menyenangkan	3, 8, 11, 17, 29	-	5

No.	Aspek	Indikator	Item		Jumlah
			Favorabel	Unfavorabel	
4.	<i>Interpersonal Health-Related Problems</i>	Interaksi dengan orang lain	5, 9, 13, 18, 22	-	5
		Masalah yang berhubungan dengan kesehatan	14, 19, 23, 26, 28	-	5
5.	<i>Tolerance</i>	Toleransi terhadap bermain game online	6, 12, 20, 24, 27	-	5
<b>Total</b>			<b>30</b>	<b>0</b>	<b>30</b>

### ***Blueprint Self-Regulated Learning***

Skala *self-regulated learning* ini terdiri dari item favorabel dan unfavorabel dengan jumlah item sebanyak 30 item dan dalam pengisiannya alat ukur ini menggunakan skala *likert* dengan rentangan empat poin, dimana pilihan jawabannya terdapat empat respon jawaban, masing-masing menunjukkan kesesuaian pernyataan yang diberikan dengan keadaan yang dirasakan responden. Pilihan jawaban tersebut sebagai berikut:

- a) **SS**, apabila subjek merasa **Sangat Setuju** atas pernyataan yang diberikan.
- b) **S**, apabila subjek merasa **Setuju** atas pernyataan yang diberikan.
- c) **TS**, apabila subjek merasa **Tidak Setuju** atas pernyataan yang diberikan.
- d) **STS**, apabila subjek merasa **Sangat Tidak Setuju** atas pernyataan yang diberikan.

Dalam setiap jawaban, peneliti memberikan nilai sebagaimana terdapat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4 Nilai Tiap Jawaban pada Skala Self-Regulated Learning**

Skala	Favorabel	Unfavorabel
(SS) Sangat Setuju	4	1
(S) Setuju	3	2
(TS) Tidak Setuju	2	3
(STS) Sangat Tidak Setuju	1	4

Adapun blueprint dari skala *self-regulated learning* disajikan pada tabel di bawah ini:

**Tabel 5 Blueprint Skala Self-Regulated Learning**

No.	Aspek	Indikator	Item		Jumlah
			Favorabel	Unfavorabel	
1.	Kognitif	<i>Rehearsal</i> (Mengingat dan mengulang)	1, 2	3, 4	4
		<i>Elaboration</i> (Menggunakan kalimatnya untuk merangkum materi)	5, 6	7, 8	4
		<i>Mastery self talk</i> (Memuaskan keingintahuan menjadi lebih kompeten)	9, 10, 11	12	4
		<i>Extrinsic self talk</i> (Berpikir untuk memperoleh prestasi lebih tinggi)	13, 14	-	2
2.	Motivasi	<i>Relative ability self talk</i> (Melakukan usaha yang lebih baik)	15, 16	-	2
		<i>Relevance enhancement</i> (Meningkatkan keterhubungan tugas dengan kehidupan)	17, 18	-	2
		<i>Situational interest enhancement</i> (Meningkatkan motivasi)	19, 20	21	3

No.	Aspek	Indikator	Item		Jumlah
			Favorabel	Unfavorabel	
		<i>Effort regulation</i> (Meregulasi usaha)	22, 23, 24		3
3.	Perilaku	<i>Time/Study environment</i> (Mengatur waktu untuk mempermudah proses belajar)	25, 26, 27	28	4
		<i>Help seeking</i> (Mencoba mendapatkan bantuan dari teman sebaya, guru dan orang lain)	29	30	2
<b>Total</b>			<b>22</b>	<b>8</b>	<b>30</b>

### *Blueprint Prestasi Belajar*

Pada blueprint prestasi belajar ini tidak menggunakan skala untuk penilaian tingkat prestasi belajar siswa kelas 3 SMP Islam Brawijaya Kota Mojokerto, tetapi menggunakan hasil raport siswa kelas 3 SMP Islam Brawijaya Kota Mojokerto. Adapun klasifikasi nilai raport siswa-siswi SMP Islam Brawijaya Kota Mojokerto tergambar pada tabel di bawah ini;

**Tabel 6 Kualifikasi Penilaian Prestasi Belajar Dilihat dari Nilai Raport**

Nilai	Predikat	Kategori
100 – 90	A	Sangat Baik
89 – 80	B	Baik
79 – 70	C	Cukup
<69	D	Kurang

Dengan adanya penilaian pada nilai raport seperti yang sudah diatur oleh pihak sekolah, prestasi belajar siswa-siswi SMP Islam Brawijaya Kota Mojokerto dapat mudah dilihat mengalami kenaikan atau penurunan prestasi dalam belajar.

## **Validitas dan Reliabilitas**

Validitas berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Validitas juga diartikan sebagai suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas tinggi, sebaliknya instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah (Azwar, 2010).

Reliabilitas adalah tingkat kepercayaan hasil suatu pengukuran. Pengukuran yang memiliki reliabilitas tinggi yaitu yang mampu memberikan hasil ukur yang terpercaya, disebut *reliable*. Pengukuran yang memiliki reliabilitas tinggi yaitu yang mampu memberikan hasil ukur yang terpercaya, disebut *reliabel*. Reliabilitas suatu alat dapat diketahui jika alat tersebut mampu menunjukkan sejauh mana pengukurannya dapat memberikan hasil yang relatif sama bila dilakukan pengukuran kembali pada objek yang sama (Azwar, 2010).

### **Metode uji validitas dan reliabilitas**

Adapun beberapa uji validitas dan reliabilitas dalam penelitian ini dijelaskan dibawah ini sebagai berikut.

#### **a. Uji Validitas**

Sebelum uji coba dilakukan, validitas alat ukur dalam penelitian harus memenuhi validitas isi. Salah satu cara yang sederhana untuk

melihat apakah validitas isi telah terpenuhi adalah dengan melihat apakah butir-butir dalam skala telah ditulis sesuai dengan blueprint-nya, yaitu telah sesuai dengan batasan kawasan ukur yang telah ditetapkan semula dan memeriksa apakah tiap-tiap butir telah sesuai dengan indikator perilaku yang diungkap (Azwar, 2010). Validitas isi merupakan langkah-langkah telaah dan revisi butir pertanyaan atau pernyataan yang dilakukan berdasarkan pendapat dari professional (*expert judgement*) para penelaah (Sugiyono, 2010). *Expert judgment* yang berperan dalam penelitian ini adalah pembimbing utama dan beberapa dosen Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Adapun uji validitas internal (*internal consistency*) dengan teknik *Pearson Product Moment Correlation menggunakan software SPSS for windows released 16.00 Programme*. Pernyataan valid apabila dalam pengujian validitas diperoleh nilai korelasi tiap pernyataan lebih dari 0,3 (Azwar, 2010).

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis Cronbach's Alpha, dengan menggunakan bantuan komputer program SPSS 16.0 for windows. Batasan reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan pendapat dari Triton (dalam Sujianto, 2009) menyebutkan jika skala itu dikelompokkan ke dalam lima kelas dengan rentang yang sama, maka urutan kemantaoan alpha dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

- a) Nilai *alpha Cronbach* 0,00 s.d. 0,20, berarti kurang reliabel.
- b) Nilai *alpha Cronbach* 0,21 s.d. 0,40, berarti agak reliabel.

- c) Nilai *alpha Cronbach* 0,42 s.d. 0,60, berarti cukup reliabel.
- d) Nilai *alpha Cronbach* 0,61 s.d. 0,80, berarti reliabel.
- e) Nilai *alpha Cronbach* 0,81 s.d. 1,00, berarti sangat reliabel.

## **F. Analisis Data**

Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik. Statistik mempunyai banyak pengertian, diantaranya adalah sekumpulan metode yang digunakan dalam mengambil kesimpulan dari suatu data (Anshori & Iswati, 2009). Data dari penelitian ini diperoleh dengan menggunakan teknik regresi sederhana dengan bantuan program SPSS.

Analisis regresi digunakan untuk mengetahui pengaruh suatu variabel terhadap variabel lain. Dalam analisis regresi, variabel yang mempengaruhi disebut *Independent Variable* (variabel bebas) dan variabel yang dipengaruhi disebut *Dependent Variable* (variabel terikat).

Penelitian ini menggunakan analisis regresi sederhana karena hanya terdapat satu variabel bebas dan satu variabel terikat. Analisis regresi sederhana digunakan untuk mengetahui pengaruh dari variabel bebas terhadap variabel terikat atau untuk mengetahui seberapa jauh perubahan variabel bebas dalam mempengaruhi variabel terikat.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Pelaksanaan Penelitian**

##### **Gambaran Lokasi Penelitian**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bergulir sedemikian pesatnya serta percepatan arus informasi dan globalisasi memungkinkan terjadinya mobilitas lintas sektor serta tempat. Pengaruh globalisasi dan era informasi ini sangat mampu merubah perilaku dan moral bangsa, merubah kesadaran masyarakat dan orang tua terhadap pendidikan.

Disisi lain SMP Islam Brawijaya sebagai institusi pendidikan yang berciri keislaman terikat dengan Hakikat dan tujuan pendidikan dalam islam yaitu upaya sadar untuk “Penyelamatan, Pengembangan dan Pemberdayaan Fithrah” peserta didik agar mereka memiliki kemampuan dan keberdayaan beradaptasi dalam hidupnya secara bertanggung jawab terhadap tugas dan peran yang dipikulnya.

##### **Waktu dan Tempat**

Peneliti melakukan penelitian di SMP Islam Brawijaya Kota Mojokerto pada hari Kamis, 15 November 2018 saat pembelajaran di kelas untuk siswa-siswi kelas 9 sedang berlangsung. Tepatnya penelitian ini dimulai pada pukul 08:00 WIB dan berakhir pada pukul 11:30 WIB.



Sedangkan tempat yang diambil untuk melakukan penelitian di SMP Islam Brawijaya Kota Mojokerto adalah ruang kelas siswa-siswi 9A – 9G.

### **Jumlah Subjek Penelitian**

Populasi penelitian yang diambil dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas 3 SMP Islam Brawijaya Kota Mojokerto yang berjumlah 238 orang. Sedangkan sampel penelitian ini berjumlah 100 siswa-siswi kelas 3 SMP Islam Brawijaya Kota Mojokerto.

Adapun pembagian subjek penelitian berdasarkan jenis kelaminnya, yaitu untuk laki-laki sebanyak 60 siswa sedangkan perempuan sebanyak 40 siswi.

### **Jumlah Subjek yang Dianalisis**

Jumlah subjek yang dianalisis sebanyak 100 siswa-siswi dengan pembagian 60 siswa dan 40 siswi. Dengan jumlah sebanyak tersebut diharapkan mampu mewakili populasi penelitian ini yang sebanyak 238 orang.

### **Prosedur dan Administrasi Pengambilan Data**

Prosedur dalam pengambilan data kali ini dengan cara sebagai berikut:

- a. Memberikan surat perizinan resmi dari Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang kepada kepala sekolah SMP Islam Brawijaya Kota Mojokerto

- b. Kepala sekola mengarahkan ke wali kelas siswa-siswi 9A sampai 9G SMP Islam Brawijaya Kota Mojokerto.
- c. Setelah wali kelas mengatur jadwal pengambilan data pada setiap kelasnya, peneliti melaksanakan tugasnya mengambil data dari beberapa sampel siswa-siswi dari kelas 9A – 9G yang telah dipilih secara *random*.
- d. Setelah pengambilan data tersebut di setiap kelasnya, peneliti melakukan sedikit wawancara kepada 3 siswa untuk mempertajam hasil pengambilan data yang dilakukan oleh peneliti.
- e. Setelah semuanya dirasa telah cukup oleh peneliti, peneliti menemui kepala sekolah kembali untuk mengucapkan terima kasih telah diberi kesempatan untuk melaksanakan penelitian di SMP Islam Brawijaya Kota Mojokerto.

### **Hambatan-hambatan**

Beberapa hambatan yang dirasakan oleh peneliti selama melakukan penelitian di SMP Islam Brawijaya Kota Mojokerto adalah sebagai berikut:

- a. Subjek kurang begitu serius dalam menjawab skala atau kuesioner yang di berikan oleh peneliti.
- b. Ketika dilakukan penggalian data melalui pertanyaan-pertanyaan singkat, subjek banyak bercandanya dan tidak ingin menjawab dengan jujur.

## B. Hasil Penelitian

### Uji Validitas

#### *Skala Self-Regulated Learning*

Hasil perhitungan dari uji validitas skala Self-Regulated Learning didapatkan hasil bahwa terdapat 2 item yang gugur dari 28 item yang ada, sehingga banyaknya item yang valid adalah 28 item. Item tersebut adalah sebagai berikut:

**Tabel 7 Blueprint Skala Self-Regulated Learning setelah Uji Validitas**

No.	Aspek	Indikator	Item		Jumlah
			Favorabel	Unfavorabel	
1.	Kognitif	<i>Rehearsal</i> (Mengingat dan mengulang)	1, 2	3, 4	4
		<i>Elaboration</i> (Menggunakan kalimatnya untuk merangkum materi)	6	7, 8	3
		<i>Mastery self talk</i> (Memuaskan keingintahuan menjadi lebih kompeten)	9, 10, 11	12	4
		<i>Extrinsic self talk</i> (Berpikir untuk memperoleh prestasi lebih tinggi)	13, 14	-	2
2.	Motivasi	<i>Relative ability self talk</i> (Melakukan usaha yang lebih baik)	15, 16	-	2
		<i>Relevance enhancement</i> (Meningkatkan keterhubungan tugas dengan kehidupan)	17, 18	-	2
		<i>Situational interest enhancement</i>	19, 20	21	3

No.	Aspek	Indikator	Item		Jumlah
			Favorabel	Unfavorabel	
		(Meningkatkan motivasi)			
		<i>Effort regulation</i> (Meregulasi usaha)	22, 24		2
3.	Perilaku	<i>Time/Study environment</i> (Mengatur waktu untuk mempermudah proses belajar)	25, 26, 27	28	4
		<i>Help seeking</i> (Mencoba mendapatkan bantuan dari teman sebaya, guru dan orang lain)	29	30	2
<b>Total</b>			<b>20</b>	<b>8</b>	<b>28</b>

Dari hasil uji validitas skala *Self-Regulated Learning* di atas, diketahui item yang valid berjumlah 28 yaitu item 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30 dan item-item tersebut dijadikan sebagai instrument penelitian. Dalam mengambil data penelitian, peneliti membuang 2 item yang gugur dan memakai 28 item yang valid. Peneliti sengaja memakai item yang valid tanpa mengganti item yang gugur karena item-item tersebut dirasa sudah mewakili indikator yang diukur, selain itu juga item yang valid sudah mewakili aspek yang *favorable* dan *unfavorable* tiap aspek.

### ***Skala Kecanduan Game Online***

Hasil perhitungan uji validitas skala kecanduan game online didapatkan hasil bahwa terdapat 0 item yang gugur dari 30 item yang

ada, sehingga banyaknya item yang valid adalah 30 item. Item tersebut adalah sebagai berikut:

**Tabel 8 Blueprint Skala Kecanduan Game Online setelah Uji Validitas**

No.	Aspek	Indikator	Item		Jumlah
			Favorabel	Unfavorabel	
1.	<i>Withdrawal</i> (Penarikan Diri)	Tidak bisa lepas dari bermain game online	1, 7, 15, 25, 30	-	5
2.	<i>Compulsion</i> (Kompulsif)	Dorongan untuk melakukan secara terus menerus	2, 4, 10, 16, 21	-	5
3.	<i>Mood Modification or Escape</i>	Melarikan diri dari berbagai masalah atau perasaan yang kurang menyenangkan	3, 8, 11, 17, 29	-	5
4.	<i>Interpersonal Health-Related Problems</i>	Interaksi dengan orang lain	5, 9, 13, 18, 22	-	5
		Masalah yang berhubungan dengan kesehatan	14, 19, 23, 26, 28	-	5
5.	<i>Tolerance</i>	Toleransi terhadap bermain game online	6, 12, 20, 24, 27	-	5
<b>Total</b>			<b>30</b>	<b>0</b>	<b>30</b>

Dari hasil uji validitas skala kecanduan game online di atas, diketahui item yang valid berjumlah 30 yaitu item 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30 yang tersebar di lima aspek dalam kecanduan *game online*. Selanjutnya item-item yang lolos dari uji validitas yang dijadikan sebagai instrument penelitian. Dalam mengambil data penelitian, peneliti membuang 0 item yang gugur dan memakai 30 item yang valid. Peneliti sengaja memakai item yang valid tanpa mengganti item

yang gugur karena item-item tersebut dirasa sudah mewakili indikator yang diukur, selain itu juga item yang valid sudah mewakili tiap aspek yang *favorable*.

### Uji Reliabilitas

Berdasarkan perhitungan menggunakan SPSS 16.0 *for Windows*, maka ditemukan nilai alpha sebagai berikut:

**Tabel 9 Hasil Uji Reliabilitas**

No	Variable	Alpha Cronbach	Kategori
1.	<i>Self-Regulated Learning</i>	0.849	Sangat Reliabel
2.	Kecanduan <i>Game Online</i>	0.964	Sangat Reliabel

Dari hasil uji reliabilitas angket didapatkan  $\alpha = 0.849$  untuk variable *Self-Regulated Learning*. Sedangkan  $\alpha = 0.964$  untuk variable kecanduan game online. Dari hasil tersebut nilai  $\alpha$  dari kedua variable mendekati angka 1. Artinya dapat dikatakan bahwa kedua skala tersebut sangat reliabel. Sehingga skala *self-regulated learning* dan kecanduan game online tersebut layak untuk dijadikan instrument penelitian yang dilakukan.

### C. Analisis Data

Penelitian ini meliputi 3 variable, yaitu variable *self-regulated learning*, dan kecanduan game online pada siswa kelas 3 SMP Islam Brawijaya Kota Mojokerto yang diukur dengan skala. Sedangkan variable prestasi belajar diukur menggunakan nilai raport pada mata pelajaran siswa kelas 3 SMP

Islam Brawijaya Kota Mojokerto. Berikut ini adalah hasil analisis data penelitian:

### **Tingkat Kecanduan *Game Online* Siswa Kelas 3 SMP Islam Brawijaya Kota Mojokerto**

**A. Deskripsi penilaian aspek *Withdrawal* diuraikan pada tabel berikut.**

**Tabel 10 Penilaian Aspek *Withdrawal***

Aspek	Jumlah Item	Statistik	Hipotetik	Empirik
<i>Withdrawal</i>	5	Skor Minimum	5	5
		Skor Maksimum	20	19
		Mean	12,5	8,81
		Standar Deviasi	2,5	3,33

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa data empirik yang diperoleh memiliki nilai minimum sebesar 5, nilai maksimum sebesar 19, nilai mean sebesar 8,81 dan standar deviasi sebesar 3,33. Sedangkan, secara hipotetik perhitungan skor minimal dicari dengan mengalikan skor terendah dengan jumlah item sehingga diperoleh  $1 \times 5 = 5$ . Skor maksimal dicari dengan mengalikan skor tertinggi item dengan jumlah item sehingga diperoleh  $4 \times 5 = 20$ . Mean hipotetik dicari dengan cara menambahkan skor maksimal dan skor minimal hipotetik kemudian dibagi dua sehingga diperoleh mean sebesar 12,5. Standar deviasi hipotetik dicari dengan mengurangkan skor maksimal dan skor minimal hipotetik kemudian dibagi enam sehingga diperoleh standar deviasi

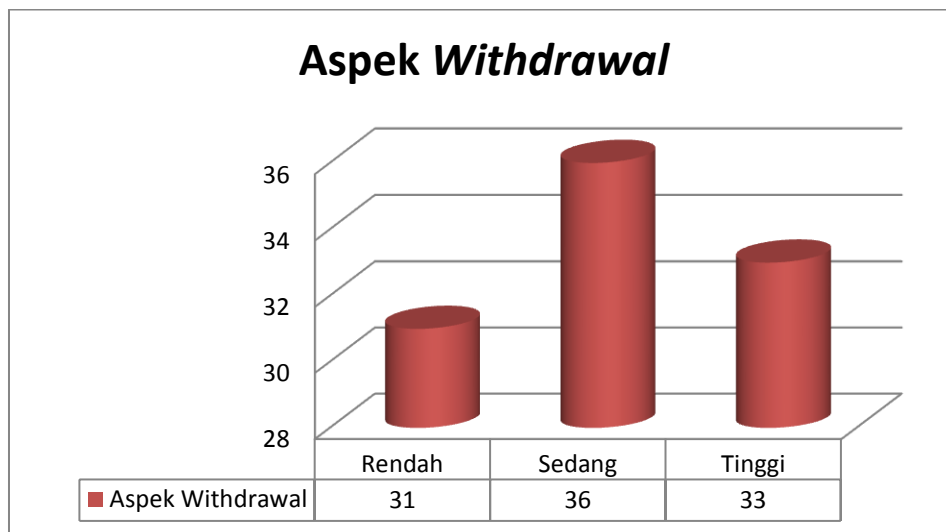
sebesar 2,5. Selanjutnya, melakukan pengelompokan kategorisasi dari hasil data tersebut. Adapun distribusi frekuensi yang diperoleh dari perhitungan kategori adalah sebagai berikut:

**Tabel 11 Distribusi Frekuensi Aspek Withdrawal**

No.	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Presentase (%)
1	Rendah	$N \leq 6$	31	31%
2	Sedang	$6 < N > 11$	36	36%
3	Tinggi	$N \geq 11$	33	33%
Total			100	100%

Berdasarkan pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari 100 siswa kelas 3 SMP Islam Brawijaya menunjukkan 31 siswa yang memiliki tingkat kecanduan *game online* dalam aspek *withdrawal* yang rendah atau pada presentase (31%) kemudian tingkat kecanduan *game online* dalam aspek *withdrawal* pada kategori sedang yakni ada 36 siswa (36%), sedangkan yang memiliki tingkat kecanduan *game online* dalam kategori tinggi yakni 33 siswa (33%). Hasil keseluruhan dari data penelitian yang diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa tingkat kecanduan *game online* pada aspek *withdrawal* berada dalam kategori sedang. Hal ini dapat ditunjukkan pada gambar di bawah ini:





**Grafik 1 Diagram Aspek Withdrawal**

Deskripsi penilaian aspek *Compulsion* diuraikan pada tabel berikut.

**Tabel 12 Penilaian Aspek Compulsion**

Aspek	Jumlah Item	Statistik	Hipotetik	Empirik
<i>Compulsion</i>	5	Skor Minimum	5	5
		Skor Maksimum	20	20
		Mean	12,5	9,95
		Standar Deviasi	2,5	3,67

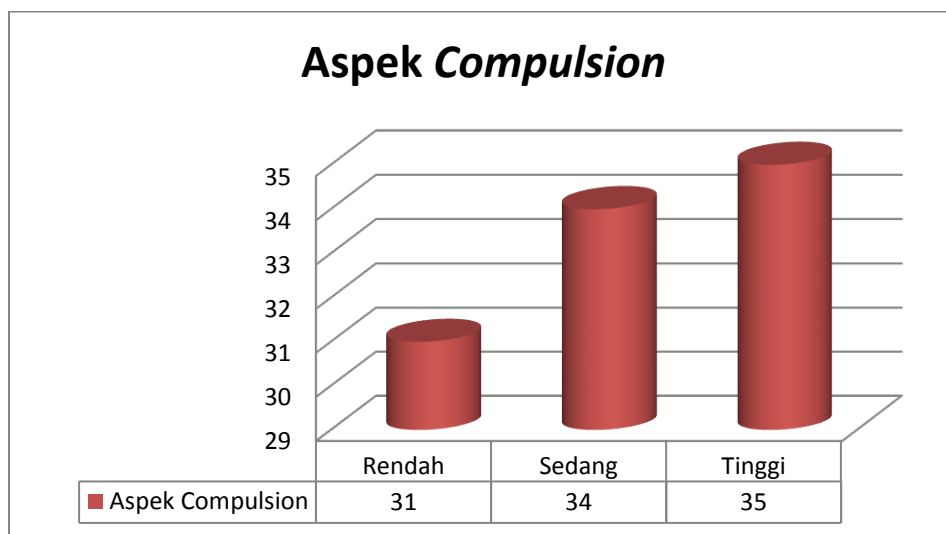
Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa data empirik yang diperoleh memiliki nilai minimum sebesar 5, nilai maksimum sebesar 20, nilai mean sebesar 9,95 dan standar deviasi sebesar 3,67. Sedangkan, secara hipotetik perhitungan skor minimal dicari dengan mengalikan skor terendah dengan jumlah item sehingga diperoleh  $1 \times 5 = 5$ . Skor maksimal dicari dengan mengalikan skor tertinggi item dengan jumlah item sehingga diperoleh  $4 \times 5 = 20$ . Mean hipotetik dicari dengan cara menambahkan skor maksimal dan skor minimal hipotetik kemudian

dibagi dua sehingga diperoleh mean sebesar 12,5. Standar deviasi hipotetik dicari dengan mengurangkan skor maksimal dan skor minimal hipotetik kemudian dibagi enam sehingga diperoleh standar deviasi sebesar 2,5. Selanjutnya, melakukan pengelompokan kategorisasi dari hasil data tersebut. Adapun distribusi frekuensi yang diperoleh dari perhitungan kategori adalah sebagai berikut:

**Tabel 13 Distribusi Frekuensi Aspek Compulsion**

No.	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Presentase (%)
1	Rendah	$N \leq 7$	31	31%
2	Sedang	$7 < N > 12$	34	34%
3	Tinggi	$N \geq 12$	35	35%
Total			100	100%

Berdasarkan pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari 100 siswa kelas 3 SMP Islam Brawijaya menunjukkan 31 siswa yang memiliki tingkat kecanduan *game online* dalam aspek *compulsion* yang rendah atau pada presentase (31%) kemudian tingkat kecanduan *game online* dalam aspek *compulsion* pada kategori sedang yakni ada 34 siswa (34%), sedangkan yang memiliki tingkat kecanduan *game online* dalam kategori tinggi yakni 35 siswa (35%). Hasil keseluruhan dari data penelitian yang diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa tingkat kecanduan *game online* pada aspek *compulsion* berada dalam kategori tinggi. Hal ini dapat ditunjukkan pada gambar di bawah ini:



**Grafik 2 Diagram Aspek Compulsion**

**B. Deskripsi penilaian aspek *Mood modification or escape* diuraikan pada tabel berikut.**

**Tabel 14 Penilaian Aspek Mood Modification or Escape**

Aspek	Jumlah Item	Statistik	Hipotetik	Empirik
<i>Mood Modification or Escape</i>	5	Skor Minimum	5	5
		Skor Maksimum	20	17
		Mean	12,5	9,11
		Standar Deviasi	2,5	3,02

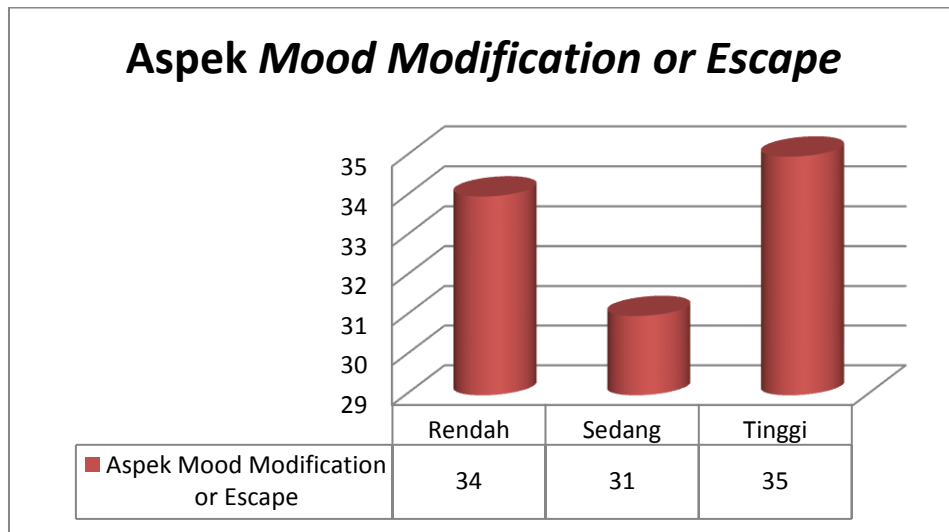
Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa data empirik yang diperoleh memiliki nilai minimum sebesar 5, nilai maksimum sebesar 17, nilai mean sebesar 9,11 dan standar deviasi sebesar 3,02. Sedangkan, secara hipotetik perhitungan skor minimal dicari dengan mengalikan skor terendah dengan jumlah item sehingga diperoleh  $1 \times 5 = 5$ . Skor maksimal dicari dengan mengalikan skor tertinggi item dengan jumlah item sehingga diperoleh  $4 \times 5 = 20$ . Mean hipotetik dicari dengan cara menambahkan skor maksimal dan skor minimal hipotetik kemudian

dibagi dua sehingga diperoleh mean sebesar 12,5. Standar deviasi hipotetik dicari dengan mengurangkan skor maksimal dan skor minimal hipotetik kemudian dibagi enam sehingga diperoleh standar deviasi sebesar 2,5. Selanjutnya, melakukan pengelompokan kategorisasi dari hasil data tersebut. Adapun distribusi frekuensi yang diperoleh dari perhitungan kategori adalah sebagai berikut:

**Tabel 15 Distribusi Frekuensi Mood Modification or Escape**

No.	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Presentase (%)
1	Rendah	$N \leq 7$	34	34%
2	Sedang	$7 < N < 11$	31	31%
3	Tinggi	$N \geq 11$	35	35%
Total			100	100%

Berdasarkan pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari 100 siswa kelas 3 SMP Islam Brawijaya menunjukkan 34 siswa yang memiliki tingkat kecanduan *game online* dalam aspek *mood modification or escape* yang rendah atau pada presentase (34%) kemudian tingkat kecanduan *game online* dalam aspek *mood modification or escape* pada kategori sedang yakni ada 31 siswa (31%), sedangkan yang memiliki tingkat kecanduan *game online* dalam kategori tinggi yakni 35 siswa (35%). Hasil keseluruhan dari data penelitian yang diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa tingkat kecanduan *game online* pada aspek *mood modification or escape* berada dalam kategori tinggi. Hal ini dapat ditunjukkan pada gambar di bawah ini:



**Grafik 3 Diagram Mood Modification or Escape**

C. Deskripsi penilaian aspek *Interpersonal and health-related problems* diuraikan pada tabel berikut.

**Tabel 16 Penilaian Aspek Interpersonal and health-related problems**

Aspek	Jumlah Item	Statistik	Hipotetik	Empirik
<i>Interpersonal and health related problems</i>	10	Skor Minimum	10	10
		Skor Maksimum	40	40
		Mean	25	18,98
		Standar Deviasi	5	6,38

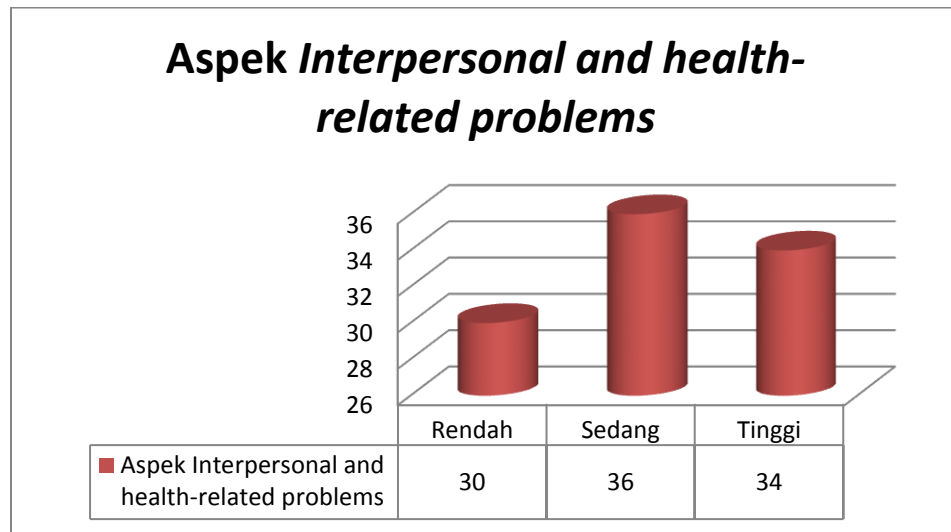
Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa data empirik yang diperoleh memiliki nilai minimum sebesar 10, nilai maksimum sebesar 40, nilai mean sebesar 18,98 dan standar deviasi sebesar 6,38. Sedangkan, secara hipotetik perhitungan skor minimal dicari dengan mengalikan skor terendah dengan jumlah item sehingga diperoleh  $1 \times 10 = 10$ . Skor maksimal dicari dengan mengalikan skor tertinggi item dengan jumlah item sehingga diperoleh  $4 \times 10 = 40$ . Mean hipotetik

dicari dengan cara menambahkan skor maksimal dan skor minimal hipotetik kemudian dibagi dua sehingga diperoleh mean sebesar 25. Standar deviasi hipotetik dicari dengan mengurangkan skor maksimal dan skor minimal hipotetik kemudian dibagi enam sehingga diperoleh standar deviasi sebesar 5. Selanjutnya, melakukan pengelompokan kategorisasi dari hasil data tersebut. Adapun distribusi frekuensi yang diperoleh dari perhitungan kategori adalah sebagai berikut:

**Tabel 17 Distribusi Frekuensi Aspek Interpersonal and health-related problems**

No.	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Presentase (%)
1	Rendah	$N \leq 14$	30	30%
2	Sedang	$14 < N > 22$	36	36%
3	Tinggi	$N \geq 22$	34	34%
Total			100	100%

Berdasarkan pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari 100 siswa kelas 3 SMP Islam Brawijaya menunjukkan 30 siswa yang memiliki tingkat kecanduan *game online* dalam aspek *Interpersonal and health-related problems* yang rendah atau pada presentase (30%) kemudian tingkat kecanduan *game online* dalam aspek *Interpersonal and health-related problems* pada kategori sedang yakni ada 36 siswa (36%), sedangkan yang memiliki tingkat kecanduan *game online* dalam kategori tinggi yakni 34 siswa (34%). Hasil keseluruhan dari data penelitian yang diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa tingkat kecanduan *game online* pada aspek *Interpersonal and health-related problems* berada dalam kategori sedang. Hal ini dapat ditunjukkan pada gambar di bawah ini:



Grafik 4 Diagram Aspek Interpersonal and health-related problems

**D. Deskripsi penilaian aspek *Tolerance* diuraikan pada tabel berikut.**

**Tabel 18 Penilaian Aspek *Tolerance***

Aspek	Jumlah Item	Statistik	Hipotetik	Empirik
<i>Tolerance</i>	5	Skor Minimum	5	5
		Skor Maksimum	20	20
		Mean	12,5	9,35
		Standar Deviasi	2,5	3,47

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa data empirik yang diperoleh memiliki nilai minimum sebesar 5, nilai maksimum sebesar 20, nilai mean sebesar 9,35 dan standar deviasi sebesar 3,47. Sedangkan, secara hipotetik perhitungan skor minimal dicari dengan mengalikan skor terendah dengan jumlah item sehingga diperoleh  $1 \times 5 = 5$ . Skor maksimal dicari dengan mengalikan skor tertinggi item dengan jumlah item sehingga diperoleh  $4 \times 5 = 20$ . Mean hipotetik dicari dengan cara

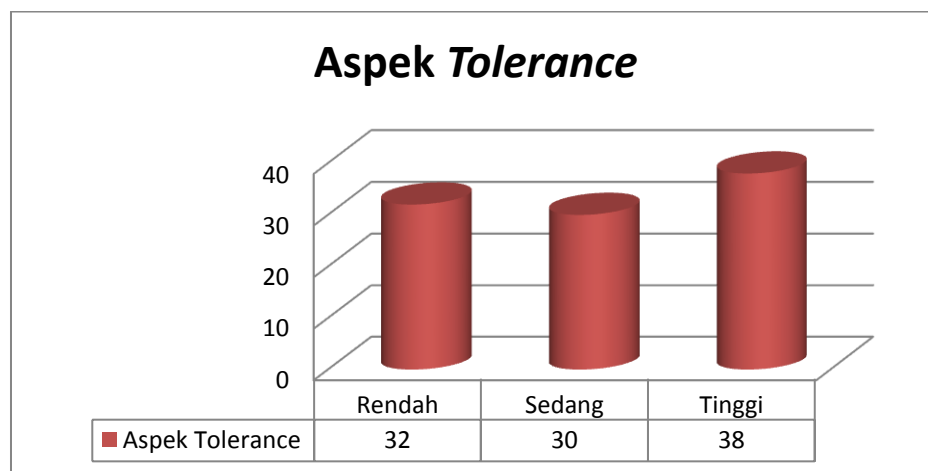
menambahkan skor maksimal dan skor minimal hipotetik kemudian dibagi dua sehingga diperoleh mean sebesar 12,5. Standar deviasi hipotetik dicari dengan mengurangi skor maksimal dan skor minimal hipotetik kemudian dibagi enam sehingga diperoleh standar deviasi sebesar 2,5. Selanjutnya, melakukan pengelompokan kategorisasi dari hasil data tersebut. Adapun distribusi frekuensi yang diperoleh dari perhitungan kategori adalah sebagai berikut:

**Tabel 19 Distribusi Frekuensi Aspek Tolerance**

No.	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Presentase (%)
1	Rendah	$N \leq 7$	32	32%
2	Sedang	$7 < N > 11$	30	30%
3	Tinggi	$N \geq 11$	38	38%
Total			100	100%

Berdasarkan pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari 100 siswa kelas 3 SMP Islam Brawijaya menunjukkan 32 siswa yang memiliki tingkat kecanduan *game online* dalam aspek *Tolerance* yang rendah atau pada presentase (32%) kemudian tingkat kecanduan *game online* dalam aspek *Tolerance* pada kategori sedang yakni ada 30 siswa (30%), sedangkan yang memiliki tingkat kecanduan *game online* dalam kategori tinggi yakni 38 siswa (38%). Hasil keseluruhan dari data penelitian yang diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa tingkat kecanduan *game online* pada aspek *Tolerance* berada dalam kategori tinggi. Hal ini dapat ditunjukkan pada gambar di bawah ini:





Grafik 5 Diagram Aspek Tolerance

### **Tingkat prestasi belajar siswa SMP Islam Brawijaya kota Mojokerto**

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data nilai raport siswa kelas 3 SMP Islam Brawijaya Kota Mojokerto pada semua mata pelajaran yaitu Pendidikan Agama Islam, Pendidikan Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia, Matematika, IPA, IPS, Bahasa Inggris, Seni Budaya, Pendidikan Jasmani dan Olahraga, dll.

#### **A. Deskripsi nilai raport mata pelajaran Pendidikan Agama Islam**

**Tabel 20 Nilai Raport PAI**

No.	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Presentase (%)
1	Diatas nilai rata-rata	$N \geq 81,76$	35	35%
2	Dibawah nilai rata-rata	$N < 81,76$	65	65%
Total			100	100%

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa nilai raport mata pelajaran Pendidikan Agama Islam siswa kelas 3 SMP Islam Brawijaya Kota Mojokerto diatas nilai rata-rata sebanyak 35 siswa atau 35%.

Sedangkan sisanya 65 siswa atau 65% dari jumlah siswa nilainya berada di bawah rata-rata.

### **B. Deskripsi nilai raport mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaran**

**Tabel 21 Nilai Raport PKN**

No.	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Presentase (%)
1	Diatas nilai rata-rata	$N \geq 72,12$	23	23%
2	Dibawah nilai rata-rata	$N < 72,12$	77	77%
Total			100	100%

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa nilai raport mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan siswa kelas 3 SMP Islam Brawijaya Kota Mojokerto diatas nilai rata-rata sebanyak 23 siswa atau 23%. Sedangkan sisanya 77 siswa atau 77% dari jumlah siswa nilainya berada di bawah rata-rata.

### **C. Deskripsi nilai raport mata pelajaran Bahasa Indonesia**

**Tabel 22 Nilai Raport Bahasa Indonesia**

No.	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Presentase (%)
1	Diatas nilai rata-rata	$N \geq 76,58$	45	45%
2	Dibawah nilai rata-rata	$N < 76,58$	55	55%
Total			100	100%

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa nilai raport mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas 3 SMP Islam Brawijaya Kota

Mojokerto diatas nilai rata-rata sebanyak 35 siswa atau 35%. Sedangkan sisanya 65 siswa atau 65% dari jumlah siswa nilainya berada di bawah rata-rata.

#### D. Deskripsi nilai raport mata pelajaran Matematika

**Tabel 23 Nilai Raport Matematika**

No.	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Presentase (%)
1	Diatas nilai rata-rata	$N \geq 72,42$	21	21%
2	Dibawah nilai rata-rata	$N < 72,42$	79	79%
Total			100	100%

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa nilai raport mata pelajaran Matematika siswa kelas 3 SMP Islam Brawijaya Kota Mojokerto diatas nilai rata-rata sebanyak 21 siswa atau 21%. Sedangkan sisanya 79 siswa atau 79% dari jumlah siswa nilainya berada di bawah rata-rata.

#### E. Deskripsi nilai raport mata pelajaran IPA

**Tabel 24 Nilai Raport IPA**

No.	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Presentase (%)
1	Diatas nilai rata-rata	$N \geq 74,11$	29	29%
2	Dibawah nilai rata-rata	$N < 74,11$	71	71%
Total			100	100%

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa nilai raport mata pelajaran IPA siswa kelas 3 SMP Islam Brawijaya Kota Mojokerto diatas nilai rata-rata sebanyak 29 siswa atau 29%. Sedangkan sisanya 71 siswa atau 71% dari jumlah siswa nilainya berada di bawah rata-rata.

## F. Deskripsi nilai raport mata pelajaran IPS

**Tabel 25 Nilai Raport IPS**

No.	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Presentase (%)
1	Diatas nilai rata-rata	$N \geq 74,86$	41	41%
2	Dibawah nilai rata-rata	$N < 74,86$	59	59%
Total			100	100%

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa nilai raport mata pelajaran IPS siswa kelas 3 SMP Islam Brawijaya Kota Mojokerto diatas nilai rata-rata sebanyak 41 siswa atau 41%. Sedangkan sisanya 59 siswa atau 59% dari jumlah siswa nilainya berada di bawah rata-rata.

## G. Deskripsi nilai raport mata pelajaran Bahasa Inggris

**Tabel 26 Nilai Raport Bahasa Inggris**

No.	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Presentase (%)
1	Diatas nilai rata-rata	$N \geq 82,65$	47	47%
2	Dibawah nilai rata-rata	$N < 82,65$	53	53%
Total			100	100%

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa nilai raport mata pelajaran Bahasa Inggris siswa kelas 3 SMP Islam Brawijaya Kota Mojokerto diatas nilai rata-rata sebanyak 47 siswa atau 47%. Sedangkan sisanya 53 siswa atau 53% dari jumlah siswa nilainya berada di bawah rata-rata.

## H. Deskripsi nilai raport mata pelajaran Seni Budaya

**Tabel 27 Nilai Raport Seni Budaya**

No.	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Presentase (%)
1	Diatas nilai rata-rata	$N \geq 81,97$	42	42%
2	Dibawah nilai rata-rata	$N < 81,97$	58	58%
Total			100	100%

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa nilai raport mata pelajaran Seni Budaya siswa kelas 3 SMP Islam Brawijaya Kota Mojokerto diatas nilai rata-rata sebanyak 42 siswa atau 42%. Sedangkan sisanya 58 siswa atau 58% dari jumlah siswa nilainya berada di bawah rata-rata.

## I. Deskripsi nilai raport mata pelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga

**Tabel 28 Nilai Raport PJOK**

No.	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Presentase (%)
1	Diatas nilai rata-rata	$N \geq 80,5$	37	37%
2	Dibawah nilai rata-rata	$N < 80,5$	63	63%
Total			100	100%

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa nilai raport mata pelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga siswa kelas 3 SMP Islam Brawijaya Kota Mojokerto diatas nilai rata-rata sebanyak 37 siswa atau 37%. Sedangkan sisanya 63 siswa atau 63% dari jumlah siswa nilainya berada di bawah rata-rata.

### J. Deskripsi nilai raport mata pelajaran PKY

**Tabel 29 Nilai Raport PKY**

No.	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Presentase (%)
1	Diatas nilai rata-rata	$N \geq 78,79$	40	40%
2	Dibawah nilai rata-rata	$N < 78,79$	60	60%
Total			100	100%

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa nilai raport mata pelajaran PKY siswa kelas 3 SMP Islam Brawijaya Kota Mojokerto diatas nilai rata-rata sebanyak 40 siswa atau 40%. Sedangkan sisanya 60 siswa atau 60% dari jumlah siswa nilainya berada di bawah rata-rata.

### K. Deskripsi nilai raport mata pelajaran BJW

**Tabel 30 Nilai Raport BJW**

No.	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Presentase (%)
1	Diatas nilai rata-rata	$N \geq 89,31$	54	54%
2	Dibawah nilai rata-rata	$N < 89,31$	46	46%
Total			100	100%

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa nilai raport mata pelajaran BJW siswa kelas 3 SMP Islam Brawijaya Kota Mojokerto diatas nilai rata-rata sebanyak 54 siswa atau 54%. Sedangkan sisanya 46 siswa atau 46% dari jumlah siswa nilainya berada di bawah rata-rata.

### L. Deskripsi nilai raport mata pelajaran ALQ

**Tabel 31 Nilai Raport ALQ**

No.	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Presentase (%)
1	Diatas nilai rata-rata	$N \geq 81,76$	35	35%
2	Dibawah nilai rata-rata	$N < 81,76$	65	65%
Total			100	100%

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa nilai raport mata pelajaran ALQ siswa kelas 3 SMP Islam Brawijaya Kota Mojokerto diatas nilai rata-rata sebanyak 35 siswa atau 35%. Sedangkan sisanya 65 siswa atau 65% dari jumlah siswa nilainya berada di bawah rata-rata.

#### M. Deskripsi nilai raport mata pelajaran ASW

**Tabel 32 Nilai Raport ASW**

No.	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Presentase (%)
1	Diatas nilai rata-rata	$N \geq 77,01$	38	38%
2	Dibawah nilai rata-rata	$N < 77,01$	68	68%
Total			100	100%

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa nilai raport mata pelajaran ASW siswa kelas 3 SMP Islam Brawijaya Kota Mojokerto diatas nilai rata-rata sebanyak 38 siswa atau 38%. Sedangkan sisanya 68 siswa atau 68% dari jumlah siswa nilainya berada di bawah rata-rata.

#### **Tingkat *Self-Regulated Learning* Siswa Kelas 3 SMP Islam Brawijaya Kota Mojokerto.**

**A. Deskripsi penilaian aspek kognitif diuraikan pada tabel berikut.**

**Tabel 33 Penilaian Aspek Kognitif**

Aspek	Jumlah Item	Statistik	Hipotetik	Empirik
Kognitif	13	Skor Minimum	13	25
		Skor Maksimum	52	47
		Mean	32,5	34,66
		Standar Deviasi	6,5	4,33

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa data empirik yang diperoleh memiliki nilai minimum sebesar 25, nilai maksimum sebesar 47, nilai mean sebesar 34,66 dan standar deviasi sebesar 4,33. Sedangkan, secara hipotetik perhitungan skor minimal dicari dengan mengalikan skor terendah dengan jumlah item sehingga diperoleh  $1 \times 13 = 13$ . Skor maksimal dicari dengan mengalikan skor tertinggi item dengan jumlah item sehingga diperoleh  $4 \times 13 = 52$ . Mean hipotetik dicari dengan cara menambahkan skor maksimal dan skor minimal hipotetik kemudian dibagi dua sehingga diperoleh mean sebesar 32,5. Standar deviasi hipotetik dicari dengan mengurangi skor maksimal dan skor minimal hipotetik kemudian dibagi enam sehingga diperoleh standar deviasi sebesar 6,5. Selanjutnya, melakukan pengelompokan kategorisasi dari hasil data tersebut. Adapun distribusi frekuensi yang diperoleh dari perhitungan kategori adalah sebagai berikut:

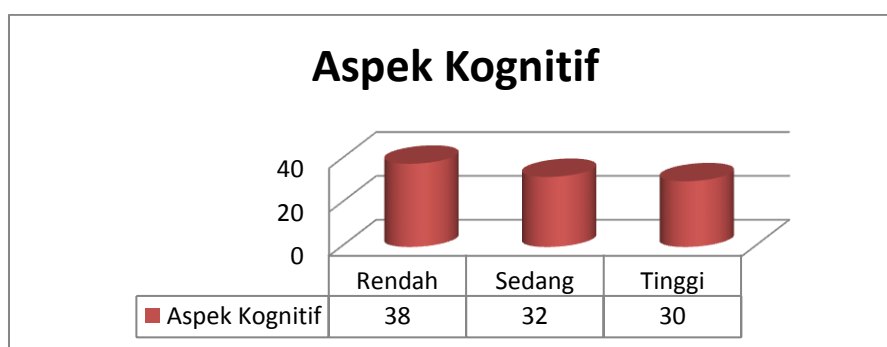
**Tabel 34 Distribusi Frekuensi Aspek Kognitif**

No.	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Presentase (%)
1	Rendah	$N \leq 33$	38	38%
2	Sedang	$33 < N > 36$	32	32%
3	Tinggi	$N \geq 36$	30	30%
Total			100	100%

Berdasarkan pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari 100 siswa kelas 3 SMP Islam Brawijaya menunjukkan 38 siswa yang memiliki tingkat kemampuan self-regulated learning dalam aspek kognitif yang rendah atau pada presentase (38%) kemudian tingkat kemampuan



self-regulated learning dalam aspek kognitif pada kategori sedang yakni ada 32 siswa (32%), sedangkan yang memiliki tingkat kemampuan self-regulated learning dalam kategori tinggi yakni 30 siswa (32%). Hasil keseluruhan dari data penelitian yang diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa tingkat kemampuan self-regulated learning pada aspek kognitif berada dalam kategori rendah. Hal ini dapat ditunjukkan pada gambar di bawah ini:



Grafik 6 Diagram Aspek Kognitif

**B. Deskripsi penilaian aspek motivasi diuraikan pada tabel berikut.**

**Tabel 35 Penilaian Aspek Motivasi**

Aspek	Jumlah Item	Statistik	Hipotetik	Empirik
Motivasi	9	Skor Minimum	9	18
		Skor Maksimum	36	35
		Mean	22,5	26,42
		Standar Deviasi	4,5	3,69

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa data empirik yang diperoleh memiliki nilai minimum sebesar 18, nilai maksimum sebesar 35, nilai mean sebesar 26,42 dan standar deviasi sebesar 3,69. Sedangkan, secara hipotetik perhitungan skor minimal dicari dengan

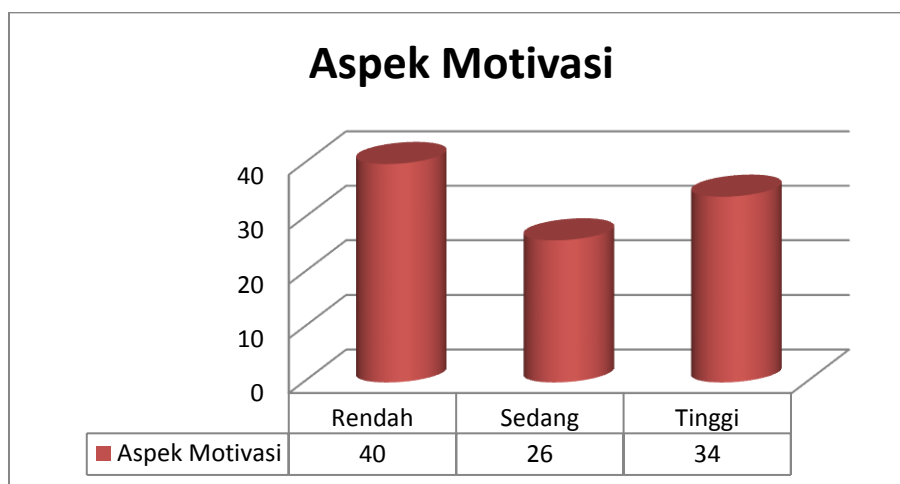
mengalikan skor terendah dengan jumlah item sehingga diperoleh  $1 \times 9 = 9$ . Skor maksimal dicari dengan mengalikan skor tertinggi item dengan jumlah item sehingga diperoleh  $4 \times 9 = 36$ . Mean hipotetik dicari dengan cara menambahkan skor maksimal dan skor minimal hipotetik kemudian dibagi dua sehingga diperoleh mean sebesar 22,5. Standar deviasi hipotetik dicari dengan mengurangkan skor maksimal dan skor minimal hipotetik kemudian dibagi enam sehingga diperoleh standar deviasi sebesar 4,5. Selanjutnya, melakukan pengelompokan kategorisasi dari hasil data tersebut. Adapun distribusi frekuensi yang diperoleh dari perhitungan kategori adalah sebagai berikut:

**Tabel 36 Distribusi Frekuensi Aspek Motivasi**

No.	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Presentase (%)
1	Rendah	$N \leq 25$	40	40%
2	Sedang	$25 < N > 29$	26	26%
3	Tinggi	$N \geq 29$	34	34%
Total			100	100%

Berdasarkan pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari 100 siswa kelas 3 SMP Islam Brawijaya menunjukkan 40 siswa yang memiliki tingkat kemampuan self-regulated learning dalam aspek motivasi yang rendah atau pada presentase (40%) kemudian tingkat kemampuan self-regulated learning dalam aspek motivasi pada kategori sedang yakni ada 26 siswa (26%), sedangkan yang memiliki tingkat kemampuan self-regulated learning dalam kategori tinggi yakni 34 siswa (34%). Hasil keseluruhan dari data penelitian yang diperoleh, maka dapat

disimpulkan bahwa tingkat kemampuan self-regulated learning pada aspek motivasi berada dalam kategori rendah. Hal ini dapat ditunjukkan pada gambar di bawah ini:



Grafik 7 Diagram Aspek Motivasi

**C. Deskripsi penilaian aspek perilaku diuraikan pada tabel berikut.**

**Tabel 37 Penilaian Aspek Perilaku**

Aspek	Jumlah Item	Statistik	Hipotetik	Empirik
Perilaku	6	Skor Minimum	6	11
		Skor Maksimum	24	23
		Mean	15	16,98
		Standar Deviasi	3	2,57

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa data empirik yang diperoleh memiliki nilai minimum sebesar 11, nilai maksimum sebesar 23, nilai mean sebesar 16,98 dan standar deviasi sebesar 2,57. Sedangkan, secara hipotetik perhitungan skor minimal dicari dengan mengalikan skor terendah dengan jumlah item sehingga diperoleh  $1 \times 6 =$

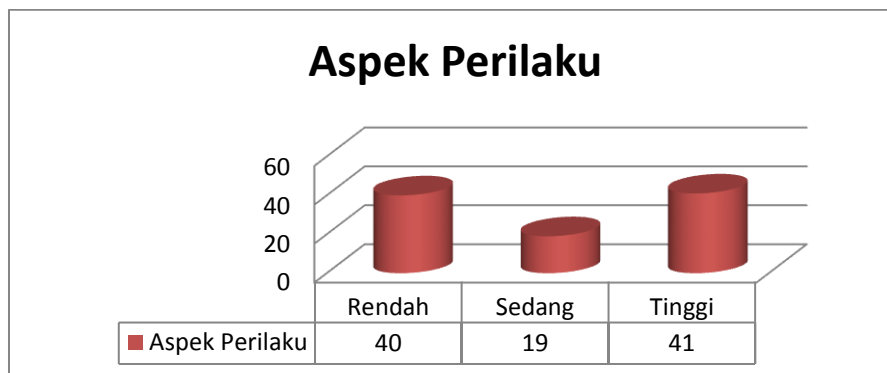
6. Skor maksimal dicari dengan mengalikan skor tertinggi item dengan jumlah item sehingga diperoleh  $4 \times 6 = 24$ . Mean hipotetik dicari dengan cara menambahkan skor maksimal dan skor minimal hipotetik kemudian dibagi dua sehingga diperoleh mean sebesar 15. Standar deviasi hipotetik dicari dengan mengurangkan skor maksimal dan skor minimal hipotetik kemudian dibagi enam sehingga diperoleh standar deviasi sebesar 3. Selanjutnya, melakukan pengelompokan kategorisasi dari hasil data tersebut. Adapun distribusi frekuensi yang diperoleh dari perhitungan kategori adalah sebagai berikut:

**Tabel 38 Distribusi Frekuensi Aspek Perilaku**

No.	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Presentase (%)
1	Rendah	$N \leq 16$	40	40%
2	Sedang	$16 < N > 18$	19	19%
3	Tinggi	$N \geq 18$	41	41%
Total			100	100%

Berdasarkan pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari 100 siswa kelas 3 SMP Islam Brawijaya menunjukkan 40 siswa yang memiliki tingkat kemampuan self-regulated learning dalam aspek perilaku yang rendah atau pada presentase (40%) kemudian tingkat kemampuan self-regulated learning dalam aspek perilaku pada kategori sedang yakni ada 19 siswa (19%), sedangkan yang memiliki tingkat kemampuan self-regulated learning dalam kategori tinggi yakni 41 siswa (41%). Hasil keseluruhan dari data penelitian yang diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa tingkat kemampuan self-regulated learning pada

aspek perilaku berada dalam kategori tinggi. Hal ini dapat ditunjukkan pada gambar di bawah ini:



Grafik 8 Diagram Aspek Perilaku

### 3. Analisis regresi dan pengujian hipotesis pengaruh antara kecanduan *game online* terhadap prestasi belajar siswa melalui *self-regulated learning* di SMP Islam Brawijaya kota Mojokerto

Hasil pengujian hipotesis digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh parameter didalam model regresi.

Hipotesis Masalah:

$H_0$ : tidak terdapat pengaruh antara kecanduan *game online* ( $X$ ) terhadap prestasi belajar siswa ( $Y$ ).

$H_1$ : terdapat pengaruh antara kecanduan *game online* ( $X$ ) terhadap prestasi belajar siswa ( $Y$ ).

Tabel 39 ANOVA

ANOVA<sup>b</sup>

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	11.492	1	11.492	.511	.476 <sup>a</sup>
	Residual	2203.668	98	22.486		
	Total	2215.160	99			

a. Predictors: (Constant), X

ANOVA<sup>b</sup>

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	11.492	1	11.492	.511	.476 <sup>a</sup>
	Residual	2203.668	98	22.486		
	Total	2215.160	99			

b. Dependent Variable: Y

Uji F diperoleh nilai  $F_{hitung}$  yaitu 0,511 dan nilai  $F_{tabel}$  yaitu 3,94 maka  $F_{hitung} < F_{tabel}$  yang artinya  $H_0$  diterima berarti tidak ada pengaruh hubungan antara kecanduan *game online* ( $X$ ) terhadap prestasi belajar siswa ( $Y$ ). Untuk P-valuenya yaitu  $0,476 > \alpha$  sebesar 0,025 yang artinya  $H_0$  diterima berarti tidak ada pengaruh antara kecanduan *game online* ( $X$ ) terhadap prestasi belajar siswa ( $Y$ ).

Tabel 40 Coefficients

Coefficients<sup>a</sup>

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	77.922	1.290		60.399	.000
	X	.461	.645	.072	.715	.476

a. Dependent Variable: Y

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa persamaan regresi linier berganda untuk kecanduan *game online* ( $X$ ) terhadap prestasi belajar siswa ( $Y$ ) adalah  $Y = 77,922 + 0,461 X$  artinya jika variabel kecanduan *game online* meningkat, maka kemampuan bersosialisasi akan meningkat. Kemudian uji t dari variabel kecanduan *game online* ( $X$ ) diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 0,715 dan  $t_{tabel}$  sebesar 1,987 maka  $t_{hitung} < t_{tabel}$  yang artinya

$H_0$  diterima. Nilai  $p$ -value sebesar 0,000 dan  $\alpha$  sebesar 0,025, maka  $p - value > \alpha$  yang artinya  $H_0$  diterima. Jika  $H_0$  diterima berarti tidak ada pengaruh hubungan antara kecanduan *game online* ( $X$ ) terhadap prestasi belajar siswa ( $Y$ ).

#### D. Uji Asumsi Klasik

Uji asumsi klasik atau uji asumsi residual merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi pada analisis regresi linier. Apabila syarat-syarat terpenuhi maka estimasi parameternya tidak bias sehingga hasil dari pemodelannya dapat dipertanggungjawabkan. Asumsi yang harus dipenuhi pada analisis antara lain residual harus identik, residual harus independen, dan residual berdistribusi normal.

#### Uji Asumsi Residual Identik

Uji residual identik digunakan untuk melihat homogenitas dari variansi residual.

Hipotesis Masalah

$H_0$  : tidak ada heteroskedastisitas

$H_1$  : terjadi heteroskedastisitas

Berdasarkan tabel 48 menunjukkan bahwa uji  $t$  dari variabel kecanduan *game online* ( $X$ ) diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 0,715 dan  $t_{tabel}$  sebesar 1,987 maka  $t_{hitung} < t_{tabel}$  yang artinya  $H_0$  diterima. Nilai  $p$ -value sebesar 0,000 dan  $\alpha$  sebesar 0,025, maka  $p - value > \alpha$  yang artinya  $H_0$  diterima. Jadi, keputusan dari  $t_{hitung}$  dan  $p$ -value untuk variabel kecanduan

*game online* ( $X$ )  $H_0$  diterima artinya tidak ada heteroskedastisitas yang berarti ada kesamaan antar varian dari residual untuk semua pengamatan pada model regresi linear.

### Uji Asumsi Residual Independen

Uji residual independen digunakan untuk mengetahui residual memiliki sifat autokorelasi atau tidak. Autokorelasi merupakan adanya korelasi antara data atau obsevasi deret waktu atau deret ruang.

Hipotesis Masalah

$H_0$  : Tidak terdapat autokorelasi

$H_1$  : Terdapat autokorelasi

$\alpha = 0,05$

**Tabel 41 Model Summary**

Model Summary <sup>b</sup>					
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.072 <sup>a</sup>	.005	-.005	4.742	.378

a. Predictors: (Constant), X

b. Dependent Variable: Y

Tabel di atas menjelaskan bahwa nilai dari *Durbin Watson* sebesar 0,378. Berdasarkan tabel durbin watson dapat diketahui bahwa nilai dari  $dL$  sebesar 1,5245, sehingga selang dari  $0 < d < dL$  adalah  $0 < 0,378 < 1,6337$ . Berdasarkan perhitungan dapat diketahui bahwa nilai dari *Durbin Watson* berada di dalam selang yang artinya tolak  $H_0$  sehingga dapat disimpulkan



bahwa terdapat autokorelasi dan residual tidak memenuhi asumsi independen.

### Uji Asumsi Residual Distribusi Normal

Diketahui  $\alpha = 0,05$

**Tabel 42 One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		100
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	4.71797379
Most Extreme Differences	Absolute	.127
	Positive	.127
	Negative	-.083
Kolmogorov-Smirnov Z		1.275
Asymp. Sig. (2-tailed)		.078
a. Test distribution is Normal.		

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai p-value sebesar 0,078 sehingga  $p\text{-value} > \alpha$  ( $0,078 > 0,025$ ) maka  $H_0$  diterima sehingga dapat dikatakan residual memenuhi asumsi distribusi normal.

## BAB V

### PEMBAHASAN

#### A. Tingkat Kecanduan *Game Online* Siswa Kelas 3 SMP Islam Brawijaya Kota Mojokerto

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah hasil analisis dari skala kecanduan *Game Online* meliputi aspek *withdrawal, compulsion, mood modification or escape, interpersonal and health-related problems, tolerance* yang telah diisi oleh siswa kelas 3 SMP Islam Brawijaya.

Berdasarkan data dapat diketahui bahwa dari 100 siswa kelas 3 SMP Islam Brawijaya menunjukkan tingkat kecanduan *game online* yang cenderung sedang. Hal itu dapat dilihat dari prosentasi yang diperoleh, sebagai berikut:

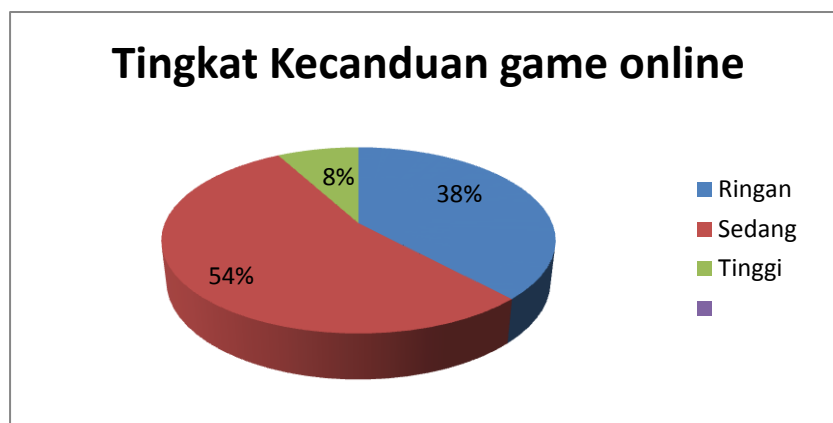
**Tabel 43 Tingkat Kecanduan Game Online**

**TINGKAT KECANDUAN GAME ONLINE**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 1	38	38	38	38
2	54	54	54	54
3	8	8	8	100.0
Total	100	100.0	100.0	

Jadi Tingkat kecanduan game onile Berdasarkan pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari 100 siswa kelas 3 SMP Islam Brawijaya menunjukkan 38 siswa yang memiliki tingkat kecanduan *game online* yang rendah atau pada presentase (38%) , kemudian tingkat kecanduan *game online* pada kategori sedang yakni ada 54 siswa (54%), sedangkan yang memiliki tingkat kecanduan *game online* dalam kategori tinggi yakni 8 siswa

(8%). Hasil keseluruhan dari data penelitian yang diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa tingkat kecanduan *game online* pada siswa kelas 3 SMP Islam Brawijaya berada dalam kategori sedang. Hal ini dapat ditunjukkan pada gambar di bawah ini:



Grafik 9 Tingkat kecanduan game online

Selain data tingkat kecanduan game online, juga dapat diketahui prosentase aspek Menurut Chen & Chang (2008) Sedikitnya ada empat aspek kecanduan *game online*.

Keempat aspek tersebut adalah :

***a) Compulsion (kompulsif / dorongan untuk melakukan secara terus menerus)***

Merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus-menerus bermain *game online*.

***b) Withdrawal (penarikan diri)***

Merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari satu hal. Yang dimaksud penarikan diri adalah seseorang yg tidak bisa menarik dirinya untuk melakukan hal lain kecuali *game online*.

***c) Tolerance (Toleransi)***

Toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain *game online*. Dan kebanyakan pemain *game online* tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas.

***d) Interpersonal and health-related problems (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan)***

Merupakan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu *game online* cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya terfokus pada *game online* saja. Begitu pula dengan masalah kesehatan, para pecandu *game online* kurang memperhatikan masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang, tidak menjaga kebersihan badan dan pola makan yang teratur.

Aspek aspek tersebut di prosentasekan sebagai berikut:

- a. Deskripsi penilaian aspek *Withdrawal* diuraikan pada tabel berikut.

**Tabel 44 Penilaian Aspek Withdrawal**

Aspek	Jumlah Item	Statistik	Hipotetik	Empirik
<i>Withdrawal</i>	5	Skor Minimum	5	5
		Skor Maksimum	20	19
		Mean	12,5	8,81
		Standar Deviasi	2,5	3,33

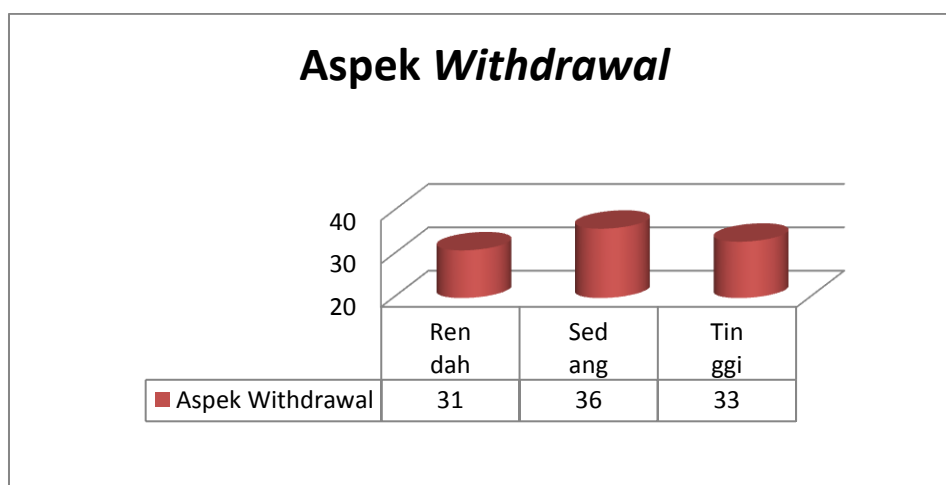
Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa data empirik yang diperoleh memiliki nilai minimum sebesar 5, nilai maksimum sebesar 19, nilai mean sebesar 8,81 dan standar deviasi sebesar 3,33. Sedangkan, secara hipotetik perhitungan skor minimal dicari dengan mengalikan skor terendah dengan jumlah item sehingga diperoleh  $1 \times 5 = 5$ . Skor maksimal dicari dengan mengalikan skor tertinggi item dengan jumlah item sehingga diperoleh  $4 \times 5 = 20$ . Mean hipotetik dicari dengan cara menambahkan skor maksimal dan skor minimal hipotetik kemudian dibagi dua sehingga diperoleh mean sebesar 12,5. Standar deviasi hipotetik dicari dengan mengurangkan skor maksimal dan skor minimal hipotetik kemudian dibagi enam sehingga diperoleh standar deviasi sebesar 2,5. Selanjutnya, melakukan pengelompokan kategorisasi dari

hasil data tersebut. Adapun distribusi frekuensi yang diperoleh dari perhitungan kategori adalah sebagai berikut:

**Tabel 45 Distribusi Frekuensi Aspek Withdrawal**

No.	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Presentase (%)
1	Rendah	$N \leq 6$	31	31%
2	Sedang	$6 < N < 11$	36	36%
3	Tinggi	$N \geq 11$	33	33%
Total			100	100%

Berdasarkan pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari 100 siswa kelas 3 SMP Islam Brawijaya menunjukkan 31 siswa yang memiliki tingkat kecanduan *game online* dalam aspek *withdrawal* yang rendah atau pada presentase (31%) kemudian tingkat kecanduan *game online* dalam aspek *withdrawal* pada kategori sedang yakni ada 36 siswa (36%), sedangkan yang memiliki tingkat kecanduan *game online* dalam kategori tinggi yakni 33 siswa (33%). Hasil keseluruhan dari data penelitian yang diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa tingkat kecanduan *game online* pada aspek *withdrawal* berada dalam kategori sedang. Hal ini dapat ditunjukkan pada gambar di bawah ini:



Grafik 10 Diagram Aspek Withdrawal

**B. Deskripsi penilaian aspek *Compulsion* diuraikan pada tabel berikut.**

**Tabel 46 Penilaian Aspek *Compulsion***

Aspek	Jumlah Item	Statistik	Hipotetik	Empirik
<i>Compulsion</i>	5	Skor Minimum	5	5
		Skor Maksimum	20	20
		Mean	12,5	9,95
		Standar Deviasi	2,5	3,67

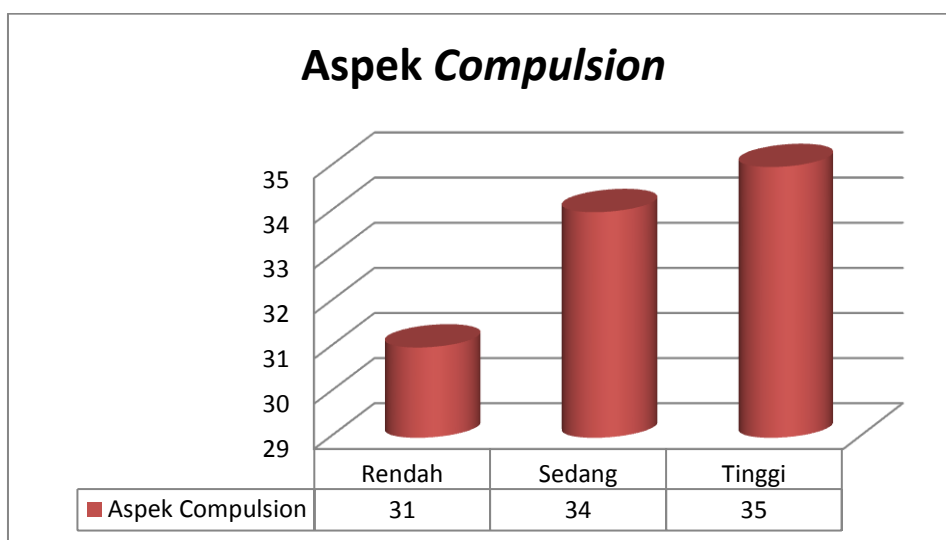
Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa data empirik yang diperoleh memiliki nilai minimum sebesar 5, nilai maksimum sebesar 20, nilai mean sebesar 9,95 dan standar deviasi sebesar 3,67. Sedangkan, secara hipotetik perhitungan skor minimal dicari dengan mengalikan skor terendah dengan jumlah item sehingga diperoleh  $1 \times 5 = 5$ . Skor maksimal dicari dengan mengalikan skor tertinggi item dengan jumlah item sehingga diperoleh  $4 \times 5 = 20$ . Mean hipotetik dicari dengan cara menambahkan skor maksimal dan skor minimal hipotetik kemudian dibagi dua sehingga diperoleh mean sebesar 12,5. Standar deviasi hipotetik dicari dengan mengurangkan skor maksimal dan skor minimal hipotetik kemudian dibagi enam sehingga diperoleh standar deviasi sebesar 2,5. Selanjutnya, melakukan pengelompokan kategorisasi dari hasil data tersebut. Adapun distribusi frekuensi yang diperoleh dari perhitungan kategori adalah sebagai berikut:

**Tabel 47 Distribusi Frekuensi Aspek *Compulsion***

No.	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Presentase (%)
-----	----------	--------------	-----------	----------------

1	Rendah	$N \leq 7$	31	31%
2	Sedang	$7 < N > 12$	34	34%
3	Tinggi	$N \geq 12$	35	35%
Total			100	100%

Berdasarkan pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari 100 siswa kelas 3 SMP Islam Brawijaya menunjukkan 31 siswa yang memiliki tingkat kecanduan *game online* dalam aspek *compulsion* yang rendah atau pada presentase (31%) kemudian tingkat kecanduan *game online* dalam aspek *compulsion* pada kategori sedang yakni ada 34 siswa (34%), sedangkan yang memiliki tingkat kecanduan *game online* dalam kategori tinggi yakni 35 siswa (35%). Hasil keseluruhan dari data penelitian yang diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa tingkat kecanduan *game online* pada aspek *compulsion* berada dalam kategori tinggi. Hal ini dapat ditunjukkan pada gambar di bawah ini:



Grafik 11 Diagram Aspek Compulsion



**C. Deskripsi penilaian aspek *Mood modification or escape* diuraikan pada tabel berikut.**

**Tabel 48 Penilaian Aspek Mood Modification or Escape**

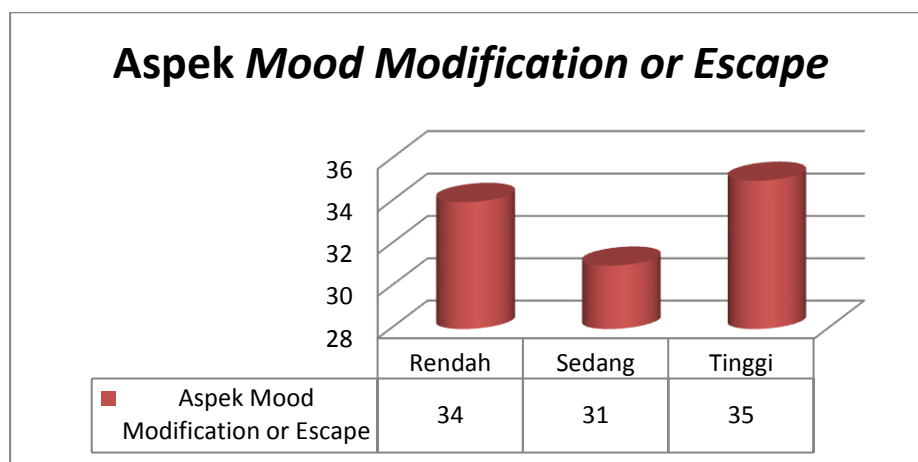
Aspek	Jumlah Item	Statistik	Hipotetik	Empirik
<i>Mood Modification or Escape</i>	5	Skor Minimum	5	5
		Skor Maksimum	20	17
		Mean	12,5	9,11
		Standar Deviasi	2,5	3,02

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa data empirik yang diperoleh memiliki nilai minimum sebesar 5, nilai maksimum sebesar 17, nilai mean sebesar 9,11 dan standar deviasi sebesar 3,02. Sedangkan, secara hipotetik perhitungan skor minimal dicari dengan mengalikan skor terendah dengan jumlah item sehingga diperoleh  $1 \times 5 = 5$ . Skor maksimal dicari dengan mengalikan skor tertinggi item dengan jumlah item sehingga diperoleh  $4 \times 5 = 20$ . Mean hipotetik dicari dengan cara menambahkan skor maksimal dan skor minimal hipotetik kemudian dibagi dua sehingga diperoleh mean sebesar 12,5. Standar deviasi hipotetik dicari dengan mengurangkan skor maksimal dan skor minimal hipotetik kemudian dibagi enam sehingga diperoleh standar deviasi sebesar 2,5. Selanjutnya, melakukan pengelompokan kategorisasi dari hasil data tersebut. Adapun distribusi frekuensi yang diperoleh dari perhitungan kategori adalah sebagai berikut:

**Tabel 49 Distribusi Frekuensi Mood Modification or Escape**

No.	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Presentase (%)
1	Rendah	$N \leq 7$	34	34%
2	Sedang	$7 < N > 11$	31	31%
3	Tinggi	$N \geq 11$	35	35%
Total			100	100%

Berdasarkan pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari 100 siswa kelas 3 SMP Islam Brawijaya menunjukkan 34 siswa yang memiliki tingkat kecanduan *game online* dalam aspek *mood modification or escape* yang rendah atau pada presentase (34%) kemudian tingkat kecanduan *game online* dalam aspek *mood modification or escape* pada kategori sedang yakni ada 31 siswa (31%), sedangkan yang memiliki tingkat kecanduan *game online* dalam kategori tinggi yakni 35 siswa (35%). Hasil keseluruhan dari data penelitian yang diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa tingkat kecanduan *game online* pada aspek *mood modification or escape* berada dalam kategori tinggi. Hal ini dapat ditunjukkan pada gambar di bawah ini:



Grafik 12 Diagram Mood Modification or Escape

**D. Deskripsi penilaian aspek *Interpersonal and health-related problems* diuraikan pada tabel berikut.**

**Tabel 50 Penilaian Aspek *Interpersonal and health-related problems***

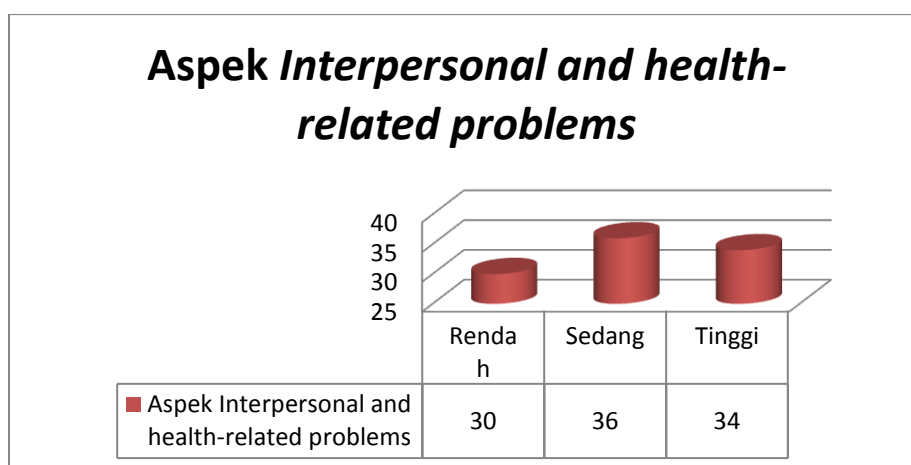
Aspek	Jumlah Item	Statistik	Hipotetik	Empirik
<i>Interpersonal and health related problems</i>	10	Skor Minimum	10	10
		Skor Maksimum	40	40
		Mean	25	18,98
		Standar Deviasi	5	6,38

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa data empirik yang diperoleh memiliki nilai minimum sebesar 10, nilai maksimum sebesar 40, nilai mean sebesar 18,98 dan standar deviasi sebesar 6,38. Sedangkan, secara hipotetik perhitungan skor minimal dicari dengan mengalikan skor terendah dengan jumlah item sehingga diperoleh  $1 \times 10 = 10$ . Skor maksimal dicari dengan mengalikan skor tertinggi item dengan jumlah item sehingga diperoleh  $4 \times 10 = 40$ . Mean hipotetik dicari dengan cara menambahkan skor maksimal dan skor minimal hipotetik kemudian dibagi dua sehingga diperoleh mean sebesar 25. Standar deviasi hipotetik dicari dengan mengurangi skor maksimal dan skor minimal hipotetik kemudian dibagi enam sehingga diperoleh standar deviasi sebesar 5. Selanjutnya, melakukan pengelompokan kategorisasi dari hasil data tersebut. Adapun distribusi frekuensi yang diperoleh dari perhitungan kategori adalah sebagai berikut:

**Tabel 51 Distribusi Frekuensi Aspek Interpersonal and health-related problems**

No.	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Presentase (%)
1	Rendah	$N \leq 14$	30	30%
2	Sedang	$14 < N > 22$	36	36%
3	Tinggi	$N \geq 22$	34	34%
Total			100	100%

Berdasarkan pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari 100 siswa kelas 3 SMP Islam Brawijaya menunjukkan 30 siswa yang memiliki tingkat kecanduan *game online* dalam aspek *Interpersonal and health-related problems* yang rendah atau pada presentase (30%) kemudian tingkat kecanduan *game online* dalam aspek *Interpersonal and health-related problems* pada kategori sedang yakni ada 36 siswa (36%), sedangkan yang memiliki tingkat kecanduan *game online* dalam kategori tinggi yakni 34 siswa (34%). Hasil keseluruhan dari data penelitian yang diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa tingkat kecanduan *game online* pada aspek *Interpersonal and health-related problems* berada dalam kategori sedang. Hal ini dapat ditunjukkan pada gambar di bawah ini:



Grafik 13 Diagram Aspek Interpersonal and health-related problems

**E. Deskripsi penilaian aspek *Tolerance* diuraikan pada tabel berikut.**

**Tabel 52 Penilaian Aspek *Tolerance***

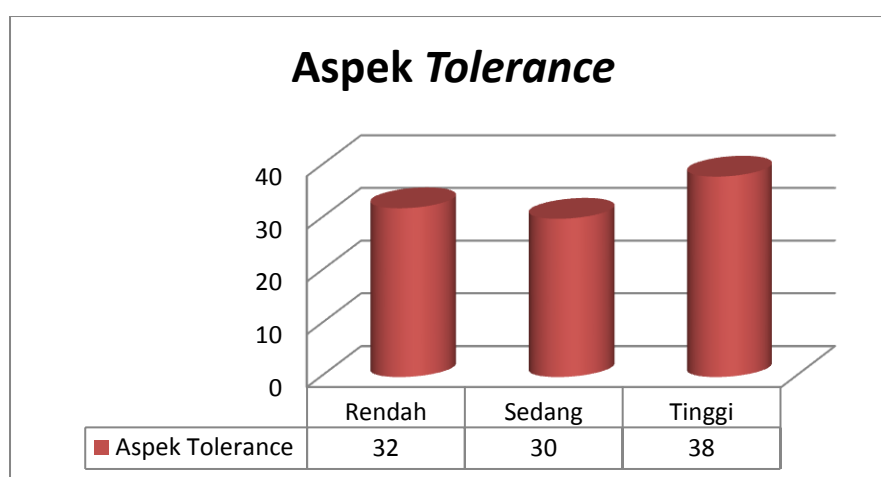
Aspek	Jumlah Item	Statistik	Hipotetik	Empirik
<i>Tolerance</i>	5	Skor Minimum	5	5
		Skor Maksimum	20	20
		Mean	12,5	9,35
		Standar Deviasi	2,5	3,47

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa data empirik yang diperoleh memiliki nilai minimum sebesar 5, nilai maksimum sebesar 20, nilai mean sebesar 9,35 dan standar deviasi sebesar 3,47. Sedangkan, secara hipotetik perhitungan skor minimal dicari dengan mengalikan skor terendah dengan jumlah item sehingga diperoleh  $1 \times 5 = 5$ . Skor maksimal dicari dengan mengalikan skor tertinggi item dengan jumlah item sehingga diperoleh  $4 \times 5 = 20$ . Mean hipotetik dicari dengan cara menambahkan skor maksimal dan skor minimal hipotetik kemudian dibagi dua sehingga diperoleh mean sebesar 12,5. Standar deviasi hipotetik dicari dengan mengurangi skor maksimal dan skor minimal hipotetik kemudian dibagi enam sehingga diperoleh standar deviasi sebesar 2,5. Selanjutnya, melakukan pengelompokan kategorisasi dari hasil data tersebut. Adapun distribusi frekuensi yang diperoleh dari perhitungan kategori adalah sebagai berikut:

**Tabel 53 Distribusi Frekuensi Aspek Tolerance**

No.	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Presentase (%)
1	Rendah	$N \leq 7$	32	32%
2	Sedang	$7 < N > 11$	30	30%
3	Tinggi	$N \geq 11$	38	38%
Total			100	100%

Berdasarkan pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari 100 siswa kelas 3 SMP Islam Brawijaya menunjukkan 32 siswa yang memiliki tingkat kecanduan *game online* dalam aspek *Tolerance* yang rendah atau pada presentase (32%) kemudian tingkat kecanduan *game online* dalam aspek *Tolerance* pada kategori sedang yakni ada 30 siswa (30%), sedangkan yang memiliki tingkat kecanduan *game online* dalam kategori tinggi yakni 38 siswa (38%). Hasil keseluruhan dari data penelitian yang diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa tingkat kecanduan *game online* pada aspek *Tolerance* berada dalam kategori tinggi. Hal ini dapat ditunjukkan pada gambar di bawah ini:



Grafik 14 Diagram Aspek Tolerance

### 1. Tingkat prestasi belajar siswa SMP Islam Brawijaya kota Mojokerto

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data nilai raport siswa kelas 3 SMP Islam Brawijaya Kota Mojokerto pada semua mata pelajaran yaitu Pendidikan Agama Islam, Pendidikan Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia, Matematika, IPA, IPS, Bahasa Inggris, Seni Budaya, Pendidikan Jasmani dan Olahraga, dll.

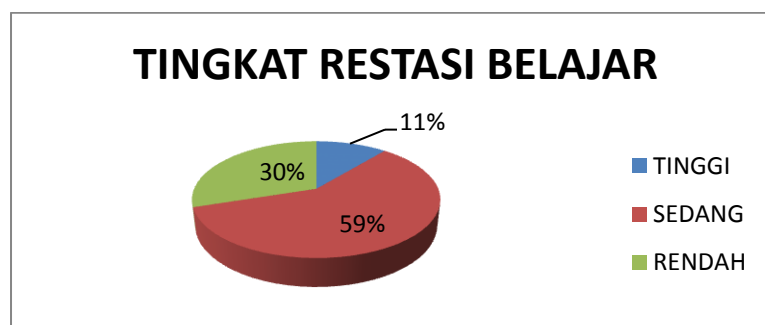
Berdasarkan data dapat diketahui bahwa dari 100 siswa kelas 3 SMP Islam Brawijaya menunjukkan tingkat prestasi belajar cenderung sedang. Hal itu dapat dilihat dari prosentasi yang diperoleh, sebagai berikut:

**Tabel 54 Tingkat Prestasi Belajar**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 1	30	30	30	30
2	59	59	59	59
3	11	11	11	100.0
Total	100	100.0	100.0	

Jadi Tingkat kecanduan game onile Berdasarkan pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari 100 siswa kelas 3 SMP Islam Brawijaya menunjukkan 30 siswa yang memiliki tingkat prestasi belajar yang rendah atau pada presentase (30%) , kemudian tingkat prestasi belajar pada kategori sedang yakni ada 59 siswa (59%), sedangkan yang memiliki tingkat prestasi belajar dalam kategori tinggi yakni 11 siswa (11%). Hasil keseluruhan dari data penelitian yang diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa tingkat

prestasi belajar pada siswa kelas 3 SMP Islam Brawijaya berada dalam kategori sedang. Hal ini dapat ditunjukkan pada gambar di bawah ini:



Grafik 15 Tingkat Prestasi Belajar

Selain data tingkat prestasi belajar, juga dapat diketahui prosentase aspek yang mempengaruhi tingkat prestasi belajar, Berikut hasil analisisnya:

a. Deskripsi nilai raport mata pelajaran Pendidikan Agama Islam

**Tabel 55 Nilai Raport PAI**

No.	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Presentase (%)
1	Diatas nilai rata-rata	$N \geq 81,76$	35	35%
2	Dibawah nilai rata-rata	$N < 81,76$	65	65%
Total			100	100%

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa nilai raport mata pelajaran Pendidikan Agama Islam siswa kelas 3 SMP Islam Brawijaya Kota Mojokerto diatas nilai rata-rata sebanyak 35 siswa atau 35%. Sedangkan sisanya 65 siswa atau 65% dari jumlah siswa nilainya berada di bawah rata-rata.



**b. Deskripsi nilai raport mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaran**

**Tabel 56 Nilai Raport PKN**

No.	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Presentase (%)
1	Diatas nilai rata-rata	$N \geq 72,12$	23	23%
2	Dibawah nilai rata-rata	$N < 72,12$	77	77%
Total			100	100%

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa nilai raport mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan siswa kelas 3 SMP Islam Brawijaya Kota Mojokerto diatas nilai rata-rata sebanyak 23 siswa atau 23%. Sedangkan sisanya 77 siswa atau 77% dari jumlah siswa nilainya berada di bawah rata-rata.

**c. Deskripsi nilai raport mata pelajaran Bahasa Indonesia**

**Tabel 57 Nilai Raport Bahasa Indonesia**

No.	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Presentase (%)
1	Diatas nilai rata-rata	$N \geq 76,58$	45	45%
2	Dibawah nilai rata-rata	$N < 76,58$	55	55%
Total			100	100%

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa nilai raport mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas 3 SMP Islam Brawijaya Kota Mojokerto diatas nilai rata-rata sebanyak 35 siswa atau 35%. Sedangkan sisanya 65 siswa atau 65% dari jumlah siswa nilainya berada di bawah rata-rata.

d. Deskripsi nilai raport mata pelajaran Matematika

**Tabel 58 Nilai Raport Matematika**

No.	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Presentase (%)
1	Diatas nilai rata-rata	$N \geq 72,42$	21	21%
2	Dibawah nilai rata-rata	$N < 72,42$	79	79%
Total			100	100%

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa nilai raport mata pelajaran Matematika siswa kelas 3 SMP Islam Brawijaya Kota Mojokerto diatas nilai rata-rata sebanyak 21 siswa atau 21%. Sedangkan sisanya 79 siswa atau 79% dari jumlah siswa nilainya berada di bawah rata-rata.

e. Deskripsi nilai raport mata pelajaran IPA

**Tabel 59 Nilai Raport IPA**

No.	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Presentase (%)
1	Diatas nilai rata-rata	$N \geq 74,11$	29	29%
2	Dibawah nilai rata-rata	$N < 74,11$	71	71%
Total			100	100%

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa nilai raport mata pelajaran IPA siswa kelas 3 SMP Islam Brawijaya Kota Mojokerto diatas nilai rata-rata sebanyak 29 siswa atau 29%. Sedangkan sisanya 71 siswa atau 71% dari jumlah siswa nilainya berada di bawah rata-rata.

## f. Deskripsi nilai raport mata pelajaran IPS

**Tabel 60 Nilai Raport IPS**

No.	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Presentase (%)
1	Diatas nilai rata-rata	$N \geq 74,86$	41	41%
2	Dibawah nilai rata-rata	$N < 74,86$	59	59%
Total			100	100%

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa nilai raport mata pelajaran IPS siswa kelas 3 SMP Islam Brawijaya Kota Mojokerto diatas nilai rata-rata sebanyak 41 siswa atau 41%. Sedangkan sisanya 59 siswa atau 59% dari jumlah siswa nilainya berada di bawah rata-rata.

## g. Deskripsi nilai raport mata pelajaran Bahasa Inggris

**Tabel 61 Nilai Raport Bahasa Inggris**

No.	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Presentase (%)
1	Diatas nilai rata-rata	$N \geq 82,65$	47	47%
2	Dibawah nilai rata-rata	$N < 82,65$	53	53%
Total			100	100%

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa nilai raport mata pelajaran Bahasa Inggris siswa kelas 3 SMP Islam Brawijaya Kota Mojokerto diatas nilai rata-rata sebanyak 47 siswa atau 47%. Sedangkan sisanya 53 siswa atau 53% dari jumlah siswa nilainya berada di bawah rata-rata.

#### h. Deskripsi nilai raport mata pelajaran Seni Budaya

**Tabel 62 Nilai Raport Seni Budaya**

No.	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Presentase (%)
1	Diatas nilai rata-rata	$N \geq 81,97$	42	42%
2	Dibawah nilai rata-rata	$N < 81,97$	58	58%
Total			100	100%

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa nilai raport mata pelajaran Seni Budaya siswa kelas 3 SMP Islam Brawijaya Kota Mojokerto diatas nilai rata-rata sebanyak 42 siswa atau 42%. Sedangkan sisanya 58 siswa atau 58% dari jumlah siswa nilainya berada di bawah rata-rata.

#### i. Deskripsi nilai raport mata pelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga

**Tabel 63. Nilai Raport PJOK**

No.	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Presentase (%)
1	Diatas nilai rata-rata	$N \geq 80,5$	37	37%
2	Dibawah nilai rata-rata	$N < 80,5$	63	63%
Total			100	100%

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa nilai raport mata pelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga siswa kelas 3 SMP Islam Brawijaya Kota Mojokerto diatas nilai rata-rata sebanyak 37 siswa atau 37%. Sedangkan sisanya 63 siswa atau 63% dari jumlah siswa nilainya berada di bawah rata-rata.

j. Deskripsi nilai raport mata pelajaran PKY

**Tabel 64. Nilai Raport PKY**

No.	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Presentase (%)
1	Diatas nilai rata-rata	$N \geq 78,79$	40	40%
2	Dibawah nilai rata-rata	$N < 78,79$	60	60%
Total			100	100%

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa nilai raport mata pelajaran PKY siswa kelas 3 SMP Islam Brawijaya Kota Mojokerto diatas nilai rata-rata sebanyak 40 siswa atau 40%. Sedangkan sisanya 60 siswa atau 60% dari jumlah siswa nilainya berada di bawah rata-rata.

k. Deskripsi nilai raport mata pelajaran BJW

**Tabel 65. Nilai Raport BJW**

No.	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Presentase (%)
1	Diatas nilai rata-rata	$N \geq 89,31$	54	54%
2	Dibawah nilai rata-rata	$N < 89,31$	46	46%
Total			100	100%

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa nilai raport mata pelajaran BJW siswa kelas 3 SMP Islam Brawijaya Kota Mojokerto diatas nilai rata-rata sebanyak 54 siswa atau 54%. Sedangkan sisanya 46 siswa atau 46% dari jumlah siswa nilainya berada di bawah rata-rata.

l. Deskripsi nilai raport mata pelajaran ALQ

**Tabel 66. Nilai Raport ALQ**

No.	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Presentase (%)
1	Diatas nilai rata-rata	$N \geq 81,76$	35	35%
2	Dibawah nilai rata-rata	$N < 81,76$	65	65%
Total			100	100%

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa nilai raport mata pelajaran ALQ siswa kelas 3 SMP Islam Brawijaya Kota Mojokerto diatasa nilai rata-rata sebanyak 35 siswa atau 35%. Sedangkan sisanya 65 siswa atau 65% dari jumlah siswa nilainya berada di bawah rata-rata.

#### F. Deskripsi Nilai Raport Mata Pelajaran ASW

**Tabel 67. Nilai Raport ASW**

No.	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Presentase (%)
1	Diatas nilai rata-rata	$N \geq 77,01$	38	38%
2	Dibawah nilai rata-rata	$N < 77,01$	68	68%
Total			100	100%

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa nilai raport mata pelajaran ASW siswa kelas 3 SMP Islam Brawijaya Kota Mojokerto diatasa nilai rata-rata sebanyak 38 siswa atau 38%. Sedangkan sisanya 68 siswa atau 68% dari jumlah siswa nilainya berada di bawah rata-rata.

#### 1. Tingkat *Self-Regulated Learning* Siswa Kelas 3 SMP Islam Brawijaya Kota Mojokerto.

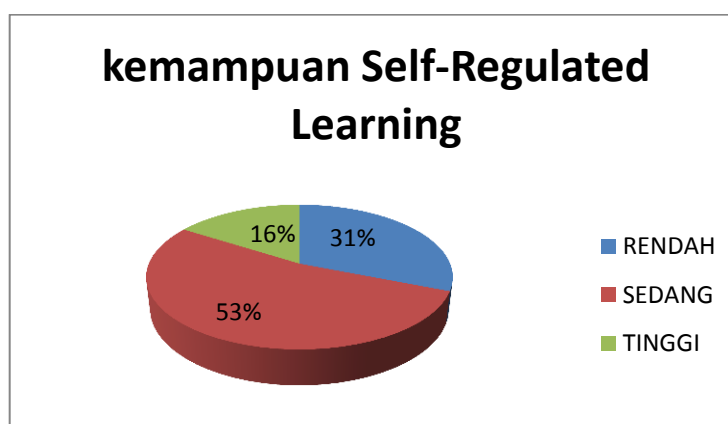
Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah hasil analisis dari skala kemampuan *Self-Regulated Learning* meliputi aspek kognitif, motivasi dan perilaku yang telah diisi oleh siswa kelas 3 SMP Islam Brawijaya. Berdasarkan data dapat diketahui bahwa dari 100 siswa kelas 3 SMP Islam Brawijaya menunjukkan tingkat kemampuan *Self-Regulated Learning* yang cenderung sedang. Hal itu dapat dilihat dari prosentasi yang diperoleh, sebagai berikut:

**Tabel 68 Tingkat Kemampuan Self-Regulated Learning**

**TINGKAT KEMAMPUAN SELF-REGULATED LEARNING**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 1	31	31	31	31
2	53	53	53	53
3	16	16	16	100.0
Total	100	100.0	100.0	

Jadi Tingkat kemampuan *Self-Regulated Learning* Berdasarkan pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari 100 siswa kelas 3 SMP Islam Brawijaya menunjukkan 31 siswa yang memiliki tingkat kemampuan *Self-Regulated Learning* yang rendah atau pada presentase (31%) , kemudian tingkat kemampuan *Self-Regulated Learning* pada kategori sedang yakni ada 53 siswa (53%), sedangkan yang memiliki kemampuan *Self-Regulated Learning* dalam kategori tinggi yakni 16 siswa (16%). Hasil keseluruhan dari data penelitian yang diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa tingkat kecanduan *game online* pada siswa kelas 3 SMP Islam Brawijaya berada dalam kategori sedang. Hal ini dapat ditunjukkan pada gambar di bawah ini:



Grafik 16 kemampuan Self-Regulated Learning

Selain data tingkat kemampuan *Self-Regulated Learning*, *Self-Regulated Learning* juga dapat di pengaruhi oleh beberapa aspek. Sesuai dengan Wolters dkk menjelaskan secara rinci penerapan strategi dalam setiap aspek *self-regulated learning* sebagai berikut:

a. Kognisi

Strategi untuk mengontrol atau meregulasi kognisi, termasuk macam-macam aktivitas kognitif dan metakognitif bahwa individu terlibat untuk mengadaptasi dan mengubah kognisi mereka. Strategi meregulasi kognisi yang meliputi:

1. Strategi pengulangan (*rehearsal*) termasuk usaha untuk mengingat materi dengan cara mengulang terus-menerus.
2. Strategi elaborasi (*elaboration*) merefleksikan “*deep learning*” dengan mencoba untuk meringkas materi dengan menggunakan kalimatnya sendiri.
3. Strategi organisasi (*organization*) termasuk “*deep process*” dalam melalui penggunaan taktik bervariasi seperti mencatat, menggambar diagram atau bagan untuk mengorganisasi materi pelajaran dalam beberapa cara.
4. Strategi meregulasi metakognitif (*metacognition regulation*) termasuk perencanaan, *monitoring* dan strategi meregulasi belajar, seperti menentukan tujuan dari kegiatan membaca, memonitoring suatu pemahaman atau membuat perubahan atau penyesuaian supaya ada kemajuan dalam tugasnya.



## b. Motivasi

Strategi untuk meregulasi motivasi melibatkan beberapa aktivitas yang mana siswa dengan maksud tertentu berusaha untuk memulai, mengatur atau menambah kemauan untuk memulai, untuk mempersiapkan tugas berikutnya, atau melengkapinya aktivitas tertentu atau sesuai tujuan. Regulasi motivasi meliputi beberapa pemikiran, tindakan atau perilaku dimana siswa berusaha untuk mempengaruhi pilihan, usaha, dan ketekunan mereka untuk tugas akademisnya. Regulasi motivasi meliputi:

1. *Mastery self-talk* adalah berpikir tentang penguasaan yang berorientasi pada tujuan, seperti memuaskan keingintahuan, menjadi lebih kompeten atau meningkatkan perasaan otonomi.
2. *Extrinsic self-talk* adalah ketika siswa dihadapkan pada suatu keinginan untuk menyudahi proses belajar, siswa akan berpikir untuk memperoleh prestasi yang lebih tinggi atau berusaha dengan baik di kelas sebagai cara meyakinkan diri mereka untuk terus melanjutkan kegiatan belajarnya.
3. *Relative ability self-talk* adalah saat siswa berpikir tentang performa khusus untuk mencapai tujuan belajar, dengan cara melakukan usaha yang lebih baik daripada orang lain supaya tetap berusaha keras.
4. Strategi peningkatan yang relevan (*relevance enhancement*) melibatkan usaha siswa meningkatkan keterhubungan atau

keberartian tugas dengan kehidupan atau minat personal yang dimiliki.

5. Strategi peningkatan minat situasional (*situasional interest enhancement*) menggambarkan aktivitas siswa ketika berusaha meningkatkan motivasi intrinsik dalam mengerjakan tugas melalui salah satu situasi atau minat pribadi.
6. *Self-consequating* adalah siswa menetapkan dan menyiapkan untuk diri mereka dengan konsekuensi intrinsik supaya konsisten dalam aktivitas belajar. Siswa dapat menggunakan *reward* dan *punishment* yang kongkrit secara verbal sebagai wujud konsekuensi.
7. Strategi penyusunan lingkungan (*environment structuring*) menjelaskan usaha siswa untuk berkonsentrasi penuh untuk mengurangi gangguan di lingkungan belajar mereka atau lebih umumnya untuk mengatur sekitar mereka dan mengatur kesiapan fisik dan mental untuk menyelesaikan tugas akademis.

c. Perilaku

Strategi untuk meregulasi perilaku yang melibatkan usaha individu untuk mengontrol sendiri perilaku yang nampak. Siswa mungkin juga mengatur waktu mereka dan mempelajari suasana dengan mengatur belajar dengan menggunakan jadwal dan membuat perencanaan ketika akan belajar. Regulasi perilaku meliputi:

- a. *Effort regulation* adalah meregulasi usaha.

- b. Time/study environment* adalah siswa mengatur waktu dan tempat dengan membuat jadwal belajar untuk mempermudah proses belajar.
- c. Help-seeking* adalah mencoba mendapatkan bantuan dari teman sebaya, guru, dan orang dewasa.

Peneliti menyimpulkan bahwa aspek *self-regulated learning* yang telah dipaparkan oleh Zimmerman meliputi aspek “kognitif, motivasi, dan perilaku”, yang akan dipakai peneliti dalam skala *self-regulated learning* pada penelitian ini.

3 aspek tersebut dapat diketahui prosentase yang dimiliki dalam mempengaruhi kemampuan *Self-Regulated Learning*, yaitu:

- a. Deskripsi penilaian aspek kognitif diuraikan pada tabel berikut.**

**Tabel 69. Penilaian Aspek Kognitif**

Aspek	Jumlah Item	Statistik	Hipotetik	Empirik
Kognitif	13	Skor Minimum	13	25
		Skor Maksimum	52	47
		Mean	32,5	34,66
		Standar Deviasi	6,5	4,33

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa data empirik yang diperoleh memiliki nilai minimum sebesar 25, nilai maksimum sebesar 47, nilai mean sebesar 34,66 dan standar deviasi sebesar 4,33.

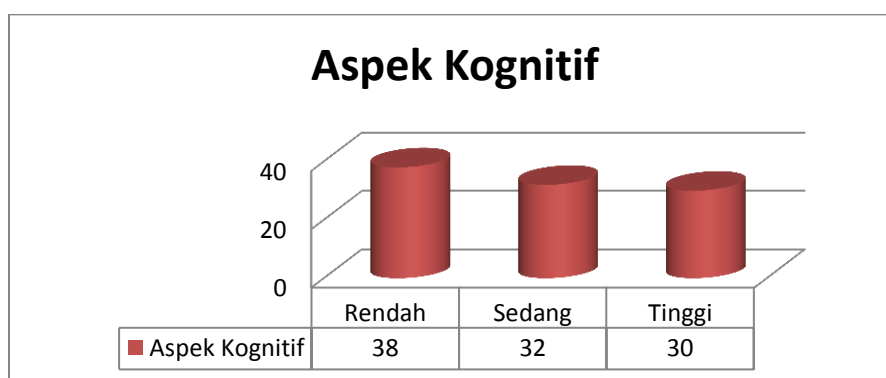
Sedangkan, secara hipotetik perhitungan skor minimal dicari dengan mengalikan skor terendah dengan jumlah item sehingga diperoleh  $1 \times 13 = 13$ . Skor maksimal dicari dengan mengalikan skor tertinggi item dengan jumlah item sehingga diperoleh  $4 \times 13 = 52$ . Mean hipotetik dicari dengan cara menambahkan skor maksimal dan skor minimal hipotetik kemudian dibagi dua sehingga diperoleh mean sebesar 32,5. Standar deviasi hipotetik dicari dengan mengurangkan skor maksimal dan skor minimal hipotetik kemudian dibagi enam sehingga diperoleh standar deviasi sebesar 6,5. Selanjutnya, melakukan pengelompokan kategorisasi dari hasil data tersebut. Adapun distribusi frekuensi yang diperoleh dari perhitungan kategori adalah sebagai berikut:

**Tabel 70. Distribusi Frekuensi Aspek Kognitif**

No.	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Presentase (%)
1	Rendah	$N \leq 33$	38	38%
2	Sedang	$33 < N > 36$	32	32%
3	Tinggi	$N \geq 36$	30	30%
Total			100	100%

Berdasarkan pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari 100 siswa kelas 3 SMP Islam Brawijaya menunjukkan 38 siswa yang memiliki tingkat kemampuan self-regulated learning dalam aspek kognitif yang rendah atau pada presentase (38%) kemudian tingkat kemampuan self-regulated learning dalam aspek kognitif pada kategori sedang yakni ada 32 siswa (32%), sedangkan yang memiliki tingkat kemampuan self-regulated learning dalam kategori tinggi yakni 30 siswa (32%). Hasil keseluruhan dari data penelitian yang diperoleh, maka dapat disimpulkan

bahwa tingkat kemampuan self-regulated learning pada aspek kognitif berada dalam kategori rendah. Hal ini dapat ditunjukkan pada gambar di bawah ini:



Grafik 17 Diagram Aspek Kognitif

**b. Deskripsi penilaian aspek motivasi diuraikan pada tabel berikut.**

**Tabel 71. Penilaian Aspek Motivasi**

Aspek	Jumlah Item	Statistik	Hipotetik	Empirik
Motivasi	9	Skor Minimum	9	18
		Skor Maksimum	36	35
		Mean	22,5	26,42
		Standar Deviasi	4,5	3,69

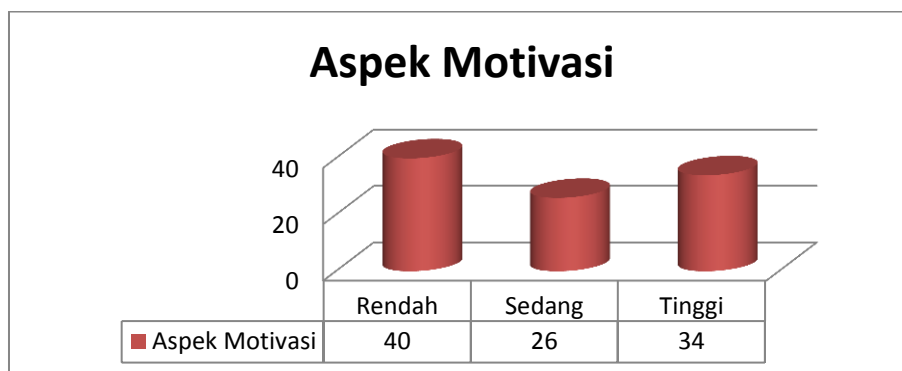
Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa data empirik yang diperoleh memiliki nilai minimum sebesar 18, nilai maksimum sebesar 35, nilai mean sebesar 26,42 dan standar deviasi sebesar 3,69. Sedangkan, secara hipotetik perhitungan skor minimal dicari dengan mengalikan skor terendah dengan jumlah item sehingga diperoleh  $1 \times 9 = 9$ . Skor maksimal dicari dengan mengalikan skor tertinggi item dengan jumlah item sehingga diperoleh  $4 \times 9 = 36$ . Mean hipotetik dicari dengan

cara menambahkan skor maksimal dan skor minimal hipotetik kemudian dibagi dua sehingga diperoleh mean sebesar 22,5. Standar deviasi hipotetik dicari dengan mengurangi skor maksimal dan skor minimal hipotetik kemudian dibagi enam sehingga diperoleh standar deviasi sebesar 4,5. Selanjutnya, melakukan pengelompokan kategorisasi dari hasil data tersebut. Adapun distribusi frekuensi yang diperoleh dari perhitungan kategori adalah sebagai berikut:

**Tabel 72. Distribusi Frekuensi Aspek Motivasi**

No.	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Presentase (%)
1	Rendah	$N \leq 25$	40	40%
2	Sedang	$25 < N > 29$	26	26%
3	Tinggi	$N \geq 29$	34	34%
Total			100	100%

Berdasarkan pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari 100 siswa kelas 3 SMP Islam Brawijaya menunjukkan 40 siswa yang memiliki tingkat kemampuan self-regulated learning dalam aspek motivasi yang rendah atau pada presentase (40%) kemudian tingkat kemampuan self-regulated learning dalam aspek motivasi pada kategori sedang yakni ada 26 siswa (26%), sedangkan yang memiliki tingkat kemampuan self-regulated learning dalam kategori tinggi yakni 34 siswa (34%). Hasil keseluruhan dari data penelitian yang diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa tingkat kemampuan self-regulated learning pada aspek motivasi berada dalam kategori rendah. Hal ini dapat ditunjukkan pada gambar di bawah ini:



Grafik 18 Diagram Aspek Motivasi

- c. **Deskripsi penilaian aspek perilaku diuraikan pada tabel berikut.**

**Tabel 73. Penilaian Aspek Perilaku**

Aspek	Jumlah Item	Statistik	Hipotetik	Empirik
Perilaku	6	Skor Minimum	6	11
		Skor Maksimum	24	23
		Mean	15	16,98
		Standar Deviasi	3	2,57

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa data empirik yang diperoleh memiliki nilai minimum sebesar 11, nilai maksimum sebesar 23, nilai mean sebesar 16,98 dan standar deviasi sebesar 2,57. Sedangkan, secara hipotetik perhitungan skor minimal dicari dengan mengalikan skor terendah dengan jumlah item sehingga diperoleh  $1 \times 6 = 6$ . Skor maksimal dicari dengan mengalikan skor tertinggi item dengan jumlah item sehingga diperoleh  $4 \times 6 = 24$ . Mean hipotetik dicari dengan cara menambahkan skor maksimal dan skor minimal hipotetik kemudian dibagi dua sehingga diperoleh mean sebesar 15. Standar deviasi hipotetik dicari dengan mengurangkan skor maksimal dan skor minimal hipotetik

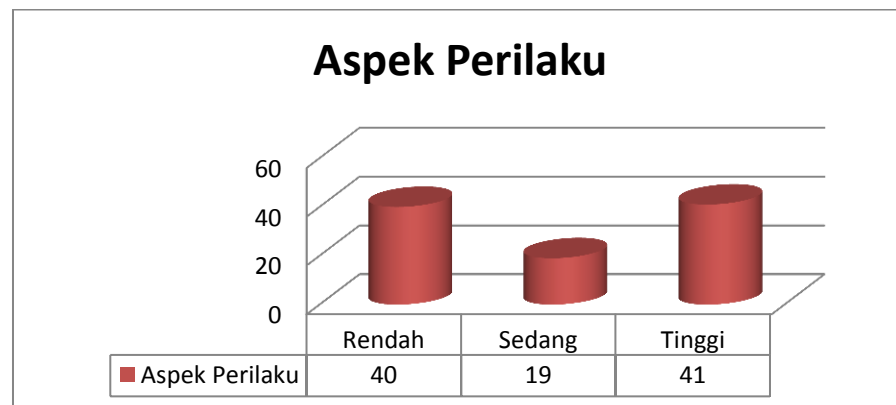
kemudian dibagi enam sehingga diperoleh standar deviasi sebesar 3. Selanjutnya, melakukan pengelompokan kategorisasi dari hasil data tersebut. Adapun distribusi frekuensi yang diperoleh dari perhitungan kategori adalah sebagai berikut:

**Tabel 74. Distribusi Frekuensi Aspek Perilaku**

No.	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Presentase (%)
1	Rendah	$N \leq 16$	40	40%
2	Sedang	$16 < N > 18$	19	19%
3	Tinggi	$N \geq 18$	41	41%
Total			100	100%

Berdasarkan pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari 100 siswa kelas 3 SMP Islam Brawijaya menunjukkan 40 siswa yang memiliki tingkat kemampuan self-regulated learning dalam aspek perilaku yang rendah atau pada presentase (40%) kemudian tingkat kemampuan self-regulated learning dalam aspek perilaku pada kategori sedang yakni ada 19 siswa (19%), sedangkan yang memiliki tingkat kemampuan self-regulated learning dalam kategori tinggi yakni 41 siswa (41%). Hasil keseluruhan dari data penelitian yang diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa tingkat kemampuan self-regulated learning pada aspek perilaku berada dalam kategori tinggi. Hal ini dapat ditunjukkan pada gambar di bawah ini:





Grafik 19 Diagram Aspek Perilaku

#### 4. Analisis regresi dan pengujian hipotesis pengaruh antara kecanduan *game online* terhadap prestasi belajar siswa melalui *self-regulated learning* di SMP Islam Brawijaya kota Mojokerto

Hasil pengujian hipotesis digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh parameter didalam model regresi.

Hipotesis Masalah:

$H_0$ : tidak terdapat pengaruh antara kecanduan *game online* ( $X$ ) terhadap prestasi belajar siswa ( $Y$ ).

$H_1$ : terdapat pengaruh antara kecanduan *game online* ( $X$ ) terhadap prestasi belajar siswa ( $Y$ ).

**Tabel 75. ANOVA**

		ANOVA <sup>a</sup>				
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	11.492	1	11.492	.511	.476 <sup>a</sup>
	Residual	2203.668	98	22.486		
	Total	2215.160	99			

a. Predictors: (Constant), X

b. Dependent Variable: Y

Uji F diperoleh nilai  $F_{hitung}$  yaitu 0,511 dan nilai  $F_{tabel}$  yaitu 3,94 maka  $F_{hitung} < F_{tabel}$  yang artinya  $H_0$  diterima berarti tidak ada pengaruh hubungan antara kecanduan *game online* ( $X$ ) terhadap prestasi belajar siswa ( $Y$ ). Untuk P-valuenya yaitu  $0,476 > \alpha$  sebesar 0,025 yang artinya  $H_0$  diterima berarti tidak ada pengaruh antara kecanduan *game online* ( $X$ ) terhadap prestasi belajar siswa ( $Y$ ).

**Tabel 76. Coefficients**

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	77.922	1.290		60.399	.000
	X	.461	.645	.072	.715	.476

a. Dependent Variable: Y

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa persamaan regresi linier berganda untuk kecanduan *game online* ( $X$ ) terhadap prestasi belajar siswa ( $Y$ ) adalah  $Y = 77,922 + 0,461 X$  artinya jika variabel kecanduan *game online* meningkat, maka kemampuan bersosialisasi akan meningkat. Kemudian uji t dari variabel kecanduan *game online* ( $X$ ) diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 0,715 dan  $t_{tabel}$  sebesar 1,987 maka  $t_{hitung} < t_{tabel}$  yang artinya  $H_0$  diterima. Nilai p-value sebesar 0,000 dan  $\alpha$  sebesar 0,025, maka  $p - value > \alpha$  yang artinya  $H_0$  diterima. Jika  $H_0$  diterima berarti tidak ada pengaruh hubungan antara kecanduan *game online* ( $X$ ) terhadap prestasi belajar siswa ( $Y$ ).

Jadi tidak ada pengaruh hubungan antara kecanduan *game online* ( $X$ ) terhadap prestasi belajar siswa ( $Y$ ). Meskipun Berdasarkan data dapat diketahui bahwa nilai koefisien determinasi atau R-square ( $R^2$ ) sebesar 0,05% yang artinya pengaruh kecanduan *game online* terhadap prestasi belajar siswa sebesar 0,05% sedangkan sisanya sebesar 99,95% dipengaruhi oleh variabel lain.

## BAB VI

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisa data dan pembahasan mengenai penelitian Hubungan Kecanduan *Game online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas 3 SMP Islam Brawijaya Kota Mojokerto Dimediasi *Self-Regulated Learning*. Maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Uji F diperoleh nilai  $F_{hitung}$  yaitu 0,511 dan nilai  $F_{tabel}$  yaitu 3,94 maka  $F_{hitung} < F_{tabel}$  yang artinya  $H_0$  diterima berarti tidak ada pengaruh hubungan antara kecanduan *game online* ( $X$ ) terhadap prestasi belajar siswa ( $Y$ ). Untuk P-valuenya yaitu  $0,476 > \alpha$  sebesar 0,025 yang artinya  $H_0$  diterima berarti tidak ada pengaruh hubungan antara kecanduan *game online* ( $X$ ) terhadap prestasi belajar siswa kelas ( $Y$ ).
2. Uji t dari variabel kecanduan *game online* ( $X$ ) diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 0,715 dan  $t_{tabel}$  sebesar 1,987 maka  $t_{hitung} < t_{tabel}$  yang artinya  $H_0$  diterima. Nilai p-value sebesar 0,000 dan  $\alpha$  sebesar 0,025, maka  $p - value > \alpha$  yang artinya  $H_0$  diterima. Jika  $H_0$  diterima berarti tidak ada pengaruh hubungan antara kecanduan *game online* ( $X$ ) terhadap prestasi belajar siswa ( $Y$ ).
3. Nilai koefisien determinasi atau R-square ( $R^2$ ) sebesar 0,05% yang artinya pengaruh kecanduan *game online* terhadap prestasi belajar

siswa sebesar 0,05% sedangkan sisanya sebesar 99,95% dipengaruhi oleh variabel lain.

## **B. SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian, maka ada beberapa saran dari peneliti yang mungkin bisa dipertimbangkan. Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan sebagai penambahan keilmuan psikologi, khususnya teori tentang kecanduan *game online* dan prestasi belajar.

Bagi peneliti selanjutnya hendaknya mampu mengembangkan pengetahuan tentang perilaku kecanduan *game online* dan prestasi belajar dalam ruang lingkup yang lebih luas. Peneliti selanjutnya hendaknya juga mengembangkan variabel-variabel sebagai lain serta menambah jumlah populasi dan sampel, agar diperoleh definisi yang lebih spesifik dan data yang diperoleh lebih sempurna, karena pengambilan sampel yang sedikit akan menjadikan suatu keterbatasan dalam sebuah penelitian.

Untuk orang tua hendaknya lebih bijak dalam mengizinkan siswa menggunakan fasilitas berupa *smartphone* dan komputer, hal itu bisa dilakukan dengan membatasi penggunaannya sehingga siswa dengan sendirinya akan terbiasa membagi waktu untuk bermain dan belajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Absari, Susanto. (2006). *Dampak Kebisingan terhadap Kesehatan Lingkungan*. Jakarta: Gramedia
- Angela. (2013). Pengaruh *Game online* terhadap Motivasi Belajar Siswa SD 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir. *E-Journal Ilmu Komunikasi*, 1(2).
- Anshori, M., & Iswati, S. (2009). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Surabaya: Pusat Penerbitan dan Percetakan UNAIR.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azwar, S. (2010). *Metode Penelitian (Edisi I)*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Baumert, J., dkk (2002). *Self-Regulated Learning as Cross Culture Concept*. [Online]. <http://www.mpib.berlin.mpg.de/pisa/pdfs/ccengl.pdf>
- Brown, R. (1997). A theoretical model of the behavioural addictions—applied to offending. *Addicted to crime*, 13-65.
- Chaplin, J. P. (2009). *Dictionary of Psychology*, (Terjemah. Kartini Kartono). Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Chen, C. Y., & Chang, S. L. (2008). "An Exploration of the Tendency to Online Game Addiction Due to User's Liking of Design Features". *Asian Journal of Health and Information Sciences*, Vo. 3, No. 1-4, pp. 38-51.
- Fauziah, E. R. (2013). Pengaruh *Game online* Terhadap Perubahan Perilaku Anak SMP Negeri 1 Samboja *eJournal Ilmu Komunikasi*, 1(3), 1-16.
- Filho, M. K. C. (2001). *A Review on Theories of Self-Regulation of Learning*. Bull. Grad. Shool Educ. Hiroshima Univ, 50 (3), hlm. 437-445.
- Gentile, D. A. (2011). The multiple dimensions of video game effects. *Child development perspectives*, 5(2), 75-81.
- Ghozali, I. (2011). *Analisis Multivariat Dengan Menggunakan SPSS. Edisi Tiga*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. (2014). The Benefits of Playing Video Games. *American psychologist*, 69(1), 66.
- Irwanto. (1997). *Psikologi Umum*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

- John W. Santrock. (2007). *Perkembangan Anak*. Jilid I Edisi kesebelas. Jakarta: Erlangga.
- Lee, I., Yu, C.-Y., & Lin, H. (2007). *Leaving a Never-Ending Game: Quitting MMORPGs and Online Gaming Addiction*. Paper presented at the DiGRA Conference.
- Montalvo, F. D. (2004). *Self-Regulated Learning: Current Future Direction*. *Electronic Journal Research in Educational Psychology*, 2.1, 145-156.
- Mudzakir, Ahmad. (1997). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Muhibbin, Syah. (2000). *Psikologi Pendidikan dengan Suatu Pendekatan Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Muhibbin, Syah. (2006). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Price, H. (2011). *Internet Addiction: Psychology of emotions, motivations and actions*. New York: Nova Science Publishers, Inc.
- Ratnawati, Mila. (1996). *Hubungan antara Persepsi Anak terhadap Suasana Keluarga, Citra Diri, dan Motif Berprestasi dengan Prestasi Belajar pada Siswa Kelas V SD Ta'Miriyah Surabaya*. *Jurnal Anima* Vol XI.
- Sia, Tjundjing. (2001). *Hubungan antara IQ, EQ dan QA dengan Prestasi Studi pada Siswa SMU*. *Jurnal Anima* Vol. 17 no. 1.
- Sidharta, J. (2017). *Peringkat Pendidikan Indonesia di Dunia*. Retrieved 12 April 2018, from <https://www.youthcorpsindonesia.org/l/peringkat-pendidikan-indonesia-di-dunia/>
- Sugiyono, P. D. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif*. Bogor: Alfabeta.
- Weinstein, A. M. (2010). Computer and video game addiction—a comparison between game users and non-game users. *The American journal of drug and alcohol abuse*, 36(5), 268-276.
- Winkel, WS. (1991). *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Gramedia.
- Winkel, WS. (1997). *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta: Gramedia.
- Yee. (2005). *Facets: 5 Motivation Factors for Why People Play MMORPG's*. diakses tanggal 25 Januari 2017 dari <http://www.nickyee.com/facets/home.html>

- Yee, N. (2005). *Motivations for Play in Online Games*. *Cyberpsychology & Behavior*, 9, 772-775.
- Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American journal of family therapy*, 37(5), 355-372.
- Young, K. S., & De Abreu, C. N. (2010). *Internet addiction: A handbook and guide to evaluation and treatment*: John Wiley & Sons.
- Zimmerman. (1989). *A Social Cognitive View of Self Regulated Learning*. *Journal of Educational Psychology*, 81 (3), hlm. 1-23.
- Zimmerman, B. J., & Martinez-Pons, M. (2001). *Students Differences in Self-Regulated Learning: Relating Grade, Sex, and Giftedness to Self- Efficacy and Strategy Use*. *Journal of Educational Psychology*, 82 (1). hlm. 51-59.
- Zimmerman, B. J., & Schunk, D. H. (2004). *Self-Regulated Intellectual Processes and Outcomes: A Social Cognitive Perspective*. Upper Saddle River, NJ: Erlbaum.



**LAMPIRAN**

## Lampiran 1. Skala Kecanduan Game Online

### IDENTITAS DIRI

Nama :  
 TTL :  
 Jenis Kelamin :  
 Kelas / Sekolah :

### PETUNJUK PENGISIAN

Berikut ini terdapat butir-butir pernyataan, baca dan fahami baik-baik setiap pernyataan.

Anda diminta untuk mengemukakan apakah pernyataan-pernyataan tersebut sesuai dengan diri Anda, dengan cara **memberi tanda** (  $\surd$  ) pada salah satu dari pilihan yang tersedia, pada kolom dibagian kanan.

Tidak ada jawaban yang benar atau salah untuk setiap pernyataan, seluruh jawaban adalah benar selama itu sesuai dengan diri Anda.

Jika jawaban Anda **Selalu**, beri tanda pada kolom **S**. Jika jawaban Anda **Hampir Selalu**, beri tanda pada kolom **HS**. Jika jawaban Anda **Hampir Tidak Pernah**, beri tanda pada kolom **HTP**. Jika jawaban Anda **Tidak Pernah**, beri tanda pada kolom **TP**.

Contoh :

Jika jawaban Anda Sangat setuju

NO	PERNYATAAN	PILIHAN JAWABAN			
		S	HS	HTP	TP
1	Saya bolos sekolah untuk bermain game online				
2	Saya suka menceritakan permasalahan saya pada teman-teman di game online				
3	Saya bermain game online untuk menghilangkan penat dan stress				
4	Saya tidak dapat menunda keinginan untuk bermain game online				
5	Saya suka berteman di dalam dunia maya				
6	Saya memilih bermain game online daripada mengerjakan tugas sekolah				
7	Saya gelisah ketika tidak bermain game online				

8	Saya merasa lebih tenang ketika bermain game online				
9	Hubungan saya berkurang dengan teman karena bermain game online				
10	Intensitas waktu bermain game online saya meningkat dari waktu ke waktu				
11	Hidupku akan terasa hampa ketika tanpa bermain game online				
12	Saya melupakan kondisi kesehatan saya ketika bermain game online				
13	Saya jarang berkumpul dengan keluarga karena bermain game online				
14	Saya bermain game online sampai lupa makan				
15	Saya enggan untuk meninggalkan permainan game online				
16	Saya lupa waktu ketika bermain game online				
17	Saya merasa puas ketika dapat bermain game online				
18	Saya jarang berkumpul dengan tetangga karena bermain game online				
19	Saya tidak bisa menjaga kesehatan saya ketika bermain game online				
20	Saya malas membaca buku karena bermain game online				
21	Saya bermain game online hingga larut malam				
22	Saya jarang berdiskusi dengan teman karena bermain game online				
23	Saya tidak dapat menjaga asupan makanan saya karena bermain game online				
24	Saya memilih bermain game online daripada membantu orang tua				
25	Setiap bangun pagi hal yang pertama kali terpikirkan adalah game online				
26	Saya tidak dapat belajar maksimal karena sering bermain game online				
27	Saya bermain game online sampai lupa beribadah				
28	Saya kurang tidur karena bermain game online				
29	Saya tidak dapat bermain game online hanya 1 jam saja				
30	Saya sulit berkonsentrasi di kelas karena mengingat game online				

## Lampiran 2. Skala *Self-Regulated Learning*

### IDENTITAS DIRI

Nama :  
 TTL :  
 Jenis Kelamin :  
 Kelas / Sekolah :

### PETUNJUK PENGISIAN

Berikut ini terdapat butir-butir pernyataan, baca dan fahami baik-baik setiap pernyataan.

Anda diminta untuk mengemukakan apakah pernyataan-pernyataan tersebut sesuai dengan diri Anda, dengan cara **memberi tanda** ( √ ) pada salah satu dari pilihan yang tersedia, pada kolom dibagian kanan.

Tidak ada jawaban yang benar atau salah untuk setiap pernyataan, seluruh jawaban adalah benar selama itu sesuai dengan diri Anda.

Jika jawaban Anda **Sangat Setuju**, beri tanda pada kolom **SS**. Jika jawaban Anda **Setuju**, beri tanda pada kolom **S**. Jika jawaban Anda **Tidak Setuju**, beri tanda pada kolom **TS**. Jika jawaban Anda **Sangat Tidak Setuju**, beri tanda pada kolom **STS**.

Contoh :

Jika jawaban Anda Sangat setuju

NO	PERNYATAAN	PILIHAN JAWABAN			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya membaca kembali materi yang sudah diajarkan Guru sebelum mengerjakan PR	√			
1	Saya membaca kembali materi pelajaran yang sudah diajarkan sebelum mengerjakan PR				
2	Saya membuat catatan penting di setiap pelajaran dan mengingat catatan tersebut				
3	Ketika materi pelajarannya sulit, saya menyerah atau hanya mempelajari bagian-bagian yang mudah saja				
4	Saya mudah bosan ketika membaca ulang materi pelajaran yang sudah diajarkan				
5	Ketika membaca materi pelajaran, saya mencoba menghubungkan materi tersebut dengan apa yang sudah saya ketahui				

6	Saya membaca materi pelajaran dan mencoba menemukan inti yang paling penting dari materi tersebut				
7	Saya belajar semampunya saja tanpa menggunakan strategi khusus dalam belajar				
8	Selama pelajaran berlangsung, saya sering kehilangan poin penting materi yang disampaikan				
9	Saya mengingatkan pada diri sendiri bahwa saya harus belajar lebih giat lagi				
10	Saya menyakinkan pada diri sendiri bahwa saya harus belajar lebih serius lagi				
11	Saya bertanya pada diri sendiri, memastikan bahwa saya memahami materi yang telah saya pelajari				
12	Ketika saya berniat mengerjakan tugas dari Guru, saya merasa kesulitan untuk melaksanakannya				
13	Saya mengingatkan diri sendiri tentang betapa pentingnya untuk mendapatkan nilai yang baik				
14	Saya mencoba berpikir bahwa mengerjakan tugas dari guru adalah hal yang menyenangkan				
15	Saya sudah belajar lebih baik daripada teman saya				
16	Saya menyakinkan diri sendiri bahwa penting untuk mempelajari setiap materi karena akan bermanfaat di kemudian hari				
17	Saya memikirkan cara untuk menyelesaikan tugas yang efektif dan menyenangkan				
18	Saya berusaha untuk menghubungkan apa yang telah dipelajari untuk kepentingan pribadi saya				
19	Apabila saya membutuhkan pertolongan mengenai materi pelajaran, saya akan bertanya kepada teman dan guru				
20	Saya mengatur waktu dengan baik saat mengerjakan tugas				
21	Ketika menghadapi materi yang sulit, saya langsung menyerah				
22	Ketika membaca materi pelajaran, saya mencoba menghubungkannya dengan materi yang sudah saya ketahui sebelumnya				
23	Saya mencoba untuk menghubungkan inti dalam materi yang saya pelajari dengan materi pelajaran yang lain				

24	Saya membuat jadwal belajar untuk memudahkan saya mengerjakan tugas sekolah				
25	Saya mengatur jadwal bermain untuk memudahkan saya mengerjakan tugas sekolah				
26	Saya akan membuat tabel/grafik/diagram untuk memudahkan saya memahami materi yang telah diajarkan				
27	Saya memastikan tetap membaca dan mengerjakan tugas setiap minggu				
28	Saya sulit belajar sesuai jadwal yang telah saya buat				
29	Apabila saya tidak mengerti materi pelajaran, saya langsung bertanya kepada guru				
30	Ketika saya kesulitan dalam mengerjakan tugas, saya sungkan bertanya kepada siapapun				

Lampiran 3. Data mentah skala Self Regulated Learning

No	Jenis Kelamin	Usia	Kelas	Status Orangtua	Tinggal dengan	Penilaian							
						A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8
1	laki - laki	14	IX	lengkap	orangtua	3	3	3	3	2	3	3	2
2	laki - laki	14	IX	lengkap	orangtua	3	2	2	2	2	3	3	3
3	laki - laki	15	IX	lengkap	orangtua	3	2	2	4	2	3	2	3
4	laki - laki	14	IX	lengkap	orangtua	3	3	2	3	3	3	3	3
5		15	IX	bercerai	orangtua	2	2	3	3	2	2	2	2
6	laki - laki		IX	bercerai	nenek	2	3	2	3	2	3	3	2
7	laki - laki	16	IX	lengkap	nenek	3	3	3	2	3	3	3	2
8	perempuan	15	IX	lengkap	orangtua	3	2	2	2	2	3	3	3
9	laki - laki	15	IX	lengkap	orangtua	2	3	2	2	2	3	3	2
10	perempuan	14	IX	lengkap	orangtua	3	2	2	2	2	3	3	2
11		14	IX	lengkap	orangtua	2	2	3	2	2	2	2	2
12	laki - laki	15	IX	lengkap	orangtua	2	2	2	1	3	2	2	2
13	laki - laki	15	IX	lengkap	orangtua	3	3	3	2	3	2	3	2
14	laki - laki	15	IX	lengkap	orangtua	2	2	2	2	2	3	2	2
15	perempuan	14	IX	lengkap	saudara	3	3	4	2	1	4	4	2
16	laki - laki	15	IX	lengkap	orangtua	2	3	3	1	3	3	3	2
17	laki - laki	14	IX	lengkap	orangtua	2	2	2	2	2	2	2	2
18	laki - laki	15	IX	lengkap	orangtua	3	3	3	3	2	2	3	2
19	laki - laki	15	IX	lengkap	orangtua	3	3	4	3	1	4	4	2
20	laki - laki	16	IX	lengkap	orangtua	3	3	1	1	3	4	4	3
21	laki - laki	14	IX	lengkap	orangtua	4	3	2	4	3	3	4	3
22	laki - laki	15	IX	lengkap	orangtua	3	4	4	4	1	4	5	3
23	perempuan	15	IX	lengkap	orangtua	3	3	2	3	4	3	3	2
24	perempuan	15	IX	lengkap	orangtua	3	2	3	3	2	2	3	3
25	perempuan	15	IX	lengkap	orangtua	3	2	3	3	3	2	2	4
26	laki - laki	14	IX	wafat	orangtua	3	3	1	2	1	1	1	1
27	laki - laki	15	IX	lengkap	orangtua	3	3	1	2	3	4	1	2
28	laki - laki	14	IX	wafat	orangtua	3	3	2	2	1	2	2	1
29	laki - laki	15	IX	lengkap	orangtua	4	3	1	2	2	4	4	2
30	laki - laki	14	IX	lengkap	orangtua	3	2	2	2	2	4	3	2
31	laki - laki	13	IX	lengkap	orangtua	3	3	3	3	1	3	3	3
32	laki - laki	15	IX	wafat	orangtua	2	2	2	4	3	4	3	1
33	laki - laki	16	IX	lengkap	orangtua	3	3	2	2	3	3	3	2
34	laki - laki	15	IX	lengkap	orangtua	4	3	2	3	2	4	4	1
35	laki - laki	15	IX	lengkap	orangtua	2	1	2	1	1	1	3	3
36	laki - laki	15	IX	lengkap	orangtua	2	3	2	2	1	2	3	1
37	perempuan	15	IX	lengkap	orangtua	3	3	3	3	3	3	3	3
38	perempuan	14	IX	lengkap	orangtua	3	2	3	3	3	2	3	4
39	laki - laki	15	IX	lengkap	orangtua	3	3	2	2	2	3	4	3
40	laki - laki	15	IX	lengkap	orangtua	3	2	2	3	3	4	3	1
41	laki - laki	15	IX	lengkap	orangtua	3	3	3	3	1	2	2	2
42	laki - laki	15	IX	lengkap	asrama	3	3	2	3	2	3	3	2
43	laki - laki	15	IX	lengkap	orangtua	2	2	1	1	1	3	3	2
44	perempuan	14	IX	lengkap	orangtua	3	2	2	2	1	3	2	1
45	laki - laki	15	IX	lengkap	orangtua	3	3	2	2	2	2	3	2
46	laki - laki	15	IX	lengkap	orangtua	3	3	4	3	3	3	3	4
47	perempuan	15	IX	lengkap	orangtua	3	2	2	2	1	3	2	2
48	laki - laki	14	IX	lengkap	orangtua	2	2	2	1	2	3	2	2
49	perempuan	14	IX	lengkap	orangtua	3	3	3	3	3	2	3	1
50	laki - laki		IX	lengkap	orangtua	2	2	2	1	1	3	3	1
51	perempuan	14	IX	lengkap	orangtua	3	3	3	1	1	4	4	4
52	perempuan	14	IX	lengkap	orangtua	3	3	3	2	2	4	4	4
53	laki - laki	13	IX	lengkap	orangtua	2	2	3	3	2	2	3	3
54	laki - laki	13	IX	lengkap	orangtua	2	2	4	3	2	2	3	3
55	laki - laki	14	IX	lengkap	orangtua	2	3	2	3	3	2	3	2
56	laki - laki	17	IX	lengkap	orangtua	2	2	2	1	3	2	2	2
57	laki - laki	15	IX	lengkap	orangtua	2	2	2	3	1	4	3	2

58	perempuan	15	IX	wafat	kost	3	2	3	3	3	1	2	1
59	laki - laki	16	IX	lengkap	orangtua	2	3	3	2	3	2	2	1
60	perempuan	15	IX	lengkap	orangtua	4	3	3	4	4	4	4	3
61	perempuan	14	IX	lengkap	orangtua	4	3	3	4	4	3	4	3
62	perempuan	15	IX	wafat	orangtua	3	2	2	3	1	2	3	3
63	laki - laki	14	IX	lengkap	orangtua	3	3	3	4	2	2	4	3
64	laki - laki	15	IX	lengkap	orangtua	2	3	3	4	2	3	4	3
65	laki - laki	15	IX	wafat	orangtua	3	2	2	2	3	3	2	1
66	laki - laki	17	IX	lengkap	orangtua	4	3	3	1	1	3	3	2
67	laki - laki	15	IX	wafat	orangtua	3	3	3	1	1	4	3	2
68	laki - laki	15	IX	lengkap	orangtua	3	3	3	3	2	3	4	3
69	laki - laki	16	IX	wafat	orangtua	4	4	3	2	1	3	3	2
70		14	IX	lengkap	orangtua	3	2	3	2	2	1	4	3
71		14	IX	lengkap	orangtua	4	3	2	4	3	3	4	3
72	laki - laki	15	IX	lengkap	wali	3	3	3	3	3	3	2	2
73	laki - laki	15	IX	lengkap	kost	3	3	3	1	2	2	3	2
74	perempuan	15	IX	lengkap	orangtua	3	3	3	3	2	3	3	3
75	perempuan	15	IX	lengkap	orangtua	3	3	3	3	3	3	3	3
76	laki - laki	15	IX	lengkap	orangtua	3	3	4	3	2	3	2	2
77	perempuan	14	IX	lengkap	orangtua	3	1	3	4	2	3	2	3
78	perempuan	14	IX	lengkap	orangtua	3	2	3	3	2	2	3	3
79	perempuan	14	IX	lengkap	orangtua	3	3	3	3	3	2	2	2
80	perempuan	14	IX	lengkap	orangtua	3	2	2	1	1	4	4	2
81	perempuan	14	IX	lengkap	orangtua	3	3	2	1	1	4	4	2
82	perempuan	14	IX	lengkap	orangtua	4	2	4	2	1	4	4	3
83	laki - laki	15	IX	lengkap	orangtua	3	3	3	3	3	3	3	3
84	laki - laki	15	IX	lengkap	orangtua	4	3	2	3	2	3	2	1
85	perempuan	16	IX	lengkap	orangtua	3	2	2	2	2	4	3	2
86	perempuan	16	IX	lengkap	orangtua	3	3	3	3	1	4	2	3
87	laki - laki	14	IX	lengkap	orangtua	3	3	3	3	2	3	3	2
88	perempuan	14	IX	lengkap	orangtua	4	3	4	3	3	4	4	3
89	laki - laki	15	IX	lengkap	orangtua	3	2	2	3	2	2	3	2
90	laki - laki	14	IX	lengkap	orangtua	3	2	3	3	1	3	3	2
91	perempuan	15	IX	lengkap	orangtua	4	3	2	2	1	4	4	3
92	perempuan	14	IX	lengkap	orangtua	3	2	3	2	1	4	3	2
93	laki - laki	15	IX	wafat	kakak	2	2	2	2	2	2	2	2
94	perempuan	14	IX	lengkap	orangtua	3	2	2	3	2	3	3	2
95	perempuan	14	IX	lengkap	orangtua	3	2	2	3	3	3	3	2
96	laki - laki	15	IX	lengkap	orangtua	2	3	2	3	2	3	2	3
97	laki - laki		IX	bercerai	orangtua	3	3	2	1	1	3	4	3
98	perempuan	14	IX	lengkap	orangtua	3	2	3	3	3	2	2	2
99	perempuan	14	IX	lengkap	orangtua	3	2	3	3	2	2	2	1
100	perempuan	14	IX	lengkap	orangtua	4	3	2	2	2	4	2	4
101	laki - laki	15	IX	lengkap	orangtua	2	3	3	2	2	2	4	2
102	laki - laki	16	IX	lengkap	asrama	3	3	2	2	2	4	3	4
103	perempuan	14	IX	wafat	orangtua	3	2	2	2	1	3	2	1
104	laki - laki		IX	lengkap	orangtua	2	2	2	1	1	3	3	1

A9	A10	A11	A12	A13	A14	A15	A16	A17	A18	A19	A20	A21	A22	A23
2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2
2	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3
2	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3
2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3
4	2	2	4	3	2	2	2	1	2	2	3	2	4	1
2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3
2	3	3	3	2	2	2	4	1	3	3	3	2	3	4
2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3
2	3	3	3	1	2	2	3	1	2	3	3	1	1	3



2	2	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3
2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2
1	3	3	2	2	1	1	2	2	2	3	2	2	2	2
2	3	3	4	2	2	2	4	4	4	3	3	3	3	4
2	3	4	3	2	2	1	4	3	4	3	3	3	2	3
2	4	4	3	2	1	1	4	3	3	3	3	2	3	4
1	3	3	2	2	2	1	3	3	3	3	3	4	3	2
2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2
3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2
2	4	4	4	3	3	2	4	3	4	3	4	4	3	3
4	4	3	3	1	3	1	2	4	1	4	2	4	2	4
3	1	2	3	1	2	3	1	2	2	3	4	2	1	2
3	4	4	2	4	3	2	4	3	4	3	3	3	3	2
3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3
2	3	4	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3
2	3	4	3	3	2	3	4	3	3	3	4	3	4	2
3	3	3	2	2	1	3	3	1	3	2	4	2	4	3
3	3	3	2	4	3	2	2	1	4	2	4	2	3	2
3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3
2	3	3	1	1	1	1	3	1	3	2	2	2	2	4
2	4	4	3	2	1	3	4	3	4	4	3	3	3	3
3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	4	3
2	3	3	2	3	2	1	3	3	3	3	3	3	4	4
1	3	3	2	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4
3	3	3	2	4	1	3	3	3	4	3	4	2	2	2
3	4	3	2	2	3	1	2	4	2	3	3	2	4	3
1	3	3	3	2	1	2	4	2	2	3	3	3	2	3
2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2
4	4	2	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3
3	3	3	3	2	2	2	4	3	4	3	3	2	3	2
2	4	4	3	2	2	3	4	2	3	2	2	2	4	4
2	2	3	2	2	2	3	4	2	3	3	4	2	2	4
2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2
2	3	3	3	1	1	1	3	2	3	3	3	3	2	4
2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2
2	3	3	3	3	2	2	3	3	4	3	3	3	3	3
3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3
2	3	4	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3
2	2	2	3	1	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3
3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3
2	3	3	3	2	2	2	4	2	3	3	4	4	4	3
2	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2
2	4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	4	3	4	3
3	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2
3	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2
2	3	3	2	1	2	4	3	3	4	4	3	1	4	3
1	3	3	2	2	1	1	2	2	2	3	2	2	2	2
1	4	4	2	3	2	4	4	1	4	2	4	3	4	4
3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	2	2	2
2	3	3	3	2	2	1	4	2	4	4	3	4	4	4
2	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	2	3	3
4	4	4	3	4	2	4	4	3	4	4	4	4	4	3
3	4	4	3	3	1	3	4	3	4	3	4	2	2	2
4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4
1	3	3	3	3	1	3	4	2	3	4	4	3	4	3
3	3	2	4	3	3	2	3	3	3	4	2	3	2	4
3	3	3	2	4	3	2	3	2	3	4	3	2	3	3

3	2	2	3	2	3	2	4	2	3	4	3	2	3	3
3	3	3	1	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3
3	4	3	2	2	2	2	4	2	3	4	4	4	3	2
2	3	4	3	2	2	1	3	3	4	3	2	3	3	4
3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	4	3	2	1	2
3	2	3	3	3	3	2	4	3	3	4	3	2	3	2
2	4	4	4	3	2	2	4	2	3	4	3	3	3	3
2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
1	1	3	3	2	1	2	3	3	3	3	4	4	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	4	3	3	3	2	3	4	3	4	4	3	3	3	3
3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3
2	4	4	3	1	1	2	3	2	3	3	4	4	2	3
2	4	3	2	1	2	2	3	4	4	3	3	4	4	3
2	4	4	3	4	2	4	4	4	4	3	4	3	3	2
3	4	4	4	2	3	3	4	2	4	4	3	2	4	3
2	3	3	3	3	3	2	4	3	4	4	4	2	3	4
2	4	4	3	2	1	3	4	2	4	3	3	3	3	3
2	4	4	3	3	2	3	4	3	4	4	4	3	3	3
3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3
2	4	4	3	4	2	4	4	3	4	4	4	3	3	2
2	4	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	4	4	3
3	3	3	3	3	3	4	4	2	4	4	4	4	3	4
2	4	4	3	1	2	2	3	4	4	4	4	3	2	2
2	4	4	3	3	2	3	4	3	3	4	3	3	3	3
2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2
3	3	3	3	2	2	3	3	3	4	3	4	3	3	2
2	3	3	3	2	2	3	3	3	4	3	4	3	3	2
2	4	4	3	3	3	2	2	3	4	4	3	3	3	2
1	1	2	4	4	1	1	4	1	1	4	4	4	3	4
2	3	4	3	3	2	2	3	3	4	4	3	3	3	4
2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	4	2
1	4	3	2	3	2	1	3	2	3	4	3	4	3	3
2	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	2
3	3	3	3	3	2	4	4	2	4	4	4	2	4	3
2	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2	3
2	3	3	3	2	2	2	4	2	3	3	4	4	4	3

A24	A25	A26	A27	A28	A29	A30	A31	A32	A33	A34	A35	A36	A37
3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4
3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2
3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2
3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	4
1	4	3	3	2	1	2	2	1	2	4	3	3	3
3	4	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3
3	4	3	4	3	3	3	3	2	3	3	4	4	1
3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	3	2
3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2
2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2
2	3	2	1	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3
3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4
2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	3	2	2
3	4	3	2	3	2	3	3	4	3	3	4	2	3
3	3	3	1	3	2	2	3	2	1	2	3	2	2
3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2

2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3
4	4	4	3	4	4	4	3	4	2	4	4	4	3
2	1	3	3	4	1	3	4	2	1	2	3	4	3
3	4	4	2	2	3	4	3	2	4	2	3	4	2
4	4	4	4	3	3	4	3	2	4	3	3	3	3
3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	2	3
3	4	3	3	2	3	4	2	2	2	4	3	2	3
3	4	3	3	3	4	4	3	2	2	3	4	3	1
3	3	2	3	3	1	1	2	3	2	4	3	2	4
4	1	3	4	4	2	3	2	4	3	4	2	3	1
3	3	4	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3
3	2	2	4	4	1	2	2	2	4	3	4	1	4
4	4	3	3	3	2	2	2	3	3	2	4	3	4
3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	2	3	1	2	2	2	2	2	3	3	1	4
3	2	3	2	4	3	4	3	4	2	4	2	3	1
2	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3
1	3	4	4	4	4	3	2	1	2	2	4	3	4
2	4	2	3	2	3	2	2	3	2	3	4	4	1
4	3	3	2	3	2	4	3	3	2	2	3	4	3
4	4	4	3	2	2	3	3	2	3	4	4	2	3
3	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2
3	3	2	3	3	2	2	3	1	1	2	4	2	4
3	3	3	2	2	2	2	4	1	3	3	4	3	3
2	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2
3	3	2	1	3	2	1	1	2	1	1	3	1	4
3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3
3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3
3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2
3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2
3	3	2	3	2	2	3	4	3	3	3	3	2	2
3	4	2	1	3	2	3	4	2	3	2	4	4	2
2	4	3	2	2	2	3	4	3	2	3	3	2	3
3	4	3	2	2	2	4	4	3	2	3	3	3	4
1	3	3	2	2	2	3	4	2	3	3	3	2	2
1	4	3	2	2	2	3	4	2	3	3	3	2	2
3	4	2	4	4	4	3	4	2	4	4	4	3	4
3	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3
4	4	3	2	4	2	1	4	1	4	3	4	1	4
2	3	2	2	1	2	3	4	2	2	3	3	2	2
4	4	2	2	2	4	3	3	2	2	2	2	3	2
4	4	3	4	3	3	4	4	1	4	4	3	3	3
4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3
3	4	4	2	3	3	4	4	3	3	2	4	2	2
4	4	3	4	3	2	3	3	1	3	4	3	3	4
3	4	3	3	3	2	3	1	2	3	4	4	1	4
3	4	2	4	2	2	3	3	2	2	1	4	4	3
3	4	3	4	2	2	3	4	4	2	3	4	2	3
3	4	3	3	3	3	3	4	3	2	3	4	2	3
3	4	3	4	3	3	3	2	2	2	3	3	3	4
3	3	3	3	3	2	3	4	3	2	4	3	2	3
3	4	3	3	3	2	3	4	3	3	4	3	2	1
3	4	4	3	4	3	2	3	2	4	3	4	2	4
3	4	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3
3	4	3	2	3	3	3	4	2	2	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2
3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2
2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3

3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3
2	3	3	2	3	2	3	4	2	3	3	4	3	3
2	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4
3	4	4	4	3	2	3	2	3	3	4	4	3	4
4	3	2	4	4	3	1	4	3	1	2	1	4	2
4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4
4	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	4	2	4
3	4	4	3	3	3	2	4	4	3	3	3	3	2
4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4
3	4	4	4	3	2	4	4	4	3	4	4	3	4
3	3	3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3
3	4	3	4	3	2	4	4	4	4	4	3	3	4
3	3	2	3	3	2	4	4	3	3	4	4	3	3
3	3	2	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	2
3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3
3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	3	4	3	4
3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	4	3	4
3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	4	3	2	4
4	1	1	1	4	4	1	1	1	1	1	3	4	1
4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
2	2	2	3	3	3	4	3	2	3	2	2	2	2
4	2	3	3	2	2	3	2	1	1	2	4	1	2
3	4	3	4	3	2	4	3	2	2	4	4	2	3
4	4	3	3	3	2	2	2	3	3	3	4	3	2
2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	3	2	3
3	4	2	1	3	2	3	4	2	3	2	4	4	2

No	Jenis Kelamin	Usia	Kelas	Status Orangtua	Tinggal dengan	Penilaian									
						A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	A9	A10
1	perempuan	14	IX	lengkap	orangtua	2	2	1	1	2	2	2	2	3	2
2	perempuan	15	IX	lengkap	orangtua	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1
3	perempuan	13	IX	lengkap	orangtua	2	2	2	2	2	2	3	4	4	4
4	perempuan	14	IX	lengkap	orangtua	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1
5	perempuan	16	IX	lengkap	orangtua	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1
6	perempuan	14	IX	lengkap	orangtua	2	2	2	2	1	3	2	2	2	2
7	perempuan	14	IX	lengkap	orangtua	2	3	3	3	2	1	1	2	3	4
8	perempuan	14	IX	lengkap	orangtua	1	2	1	1	1	2	2	1	3	3
9	laki - laki	14	IX	lengkap	orangtua	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3
10	laki - laki	15	IX	wafat	saudara	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2
11	laki - laki	15	IX	lengkap	orangtua	3	3	3	4	4	4	3	2	3	3
12	laki - laki	14	IX	lengkap	orangtua	2	2	1	1	2	1	3	2	3	3
13	laki - laki	14	IX	bercerai	nenek	2	2	2	1	2	3	3	3	4	3
14	laki - laki	15	IX	lengkap	kos	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1
15	laki - laki	15	IX	lengkap	orangtua	3	3	3	3	2	4	2	2	3	3
16	laki - laki	15	IX	bercerai	orangtua	3	3	3	3	2	2	4	2	4	3
17	laki - laki	15	IX	lengkap	orangtua	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3
18	laki - laki	14	IX	lengkap	orangtua	2	1	1	1	2	2	1	1	2	3
19	perempuan	14	IX	lengkap	orangtua	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1
20	perempuan	14	IX	lengkap	orangtua	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
21	perempuan	14	IX	lengkap	orangtua	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
22	laki - laki	16	IX	lengkap	nenek	2	4	2	2	2	4	4	2	2	2
23	perempuan	15	IX	lengkap	orangtua	1	1	2	2	3	1	2	1	1	1
24	laki - laki	15	IX	lengkap	orangtua	3	1	1	1	2	2	3	2	4	4
25	laki - laki	15	IX	lengkap	orangtua	3	1	1	1	2	2	3	2	4	4
26	perempuan	15	IX	lengkap	orangtua	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1
27	laki - laki	15	IX	lengkap	orangtua	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1
28	laki - laki	14	IX	lengkap	orangtua	3	4	3	3	3	4	4	2	4	4
29	laki - laki	14	IX	lengkap	orangtua	4	4	3	3	4	4	4	2	4	4
30	laki - laki	15	IX	lengkap	orangtua	1	1	2	2	2	2	1	2	1	2
31	laki - laki	15	IX	lengkap	orangtua	3	3	2	2	2	3	3	3	4	4
32	laki - laki	15	IX	lengkap	orangtua	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3
33	laki - laki	14	IX	lengkap	orangtua	3	4	3	3	2	3	4	2	4	4

34	laki - laki	15	IX	lengkap	orangtua	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
35	perempuan	15	IX	lengkap	orangtua	2	2	1	1	3	2	1	2	3	2
36	laki - laki	15	IX	lengkap	orangtua	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3
37	laki - laki	15	IX	lengkap	orangtua	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2
38	laki - laki	15	IX	lengkap	orangtua	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3
39	laki - laki	15	IX	lengkap	orangtua	2	2	1	1	1	1	1	2	4	3
40	laki - laki	15	IX	lengkap	orangtua	2	2	2	2	3	3	3	2	4	4
41	laki - laki	16	IX	lengkap	orangtua	2	3	2	2	2	2	2	3	3	4
42	perempuan	15	IX	lengkap	orangtua	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3
43	laki - laki	15	IX	lengkap	orangtua	1	2	1	1	2	2	2	3	4	3
44	laki - laki	14	IX	lengkap	orangtua	1	2	2	2	3	3	3	2	4	3
45	laki - laki	15	IX	lengkap	orangtua	2	2	2	2	2	2	2	3	4	3
46	laki - laki	15	IX	lengkap	orangtua	2	4	2	2	3	4	4	2	4	4
47	laki - laki	15	IX	lengkap	orangtua	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2
48	laki - laki	17	IX	lengkap	orangtua	2	3	1	1	3	3	3	3	4	3
49	laki - laki	15	IX	wafat	orangtua	3	3	2	2	3	3	4	3	4	3
50	perempuan	15	IX	wafat	orangtua	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2
51	laki - laki	15	IX	wafat	orangtua	3	3	2	1	2	4	3	2	4	3
52	laki - laki	15	IX	lengkap	orangtua	4	1	3	3	4	4	4	2	3	4
53	laki - laki	15	IX	lengkap	orangtua	3	3	1	1	2	2	3	1	1	1
54	laki - laki	16	IX	lengkap	orangtua	2	2	1	2	2	1	1	2	2	1
55	perempuan	14	IX	lengkap	orangtua	1	1	1	1	1	2	2	1	3	2
56	perempuan	14	IX	lengkap	orangtua	1	1	1	1	1	2	2	1	3	2
57	laki - laki	14	IX	lengkap	orangtua	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2
58	perempuan	15	IX	lengkap	orangtua	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1
59	perempuan	15	IX	lengkap	orangtua	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
60	perempuan	16	IX	lengkap	orangtua	1	3	1	1	2	3	2	1	3	3
61	perempuan	16	IX	lengkap	orangtua	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1
62	laki - laki	14	IX	lengkap	orangtua	4	3	3	4	1	4	1	4	4	4
63	laki - laki	15	IX	wafat	orangtua	4	3	3	2	3	3	3	2	4	3
64	perempuan	15	IX	lengkap	orangtua	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
65	perempuan	15	IX	lengkap	orangtua	3	2	3	2	2	2	2	2	3	4
66	perempuan	15	IX	lengkap	orangtua	2	2	1	1	2	1	1	1	3	2
67	laki - laki	16	IX	lengkap	orangtua	2	1	4	3	2	3	4	1	3	4
68	laki - laki	16	IX	lengkap	orangtua	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
69		14	IX	wafat	orangtua	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1
70	laki - laki	15	IX	lengkap	orangtua	2	1	1	2	2	1	2	2	1	1
71	laki - laki	15	IX	lengkap	orangtua	4	3	3	2	3	3	4	2	4	4
72	laki - laki	14	IX	wafat	orangtua	1	4	1	1	1	4	1	4	2	2
73	perempuan	14	IX	lengkap	kakak	1	2	1	1	1	3	1	3	3	3
74	perempuan	14	IX	lengkap	orangtua	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
75	laki - laki	14	IX	lengkap	orangtua	4	4	2	2	4	4	2	3	4	4
76	perempuan	14	IX	lengkap	orangtua	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1
77	laki - laki	15	IX	lengkap	orangtua	4	4	2	2	4	4	2	3	4	4
78	laki - laki	15	IX	lengkap	orangtua	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1
79	laki - laki	15	IX	lengkap	orangtua	2	4	2	2	2	4	2	2	4	4
80		15	IX	wafat	orangtua	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2
81	laki - laki	15	IX	bercerai	asrama	2	2	2	1	1	1	1	2	4	2
82	laki - laki	15	IX	lengkap	asrama	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3
83	perempuan	14	IX	lengkap	orangtua	2	3	1	1	1	2	1	2	1	1
84	perempuan	14	IX	lengkap	orangtua	1	1	1	1	2	2	2	2	2	3
85	perempuan	14	IX	wafat	orangtua	1	1	2	2	1	1	2	2	3	3
86	perempuan	14	IX	lengkap	orangtua	1	1	2	2	1	1	1	2	2	2
87	laki - laki	15	IX	lengkap	orangtua	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3
88	laki - laki	15	IX	bercerai	orangtua	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4
89	laki - laki	14	IX	lengkap	orangtua	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4
90	perempuan	14	IX	lengkap	orangtua	1	1	1	1	1	1	1	3	3	2
91	laki - laki	15	IX	lengkap	orangtua	1	2	1	1	1	1	2	3	1	1
92	laki - laki	15	IX	lengkap	orangtua	4	4	1	1	4	1	3	1	4	4
93	perempuan	14	IX	lengkap	orangtua	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
94	perempuan	15	IX	wafat	kos	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
95	perempuan	14	IX	lengkap	orangtua	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
96	perempuan	14	IX	lengkap	orangtua	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
97	laki - laki	13	IX	lengkap	orangtua	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3
98	laki - laki	13	IX	lengkap	orangtua	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3
99	perempuan	14	IX	lengkap	orangtua	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1
100	laki - laki	15	IX	lengkap	orangtua	1	1	1	1	2	1	4	4	4	4
101		14	IX	lengkap	orangtua	1	1	1	1	1	2	1	1	3	2





## DAFTAR NILAI PTS

SMP ISLAM BRAWIJAYA KOTA MOJOKERTO

TAHUN PELAJARAN 2018/2019

NO URUT	NO	NIS	KLS	NAMA	L/P	WALI KELAS	NILAI PTS												
							PAI	PK N	BI N	MA T	IP A	IPS	BI G	SB Y	PJO K	PK Y	BJ W	AL Q	AS W
1	1	10974	9A	ACHMAD FAUZI	L	M. BAHRUL ULUM, S.Pd	80	78	70	75	80	73	90	75	90	85	87	80	90
2	2	11006	9A	ACHMAD RAMLAN PRASETYO	L	M. BAHRUL ULUM, S.Pd	80	78	81	92	85	88	95	75	85	95	100	80	83
3	3	11303	9A	AISYA ILYASI FATMALA	P	M. BAHRUL ULUM, S.Pd	80	84	96	75	70	80	100	88	85	95	95	80	96
4	4	10945	9A	ALIFIAH AYU AZZAHRA	P	M. BAHRUL ULUM, S.Pd	72	70	70	70	80	70	95	90	90	95	100	72	80
5	5	10884	9A	DESY DHIAN NUGRAHA PUTRI	P	M. BAHRUL ULUM, S.Pd	85	78	78	75	80	70	90	85	75	82	100	85	86
6	6	10923	9A	DINARA SAFINA	P	M. BAHRUL ULUM, S.Pd	100	84	86	70	90	75	100	90	100	95	100	100	96
7	7	10982	9A	DINDA KHARISMA	P	M. BAHRUL ULUM, S.Pd	92	78	70	70	70	70	90	90	85	100	100	92	96
8	8	11014	9A	DWI AYU NUR AZIZAH	P	M. BAHRUL ULUM, S.Pd	88	94	86	70	90	73	95	93	85	77	100	88	89
9	9	10955	9A	EKA MARTI WILUJENG	P	M. BAHRUL ULUM, S.Pd	92	73	95	70	85	70	90	85	95	85	97	92	98
10	10	10983	9A	FEMILIA HAJAR ILHAMI	P	M. BAHRUL ULUM, S.Pd	92	73	86	70	90	70	95	90	85	100	97	92	89
11	11	10986	9A	GITA AYU NORALITASANTI	P	M. BAHRUL ULUM, S.Pd	92	73	87	75	85	73	100	90	95	95	100	92	94
12	12	11021	9A	JOVANKA EVRILIA ANDHINI	P	M. BAHRUL ULUM, S.Pd	92	70	90	70	70	70	100	85	75	95	100	92	96
13	13	11119	9A	KHARISMA MARCELLIA PUTRI ALFANI	P	M. BAHRUL ULUM, S.Pd	92	73	91	70	70	70	100	85	80	95	100	92	97
14	14	11132	9A	KRISHNA FAJRI ANNAFI ULHAKIIM	L	M. BAHRUL ULUM, S.Pd	80	73	79	92	85	73	95	95	90	77	100	80	70
15	15	10958	9A	MELANIE PUTRICIA SUPRAPTO	P	M. BAHRUL ULUM, S.Pd	100	70	84	70	86	70	100	95	80	100	82	100	96
16	16	11126	9A	MOCHAMMAD ADITYA MASHUDIN	L	M. BAHRUL ULUM, S.Pd	76	78	70	94	80	73	95	85	90	77	90	76	73
17	17	10896	9A	MOCHAMMAD SYAHRUL DAFA PRATAMA	L	M. BAHRUL ULUM, S.Pd	76	78	70	92	80	75	85	85	85	70	100	76	77
18	18	11025	9A	MOHAMMAD ANDREANTO	L	M. BAHRUL ULUM, S.Pd	72	84	70	70	80	70	100	80	100	82	100	72	98
19	19	10993	9A	MUCHAMAD SOFYAN YULIANTO	L	M. BAHRUL ULUM, S.Pd	80	73	70	84	85	70	100	95	95	95	100	80	84
20	20	10931	9A	MUHAMMAD ASY'ARI	L	M. BAHRUL ULUM, S.Pd	80	70	70	75	80	70	95	90	80	80	100	80	88
21	21	11117	9A	MUHAMMAD SAYYID ABDURRAHMAN	L	M. BAHRUL ULUM, S.Pd	88	78	76	70	83	70	95	85	100	95	95	88	90
22	22	10996	9A	MUKHAMAD IVAL ARDIANSYAH	L	M. BAHRUL ULUM, S.Pd	70	70	72	70	70	73	100	80	90	90	100	70	84



23	23	10899	9A	MUYASSAROTUL MUBAYANAH	P	M. BAHRUL ULUM, S.Pd	88	70	70	70	85	70	75	88	75	85	86	88	73
24	24	10900	9A	NABILAH ANANDA CINTHYA	P	M. BAHRUL ULUM, S.Pd	80	70	77	70	80	73	100	95	85	95	97	80	90
25	25	10963	9A	NADIA DWI PUTRI	P	M. BAHRUL ULUM, S.Pd	100	70	79	70	90	78	85	87	75	90	87	100	82
26	26	10935	9A	NURIL KHOIRUN NISA'	P	M. BAHRUL ULUM, S.Pd	82	73	77	75	88	70	95	95	85	95	91	82	87
27	27	11030	9A	NUZULUL FIKRI FIRMANSYAH	L	M. BAHRUL ULUM, S.Pd	88	84	70	70	80	78	85	75	100	85	90	88	93
28	28	10936	9A	RIEKE BELLA DWI	P	M. BAHRUL ULUM, S.Pd	92	94	94	70	85	70	95	90	85	82	100	92	96
29	29	11033	9A	RISA DELA APRILIA	P	M. BAHRUL ULUM, S.Pd	80	78	92	70	85	78	100	90	95	90	100	80	96
30	30	10937	9A	RISMALA KUSUMA DEWI	P	M. BAHRUL ULUM, S.Pd	84	70	70	70	70	73	90	90	75	90	97	84	93
31	31	11115	9A	SASKIA AYUDIA NAILIL CHUSNA	P	M. BAHRUL ULUM, S.Pd	100	70	78	94	80	78	95	90	95	77	92	100	82
32	32	10908	9A	SUKMA AYU SARTIKA	P	M. BAHRUL ULUM, S.Pd	92	78	77	70	88	78	95	90	95	95	91	92	93
33	1	10916	9B	ALFIYAH AFRILIANA	P	AININ ZUHRIYAH, S.Pd	80	70	85	70	70	77	80	80	80	70	89	80	72
34	2	10947	9B	ANDIKE DWI MUTININGRUM	P	AININ ZUHRIYAH, S.Pd	80	70	79	91	70	70	70	80	85	77	100	80	87
35	3	10976	9B	ANDRA RAMADHAN	L	AININ ZUHRIYAH, S.Pd	72	70	70	70	70	70	80	75	75	70	100	72	70
36	4	10917	9B	ANDY WIDYA PRATAMA	L	AININ ZUHRIYAH, S.Pd	72	70	83	70	70	71	80	75	85	90	84	72	70
37	5	10918	9B	ARDHAMA YUDHISTIRA	L	AININ ZUHRIYAH, S.Pd	76	70	70	72	70	77	80	80	80	75	100	76	89
38	6	10978	9B	ARYA SIGIT BUDIONO	L	AININ ZUHRIYAH, S.Pd	84	70	96	70	70	70	90	80	90	70	81	84	70
39	7	10920	9B	AZKY WAZNA AUFA ZAHRA	P	AININ ZUHRIYAH, S.Pd	92	70	82	73	70	77	95	90	90	70	89	92	70
40	8	10921	9B	DAVA RAIHAN PUTRA	L	AININ ZUHRIYAH, S.Pd	92	70	79	78	70	77	85	90	85	70	84	92	70
41	9	10883	9B	DEFI INDAH NASUFA	P	AININ ZUHRIYAH, S.Pd	92	70	83	78	70	74	85	95	80	70	84	92	70
42	10	10954	9B	EGA FITRI DWI NOVA ELYA FIRDANI	P	AININ ZUHRIYAH, S.Pd	80	70	90	70	70	74	70	75	85	85	100	80	94
43	11	11017	9B	ELVARETA YOHANA FELITAE	P	AININ ZUHRIYAH, S.Pd	80	70	83	70	70	77	75	80	80	70	100	80	75
44	12	10924	9B	FADHILLAH NUR BUDIARTI	P	AININ ZUHRIYAH, S.Pd	80	70	80	70	70	74	75	85	80	82	100	80	74
45	13	10925	9B	FADIA NUR FADHILAHTUL SHAFIRA	P	AININ ZUHRIYAH, S.Pd	76	70	85	70	70	70	70	75	80	82	100	76	72
46	14	10889	9B	GALIH WAHYU ARDHANA	L	AININ ZUHRIYAH, S.Pd	80	70	84	70	70	70	75	85	85	70	76	80	70
47	15	10988	9B	INDRIA SARI	P	AININ ZUHRIYAH, S.Pd	82	70	79	70	75	72	70	80	90	72	81	82	70
48	16	11131	9B	IRZA RISQIANSYAH	L	AININ ZUHRIYAH, S.Pd	76	70	70	70	70	76	75	85	80	70	81	76	70
49	17	10990	9B	MOCH. REVIO HILMI RAMADHAN	L	AININ ZUHRIYAH, S.Pd	72	70	70	72	70	74	90	90	75	80	100	72	70
50	18	10992	9B	MOKHAMAD HABIB ALIKHSAN	L	AININ ZUHRIYAH, S.Pd	70	70	71	72	70	77	90	75	75	85	100	70	70
51	19	11026	9B	MUHAMMAD AKBARUL UMAM	L	AININ ZUHRIYAH, S.Pd	82	70	70	70	70	87	70	75	75	70	82	82	70
52	20	10897	9B	MUHAMMAD FAUZAN AL. H	L	AININ ZUHRIYAH, S.Pd	70	70	79	70	70	77	80	78	80	85	81	70	70

53	21	11118	9B	MUHAMMAD MISHBAHUDDIN	L	AININ ZUHRIYAH, S.Pd	70	70	71	70	70	87	80	78	70	72	100	70	70
54	22	11111	9B	RAFLY ALIF FERDINAN BASUNI	L	AININ ZUHRIYAH, S.Pd	70	70	70	72	70	70	90	75	80	70	100	70	76
55	23	10965	9B	RIKO MUHAMMAD KAMAL	L	AININ ZUHRIYAH, S.Pd	80	70	72	70	70	74	80	90	80	90	94	80	70
56	24	10905	9B	RISKY LIFAN KUSNANDA	L	AININ ZUHRIYAH, S.Pd	70	70	74	70	70	72	90	75	75	70	89	70	79
57	25	10999	9B	RISMA NOVITASARI NURCAHYANTI	P	AININ ZUHRIYAH, S.Pd	80	70	98	70	85	73	75	90	80	70	97	80	74
58	26	11107	9B	SARFAGIL AKBARI	L	AININ ZUHRIYAH, S.Pd	80	70	76	70	70	70	70	85	80	85	89	80	70
59	27	10938	9B	SEPTIAN REVAL ANANTA	L	AININ ZUHRIYAH, S.Pd	80	70	70	72	70	77	80	90	80	70	75	80	70
60	28	10969	9B	SHOFI ALYA RAHMA	P	AININ ZUHRIYAH, S.Pd	80	70	83	83	70	71	70	80	80	70	100	80	72
61	29	11035	9B	SUBEKTI ERANI RUDIANTO	P	AININ ZUHRIYAH, S.Pd	80	85	81	73	71	79	75	95	85	70	81	80	77
62	30	11004	9B	WHINA AINURISNA	P	AININ ZUHRIYAH, S.Pd	92	70	85	70	70	70	70	90	90	70	97	92	75
63	31	10940	9B	YUNI RAHMASARI	P	AININ ZUHRIYAH, S.Pd	80	70	82	78	70	74	85	85	85	70	84	80	70
64	32	11005	9B	ZAINAL ARIFIN	L	AININ ZUHRIYAH, S.Pd	76	70	81	70	70	73	80	85	80	70	84	76	70
65	1	11106	9C	ACHMAD SABIL HAKIKI	L	ANDIKA RAHMAWAN, S.Pd	80	70	70	70	70	80	75	80	70	70	97	80	70
66	2	10975	9C	ANDI DWI SISYANTO	L	ANDIKA RAHMAWAN, S.Pd	80	70	77	70	70	81	70	75	80	70	76	80	70
67	3	10948	9C	ANIS SUKMA WIDIAWATI	P	ANDIKA RAHMAWAN, S.Pd	85	70	78	70	70	71	70	75	70	70	83	85	70
68	4	11009	9C	ARDIANSYAH CANDRA	L	ANDIKA RAHMAWAN, S.Pd	80	70	70	70	74	80	90	80	80	75	97	80	70
69	5	10919	9C	AULIA AGUSTIN	P	ANDIKA RAHMAWAN, S.Pd	85	70	74	70	70	77	75	75	70	75	73	85	70
70	6	10922	9C	DHYTO FEROLA SAPUTRA	L	ANDIKA RAHMAWAN, S.Pd	80	70	84	70	73	80	90	80	80	70	94	80	70
71	7	11013	9C	DIMAS BAGUS ARDIANSYAH	L	ANDIKA RAHMAWAN, S.Pd	80	70	70	70	70	84	90	75	80	85	97	80	70
72	8	11016	9C	EKHTIAR MAULANA FIRZA	L	ANDIKA RAHMAWAN, S.Pd	80	70	70	70	70	80	90	80	80	70	97	80	70
73	9	11018	9C	FABIAN ADYATMA	L	ANDIKA RAHMAWAN, S.Pd	80	70	85	70	80	81	90	75	70	85	76	80	70
74	10	10886	9C	FAJAR AGUNG NUGROHO	L	ANDIKA RAHMAWAN, S.Pd	80	70	85	70	73	80	90	80	70	75	81	80	70
75	11	10985	9C	GALANG HADI PRASETYA	L	ANDIKA RAHMAWAN, S.Pd	80	70	70	70	70	80	90	75	80	75	74	80	70
76	12	10927	9C	ILHAM AL TARIQ	L	ANDIKA RAHMAWAN, S.Pd	80	70	77	70	70	75	70	75	70	85	97	80	70
77	13	10989	9C	IRMA OKTAVIANA	P	ANDIKA RAHMAWAN, S.Pd	85	70	70	70	70	70	70	80	70	75	80	85	70
78	14	11023	9C	KARTINI MAULIDIYAH IL'MI	P	ANDIKA RAHMAWAN, S.Pd	85	70	70	70	70	70	80	75	70	70	91	85	70
79	15	10928	9C	MASFUU FATUL MEIAMALIA	P	ANDIKA RAHMAWAN, S.Pd	85	70	70	70	70	70	70	75	70	75	83	85	70
80	16	10929	9C	MIFTAKUL IBADIYAH	P	ANDIKA RAHMAWAN, S.Pd	85	70	70	70	70	70	80	80	80	70	91	85	70
81	17	10960	9C	MOCHAMMAD RIZKY ARYADHANI	L	ANDIKA RAHMAWAN, S.Pd	80	70	70	70	70	70	80	75	70	70	79	80	70
82	18	11091	9C	MUHAMMAD ADITYA ARIF BURHANUDIN	L	ANDIKA RAHMAWAN, S.Pd	80	70	70	70	70	72	70	75	70	85	86	80	70

83	19	10991	9C	MUHAMMAD FAHRIZAL AKBAR	L	ANDIKA RAHMAWAN, S.Pd	80	70	73	70	70	74	70	75	70	75	71	80	70
84	20	10994	9C	MUHAMMAD ABDEE ARRAFI	L	ANDIKA RAHMAWAN, S.Pd	80	70	70	70	73	80	70	80	70	75	71	80	70
85	21	10962	9C	MUHAMMAD RHAMADANY SUNARIANTO	L	ANDIKA RAHMAWAN, S.Pd	80	70	70	70	70	80	70	75	70	70	78	80	70
86	22	11028	9C	MUKHAMMAD SURYA AJI	L	ANDIKA RAHMAWAN, S.Pd	80	70	70	70	70	92	80	75	70	70	92	80	70
87	23	10964	9C	NAIA FAHIRA PUTRI CAHYANI	P	ANDIKA RAHMAWAN, S.Pd	85	70	70	70	70	70	70	75	70	70	94	85	70
88	24	10902	9C	NUR NIKMAH ZANUAR TARIZA P	P	ANDIKA RAHMAWAN, S.Pd	85	70	70	74	70	70	70	75	70	75	70	85	70
89	25	11031	9C	RENDY BAGASKARA	L	ANDIKA RAHMAWAN, S.Pd	80	70	70	70	72	80	70	75	80	70	97	80	70
90	26	10972	9C	VIVI AMELIA ROHMADONI EKO PUTRI	P	ANDIKA RAHMAWAN, S.Pd	80	70	71	70	70	70	70	80	70	75	83	80	70
91	27	10973	9C	YOGA MUSMALI SETIAWAN	L	ANDIKA RAHMAWAN, S.Pd	80	70	70	70	70	92	70	75	70	70	82	80	70
92	28	0	9C	MUHAMMAD EGA ZAKI SYAIFULLOH	L	ANDIKA RAHMAWAN, S.Pd	80	70	70	76	70	89	70	75	70	75	78	80	70
93	29	0	9C	MUHAMMAD IMADUDDIN AZIZ	L	ANDIKA RAHMAWAN, S.Pd	80	70	70	70	70	92	70	75	70	70	70	80	70
94	30	0	9C	SYINTA PUTRI KUMALASARI	P	ANDIKA RAHMAWAN, S.Pd	85	70	72	70	70	70	70	80	70	75	74	85	70
95	0	0	9C	RIZAL AWABIN FADILAH	L	ANDIKA RAHMAWAN, S.Pd	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70
96	0	0	9C	BAGAS YUDHA HERMWAN	L	ANDIKA RAHMAWAN, S.Pd	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70
97	1	10911	9D	ACHMAD DINO MARDIANSYAH	L	SYARIFATUR RIZQI, S.Pd	80	70	70	70	70	70	70	75	80	70	70	80	70
98	2	10912	9D	ACHMAD ILHAM ZAKARIA	L	SYARIFATUR RIZQI, S.Pd	80	70	70	70	70	79	70	80	85	70	71	80	70
99	3	10942	9D	ACHMAD ZAINUL HAMZAH	L	SYARIFATUR RIZQI, S.Pd	80	70	70	70	70	81	75	75	85	75	77	80	70
100	4	11007	9D	ADAM RIFKY RIELFANOV	L	SYARIFATUR RIZQI, S.Pd	80	70	70	70	70	70	70	80	80	70	85	80	70
101	5	10943	9D	AFAN MAULANA	L	SYARIFATUR RIZQI, S.Pd	80	70	70	70	70	71	70	75	90	75	98	80	70
102	6	10881	9D	AFRIAN NUR HIDAYAT	L	SYARIFATUR RIZQI, S.Pd	80	70	70	70	70	70	70	85	75	70	70	80	70
103	7	10979	9D	AULIA NISYA WAHYU RAHMADANI	P	SYARIFATUR RIZQI, S.Pd	85	70	70	70	70	70	70	80	75	70	70	85	70
104	8	10980	9D	BAGUS DWI ARDIANTO	L	SYARIFATUR RIZQI, S.Pd	80	70	70	70	70	74	80	75	80	75	70	80	70
105	9	10981	9D	BAGUS ZAMAN NUR MUKHAMAD	L	SYARIFATUR RIZQI, S.Pd	80	70	70	70	70	77	70	80	75	75	95	80	70
106	10	11311	9D	DAFA AHMAD KAMALI	L	SYARIFATUR RIZQI, S.Pd	80	70	70	70	70	70	70	80	75	70	74	80	70
107	11	11015	9D	DWIYANA TUGIHARIANI	P	SYARIFATUR RIZQI, S.Pd	85	70	70	70	70	77	70	85	80	85	87	85	70
108	12	10984	9D	FENY SELVY OKTAVIA	P	SYARIFATUR RIZQI, S.Pd	85	70	70	70	70	70	70	90	80	70	70	85	70
109	13	10892	9D	HERVIYANTI AMARETA PUTRI	P	SYARIFATUR RIZQI, S.Pd	85	70	80	70	70	70	70	80	90	70	70	85	70
110	14	10987	9D	IMELDHA TRI NURUL AINI	P	SYARIFATUR RIZQI, S.Pd	85	70	80	70	70	70	70	80	80	80	88	85	70
111	15	10894	9D	LOBREDIA NEVA ZARASADHI	P	SYARIFATUR RIZQI, S.Pd	85	70	80	70	70	76	70	75	80	85	91	85	70
112	16	10932	9D	MUHAMMAD DAVID	L	SYARIFATUR RIZQI, S.Pd	80	70	70	70	70	70	70	80	75	70	70	80	70

113	17	10490	9D	MUHAMMAD FIKRI RAHMAWAN	L	SYARIFATUR RIZQI, S.Pd	80	70	70	70	70	85	70	75	80	75	92	80	70
114	18	10934	9D	MUHAMMAD IQBAL FIRMANSYAH	L	SYARIFATUR RIZQI, S.Pd	80	70	70	70	70	70	70	80	75	70	70	80	70
115	19	10901	9D	NOVI MARETA HANDAYANI	P	SYARIFATUR RIZQI, S.Pd	85	70	70	70	70	86	70	80	90	75	70	85	70
116	20	10903	9D	PRADIANA HARI SILVIATI	P	SYARIFATUR RIZQI, S.Pd	85	70	80	70	70	79	70	75	85	95	89	85	70
117	21	11109	9D	RAKA PUTRA ARFINDA	L	SYARIFATUR RIZQI, S.Pd	80	70	70	70	70	79	80	88	90	75	94	80	70
118	22	11032	9D	REYHAN DWI SAIFFULLOH	L	SYARIFATUR RIZQI, S.Pd	80	70	70	70	70	77	80	80	85	85	92	80	70
119	23	11108	9D	RICO CATUR ZANUARIZAL	L	SYARIFATUR RIZQI, S.Pd	80	70	80	70	70	74	70	80	75	70	97	80	70
120	24	11034	9D	SALAHUDDIN AL AYUBI FATHUSSALAM	L	SYARIFATUR RIZQI, S.Pd	80	70	80	70	70	82	75	80	75	75	77	80	70
121	25	10909	9D	SULISTYONO	L	SYARIFATUR RIZQI, S.Pd	80	70	70	70	70	70	70	75	75	70	70	80	70
122	26	10971	9D	THARIQ FATHUR RAHMAN	L	SYARIFATUR RIZQI, S.Pd	80	70	70	70	70	83	70	80	85	75	83	80	70
123	27	10941	9D	YUNIAR EKA RAHAYU FENITA	P	SYARIFATUR RIZQI, S.Pd	85	70	80	70	70	70	80	80	85	80	84	85	70
124	1	10913	9E	ACHMAD KHAFIDHO	L	MILA PUSPITASARI, S.Pd	70	70	70	70	70	78	70	85	75	70	92	70	73
125	2	10880	9E	ACHMAD YUNUS RAMADHAN	L	MILA PUSPITASARI, S.Pd	70	70	70	70	70	78	70	77	75	70	92	70	70
126	3	10914	9E	AFRILY PUTRA ANDRIANSYAH	L	MILA PUSPITASARI, S.Pd	80	70	70	70	70	73	70	80	75	70	77	80	83
127	4	10915	9E	ALDI RAMADHANI	L	MILA PUSPITASARI, S.Pd	70	70	70	70	70	74	80	75	75	70	70	70	70
128	5	10944	9E	ALFIYAH.SHAFA SYAHIRAH	P	MILA PUSPITASARI, S.Pd	90	70	75	70	70	70	80	75	75	85	89	90	85
129	6	11012	9E	CALISTA DEVIA IRSYILA	P	MILA PUSPITASARI, S.Pd	90	70	75	70	70	78	70	75	75	80	72	90	70
130	7	10950	9E	CHORY ANGGRAENI	P	MILA PUSPITASARI, S.Pd	70	75	75	70	70	70	70	85	75	70	92	70	87
131	8	10951	9E	DHARMA ANANDA P H	L	MILA PUSPITASARI, S.Pd	70	70	70	70	70	70	70	80	75	70	85	70	70
132	9	10952	9E	DUTA RAMADHANI PRATAMA PUTRA	L	MILA PUSPITASARI, S.Pd	85	70	70	70	70	70	70	75	75	70	84	85	77
133	10	10953	9E	DWI ANUGRAH ARI SUNARYO	L	MILA PUSPITASARI, S.Pd	70	70	70	70	70	70	70	75	75	70	92	70	70
134	11	11019	9E	FAYYADH AFIF	L	MILA PUSPITASARI, S.Pd	90	70	70	70	70	74	70	75	75	75	70	90	74
135	12	10926	9E	FENDI PRADANA	L	MILA PUSPITASARI, S.Pd	70	70	70	70	70	70	70	75	75	70	79	70	73
136	13	10893	9E	KHULAFUR ROSIDIN	L	MILA PUSPITASARI, S.Pd	80	70	70	70	70	74	70	80	75	70	90	80	70
137	14	10930	9E	MUHAMAD AT THORIQ	L	MILA PUSPITASARI, S.Pd	80	70	70	70	70	76	70	75	75	70	84	80	70
138	15	10995	9E	MUHAMMAD ARIS NUGRAHA	L	MILA PUSPITASARI, S.Pd	70	70	70	70	74	77	80	80	75	70	87	70	85
139	16	11027	9E	MUHAMMAD AZZA NIZAR	L	MILA PUSPITASARI, S.Pd	70	70	70	70	70	75	70	80	75	70	70	70	70
140	17	11029	9E	NUR KHANIFIATUSSAMKHA IZZATRISNA	P	MILA PUSPITASARI, S.Pd	70	70	75	70	70	80	70	90	75	70	87	70	72
141	18	10997	9E	PRISCA NURLAILI ANGGRAINI	P	MILA PUSPITASARI, S.Pd	70	78	75	70	70	70	70	90	75	70	95	70	75
142	19	10904	9E	RACHMAD MAHASIN SISTANI	L	MILA PUSPITASARI, S.Pd	70	70	70	70	70	80	70	95	75	70	95	70	73

143	20	10966	9E	RIMANDA EKA MAUDININGTYAS	P	MILA PUSPITASARI, S.Pd	70	70	75	70	70	76	90	85	75	70	89	70	73
144	21	10968	9E	RYNDHA ARUM SASMIKA	P	MILA PUSPITASARI, S.Pd	80	75	75	70	70	70	70	75	75	70	95	80	86
145	22	10970	9E	SUPRIYANTO	L	MILA PUSPITASARI, S.Pd	80	70	70	70	70	70	80	75	75	70	70	80	70
146	23	10939	9E	TARISA APRILLIA PUTRI	P	MILA PUSPITASARI, S.Pd	80	70	75	70	70	70	90	75	75	75	87	80	70
147	24	10967	9E	UUN RIZQI HIDAYAH	P	MILA PUSPITASARI, S.Pd	70	70	75	70	70	70	80	75	75	75	74	70	89
148	25	11003	9E	VICKY BASUKI MAHARDIKA	L	MILA PUSPITASARI, S.Pd	70	70	70	70	70	73	70	75	75	75	70	70	70
149	26	10910	9E	ZOGIK NUR ARROCHIM	L	MILA PUSPITASARI, S.Pd	80	70	70	70	70	70	70	75	75	70	70	80	76
150	1	11113	9F	AHMAD BAHTIAR	L	DEVI AKTA PRATIWI, M.Si	70	70	70	70	70	72	70	75	75	70	72	70	70
151	2	10977	9F	ANDRE DWI ANANDA	L	DEVI AKTA PRATIWI, M.Si	80	70	70	70	70	70	70	75	75	70	82	80	70
152	3	11011	9F	AVAN DWI ANDIKA PUTRA	L	DEVI AKTA PRATIWI, M.Si	70	70	70	70	80	70	70	75	75	98	90	70	70
153	4	11134	9F	CINTA ANDANI NATUJANAH	P	DEVI AKTA PRATIWI, M.Si	75	70	70	70	70	70	70	75	75	75	70	75	80
154	5	10885	9F	DEWA ALEGRA PUJANGGA	L	DEVI AKTA PRATIWI, M.Si	100	70	70	70	70	78	70	75	75	70	74	100	70
155	6	10887	9F	FERI RIZKI MAULIDIN	L	DEVI AKTA PRATIWI, M.Si	80	70	70	70	70	78	70	80	75	70	80	80	70
156	7	10888	9F	FIRMAN ARDIYONSYAH NUR PUTRA	L	DEVI AKTA PRATIWI, M.Si	70	70	70	70	70	70	70	75	75	75	94	70	70
157	8	10890	9F	GALUH AINIS WIDIANTI	P	DEVI AKTA PRATIWI, M.Si	90	70	70	70	70	70	70	75	75	75	70	90	70
158	9	10891	9F	GLADIS TRIA MAHARANI	P	DEVI AKTA PRATIWI, M.Si	98	70	70	70	70	70	70	75	75	75	70	98	70
159	10	10957	9F	IMELDA DEVIARA NURFITASARI	P	DEVI AKTA PRATIWI, M.Si	70	70	70	70	70	83	70	80	75	85	92	70	80
160	11	11309	9F	KALYA RAISSA FADLI	P	DEVI AKTA PRATIWI, M.Si	70	70	70	70	70	70	70	70	75	70	70	70	70
161	12	11022	9F	KARTIKA ANJARWATI	P	DEVI AKTA PRATIWI, M.Si	80	70	70	70	70	78	70	80	75	85	82	80	75
162	13	11135	9F	KARTIKO AJILISTYO PAMBUDI	L	DEVI AKTA PRATIWI, M.Si	80	70	70	70	75	77	70	80	80	75	100	80	70
163	14	10959	9F	MOCHAMAD FATONI	L	DEVI AKTA PRATIWI, M.Si	86	70	70	70	70	70	70	75	75	85	76	86	70
164	15	11137	9F	MOH. NAUFAL MAHIB KAMAL	L	DEVI AKTA PRATIWI, M.Si	70	70	70	70	70	71	80	75	90	85	78	70	70
165	16	11138	9F	MUHAMMAD ARISTIADI BACHTIAR	L	DEVI AKTA PRATIWI, M.Si	70	70	70	70	70	76	70	75	75	75	70	70	70
166	17	11316	9F	MUHAMMAD EGA ZAKI SYAIFULLOH	L	DEVI AKTA PRATIWI, M.Si	70	70	70	70	70	70	70	70	75	70	70	70	70
167	18	11110	9F	MUHAMMAD FAIZIN	L	DEVI AKTA PRATIWI, M.Si	70	70	70	70	70	72	70	75	75	85	80	70	70
168	19	10933	9F	MUHAMMAD HEFRI DESTA HIYANTO	L	DEVI AKTA PRATIWI, M.Si	90	70	70	70	70	71	80	75	75	75	70	90	70
169	20	11315	9F	MUHAMMAD IMADUDDIN AZIZ	L	DEVI AKTA PRATIWI, M.Si	70	70	70	70	70	70	70	70	75	70	70	70	70
170	21	11320	9F	NABILLAH NUR WAKHIDAH	P	DEVI AKTA PRATIWI, M.Si	80	70	70	70	70	74	70	75	75	80	71	80	75
171	22	11470	9F	NUR LAILATUL QOMARIAH	P	DEVI AKTA PRATIWI, M.Si	95	70	70	70	78	84	70	80	75	85	86	95	70
172	23	11307	9F	RACHMA YUNIDA	P	DEVI AKTA PRATIWI, M.Si	75	70	70	70	70	70	70	75	75	75	70	75	70

173	24	10906	9F	ROHMAN ABDUL SYUKUR	L	DEVI AKTA PRATIWI, M.Si	70	70	70	70	70	86	70	80	75	90	70	70	95
174	25	11301	9F	RUDIAN AGUNG PAMBUDI	L	DEVI AKTA PRATIWI, M.Si	90	70	70	70	70	82	70	75	75	75	80	90	70
175	26	11139	9F	SETYAWAN DWI NUR CAHYONO	L	DEVI AKTA PRATIWI, M.Si	80	70	70	70	80	72	70	75	75	98	82	80	70
176	27	11140	9F	SOBIL AFFA ABDULLOH	L	DEVI AKTA PRATIWI, M.Si	70	70	70	70	70	70	70	75	75	70	70	70	70
177	28	11321	9F	SYINTA PUTRI KUMALASARI	P	DEVI AKTA PRATIWI, M.Si	70	70	70	70	70	70	70	70	75	70	70	70	70
178	29	11002	9F	TRIA ARIFIANTI WAHYU SUHERI	P	DEVI AKTA PRATIWI, M.Si	70	70	70	70	70	78	70	70	75	75	81	70	70
179	1	11040	9H	ADINDA DEWI RAJABIYAH	P	ANNISAH, S.Pd	98	70	85	70	78	78	95	80	70	100	77	98	85
180	2	11043	9H	AINI BAHRUL IZZA	P	ANNISAH, S.Pd	98	80	90	70	75	71	95	85	85	80	87	98	84
181	3	11141	9H	AKHMAD BAGUS PRIYADI	L	ANNISAH, S.Pd	90	85	80	70	80	73	85	80	73	70	87	90	70
182	4	11045	9H	ANGEL ADINDA PUTRI UTAMA	P	ANNISAH, S.Pd	100	78	90	70	82	72	95	80	88	99	100	100	98
183	5	11076	9H	ANI FATIMATUS SHOLICHAH	P	ANNISAH, S.Pd	80	70	85	70	93	70	95	90	85	75	94	80	98
184	6	11046	9H	AULIA NIENA FADILAH	P	ANNISAH, S.Pd	73	78	85	70	80	74	95	75	85	95	98	73	92
185	7	11047	9H	BAYU PUJO A	L	ANNISAH, S.Pd	80	70	70	70	75	70	80	80	70	85	90	80	70
186	8	11048	9H	DIVIA ROSAILA	P	ANNISAH, S.Pd	75	70	95	70	80	80	95	80	88	85	97	75	87
187	9	11049	9H	FATHINA BRILIANA	P	ANNISAH, S.Pd	100	80	95	70	82	81	95	85	91	85	87	100	90
188	10	11078	9H	FIDAH NAJILBASYIROH	P	ANNISAH, S.Pd	100	75	90	70	70	73	95	90	81	95	100	100	90
189	11	11079	9H	FITRI LAILATUL MAGHFIROH	P	ANNISAH, S.Pd	100	90	100	70	85	77	95	90	80	95	97	100	92
190	12	11050	9H	HADISTATUL AZZAHRO	P	ANNISAH, S.Pd	90	75	100	70	90	74	95	85	80	100	97	90	93
191	13	11051	9H	HIDAYATUL UMMAH ALNAZAR	L	ANNISAH, S.Pd	95	70	90	70	70	73	85	75	70	75	87	95	70
192	14	11080	9H	IMALIA ISTIHARANI NURINDRA	P	ANNISAH, S.Pd	85	70	70	70	70	70	80	80	70	75	70	85	73
193	15	11089	9H	MOCHAMAD AL AMIN RENALDI	L	ANNISAH, S.Pd	90	70	75	70	70	70	80	80	85	70	85	90	70
194	16	11092	9H	MOHAMMAD JALALUDIN R.	L	ANNISAH, S.Pd	70	70	85	70	70	70	80	80	70	75	98	70	70
195	17	11061	9H	MUHAMMAD NURIL ANWAR	L	ANNISAH, S.Pd	100	70	80	70	70	70	80	75	75	85	100	100	76
196	18	11098	9H	MUHAMMAD TAUFIK ARROZIK	L	ANNISAH, S.Pd	80	70	75	70	70	70	80	85	75	70	100	80	70
197	19	11095	9H	MUKHAMMAD IRSYADUL IBAD AZKA	L	ANNISAH, S.Pd	85	70	70	70	70	72	80	80	70	75	100	85	70
198	20	11099	9H	NANDA SAFIRA NADHIFATUL MAGHFIROH	P	ANNISAH, S.Pd	80	70	85	70	70	77	95	80	80	90	97	80	85
199	21	11100	9H	NUR MAZIDATUL ILMI	P	ANNISAH, S.Pd	100	70	98	70	85	81	95	80	70	85	100	100	98
200	22	11101	9H	NURUL SHOLIKHAH	P	ANNISAH, S.Pd	100	70	78	70	70	71	95	85	80	95	100	100	95
201	23	11102	9H	OKTAVIA PUTRI CAHYANINGYUANA	P	ANNISAH, S.Pd	100	80	78	70	80	70	95	85	75	97	89	100	99
202	24	11103	9H	RAMADHANIS FARADINA	P	ANNISAH, S.Pd	90	80	85	70	88	72	95	85	70	80	97	90	94

203	25	11104	9H	RAVITA RAHMATIKA	P	ANNISAH, S.Pd	100	75	100	70	89	80	95	85	88	95	97	100	96
204	26	11066	9H	RICKY DWI PURNOMO	L	ANNISAH, S.Pd	70	70	70	70	70	70	80	85	70	85	98	70	70
205	27	11067	9H	RISKI MAULANA	L	ANNISAH, S.Pd	90	70	70	70	70	70	80	80	75	70	85	90	70
206	28	11069	9H	SITI SHOFIA AGUSTIN	P	ANNISAH, S.Pd	80	75	90	70	90	76	95	90	90	70	97	80	98
207	29	11105	9H	SUCI RACHMAWATI	P	ANNISAH, S.Pd	75	75	85	70	88	77	95	85	80	85	97	75	89
208	30	11070	9H	UBAID JUNIAWAN A	L	ANNISAH, S.Pd	70	70	85	70	70	72	95	80	70	75	100	70	70
209	31	11142	9H	WIDDATUL FUADAH	P	ANNISAH, S.Pd	100	98	85	70	90	70	95	85	73	90	97	100	92
210	1	11036	9G	ABDALLAH FAQIH ALFAHMI	L	SITI ANISAH NAYYIROH, S.Pd	100	86	95	70	70	70	70	85	96	80	100	100	97
211	2	11072	9G	ACHMAL FIR DAN MAULANA	L	SITI ANISAH NAYYIROH, S.Pd	70	70	85	70	70	70	70	75	70	85	74	70	70
212	3	11127	9G	ACHVIVUDIN DAFFAU NUR CHALIMY	L	SITI ANISAH NAYYIROH, S.Pd	75	90	85	70	70	70	85	75	90	75	95	75	70
213	4	11073	9G	AHMAD FASHUL FUADINA	L	SITI ANISAH NAYYIROH, S.Pd	90	96	85	70	70	70	75	75	70	80	97	90	70
214	5	11074	9G	AKHMAD SAHAL GHUFRON	L	SITI ANISAH NAYYIROH, S.Pd	90	75	85	95	70	70	85	80	70	75	98	90	70
215	6	11044	9G	ALFIAN SYARIF RAMADHAN	L	SITI ANISAH NAYYIROH, S.Pd	100	80	85	70	70	70	85	75	76	80	98	100	74
216	7	11052	9G	IMAM BUKHORI	L	SITI ANISAH NAYYIROH, S.Pd	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70
217	8	11081	9G	IMAM HAKIM RAHMAN	L	SITI ANISAH NAYYIROH, S.Pd	70	85	75	95	70	70	85	85	90	80	95	70	74
218	9	11082	9G	KHABIB GHOFIR ASZY TULLAH	L	SITI ANISAH NAYYIROH, S.Pd	90	80	95	86	70	70	90	80	82	80	95	90	90
219	10	11084	9G	M. ALVIN NUR DIANSYAH	L	SITI ANISAH NAYYIROH, S.Pd	100	70	85	70	70	70	70	80	75	70	75	100	70
220	11	11085	9G	M. AZZA AINUL AZIZI	L	SITI ANISAH NAYYIROH, S.Pd	95	85	95	95	70	71	90	80	90	85	100	95	70
221	12	11086	9G	M. FATUH RAHMAN	L	SITI ANISAH NAYYIROH, S.Pd	85	98	95	70	70	70	90	75	90	80	98	85	85
222	13	11087	9G	M. HABIBULLOH ARIF	L	SITI ANISAH NAYYIROH, S.Pd	75	70	85	80	70	71	80	80	80	95	100	75	96
223	14	11053	9G	M. KHAI DAR ALI	L	SITI ANISAH NAYYIROH, S.Pd	80	95	95	70	73	71	100	80	80	85	97	80	94
224	15	11088	9G	M. MUTHOH HARUN KHULUQ	L	SITI ANISAH NAYYIROH, S.Pd	90	80	95	95	70	70	100	80	85	95	98	90	96
225	16	11054	9G	M. NAUFAL HABIBI	L	SITI ANISAH NAYYIROH, S.Pd	90	85	85	70	70	72	85	80	80	95	97	90	90
226	17	11055	9G	M. TAUFIQ AL GHOFAROH	L	SITI ANISAH NAYYIROH, S.Pd	80	70	90	70	70	70	75	75	75	85	100	80	70
227	18	11056	9G	M.ZIYAD ANSHORI	L	SITI ANISAH NAYYIROH, S.Pd	80	91	85	70	70	70	85	75	80	80	92	80	70

228	19	11060	9G	MOCHAMMAD GHAZI RAMADHIAN	L	SITI ANISAH NAYYIROH, S.Pd	90	82	80	83	70	70	80	80	80	85	98	90	70
229	20	11090	9G	MOCHAMMAD ZIDAN ALI FURQON	L	SITI ANISAH NAYYIROH, S.Pd	80	75	85	70	70	70	75	75	70	75	98	80	70
230	21	11306	9G	MUHAMMAD DANI FARHAN	L	SITI ANISAH NAYYIROH, S.Pd	90	80	85	70	83	70	90	78	90	85	100	90	99
231	22	11059	9G	MUHAMMAD FARIS SYIFAUH KHULUQI	L	SITI ANISAH NAYYIROH, S.Pd	100	85	90	90	70	71	80	80	80	75	100	100	71
232	23	11094	9G	MUHAMMAD IRFAN	L	SITI ANISAH NAYYIROH, S.Pd	100	80	95	90	72	70	90	80	85	90	100	100	89
233	24	11096	9G	MUHAMMAD RAFI CIPTANA APRILIAN	L	SITI ANISAH NAYYIROH, S.Pd	70	70	95	70	70	72	70	75	70	70	88	70	70
234	25	11097	9G	MUHAMMAD RAFID MIRZA FIRDAUS	L	SITI ANISAH NAYYIROH, S.Pd	95	78	80	83	72	71	85	75	80	90	100	95	73
235	26	11062	9G	MUHAMMAD RAHMAD FAUZI	L	SITI ANISAH NAYYIROH, S.Pd	80	70	70	70	70	70	100	75	70	70	73	80	70
236	27	11063	9G	MUHAMMAD RIZQI PERMANA	L	SITI ANISAH NAYYIROH, S.Pd	80	90	95	95	72	70	90	80	85	70	100	80	70
237	28	11319	9G	KOHARUDIN JAMIL	L	SITI ANISAH NAYYIROH, S.Pd	75	70	85	70	70	70	70	70	70	70	70	75	70
238	29	11071	9G	YUSNA FIKRI F	L	SITI ANISAH NAYYIROH, S.Pd	80	75	85	70	70	72	100	85	80	85	98	80	90
						NILAI TERTINGGI	100	98	100	95	93	92	100	95	100	100	100	100	99
						NILAI TERENDAH	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70
						NILAI RATA-RATA	81. 9	72.8	77. 2	71.9	73	73. 8	80. 2	80.2	78.9	78.5	87.4	81.9	76.6



#### Lampiran 4 Skala Self Regulated Learning

Usia : Jenis Kelamin: L / P

Status Orangtua : lengkap/ bercerai/  
wafat

Tinggal dengan : orangtua/ kos/ asrama/ .....

Petunjuk Pengisian :

Berikut ini adalah sejumlah pernyataan, dan pada setiap pernyataan terdapat lempat pilihan jawaban. Berikan tanda (√) pada kotak pilihan yang Anda anggap paling sesuai dengan keadaan yang sesungguhnya pada diri Anda.

Dibuat Pilihan jawaban dengan skala:

SS = Sangat Sesuai

TS = Tidak Sesuai

S = Sesuai

STS = Sangat Tidak Sesuai

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya membaca kembali materi pelajaran yang sudah diajarkan sebelum saya mengerjakan tugas				
2	Saya membuat catatan penting di setiap pelajaran dan mengingat catatan tersebut				
3	Setiap hari saya membaca kembali materi pelajaran yang saya dapatkan dikelas				
4	Saya mudah bosan ketika membaca ulang materi pelajaran yang sudah diajarkan				
5	saya hanya membaca kembali materi pelajaran saat ujian				
6	Saya menyimpulkan materi pelajaran dengan menggunakan kalimat saya sendiri				
7	Saya membaca materi pelajaran dan mencoba menemukan inti yang paling penting dari materi tersebut				
8	Saya akan membuat tabel/grafik/diagram untuk memudahkan saya memahami materi yang telah diajarkan				
9	Selama pelajaran berlangsung, saya sering kehilangan				

	poin penting materi yang disampaikan				
10	Saya mengingatkan pada diri sendiri bahwa saya harus belajar lebih giat lagi				
11	Saya menyakinkan pada diri sendiri bahwa saya harus belajar lebih serius lagi				
12	Saya bertanya pada diri sendiri, memastikan bahwa saya memahami materi yang telah saya pelajari				
13	Saya merasa malas mengerjakan tugas dari sekolah				
14	Ketika saya berniat mengerjakan tugas dari Guru, saya merasa kesulitan untuk melaksanakannya				
15	Saat saya tidak paham salah satu materi pelajaran, saya memilih untuk diam saja				
16	Saya mengingatkan diri sendiri tentang betapa pentingnya untuk mendapatkan nilai yang baik				
17	Saya mencoba berpikir bahwa mengerjakan tugas dari guru adalah hal yang menyenangkan				
18	Saya menyakinkan diri bahwa belajar lebih giat lagi akan memudahkan saya mendapatkan nilai yang lebih bagus				
19	Saya akan belajar lebih baik daripada teman saya				
20	Saya menyakinkan diri sendiri bahwa penting untuk mempelajari setiap materi karena akan bermanfaat di kemudian hari				
21	Saya butuh belajar lebih lama daripada teman-teman saya untuk bisa memperoleh nilai yang bagus di kelas				
22	Saya memikirkan cara untuk menyelesaikan tugas yang efektif dan menyenangkan				
23	Saya berusaha untuk menghubungkan apa yang telah dipelajari dengan pengalaman – pengalaman hidup sebelumnya				
24	Saya berusaha mengaplikasikan apa yang saya pelajari untuk mengembangkan potensi saya				
25	Apabila saya membutuhkan pertolongan mengenai materi pelajaran, saya akan bertanya kepada teman dan guru				
26	Saya mengatur waktu dengan baik saat mengerjakan tugas				
27	Ketika menghadapi materi yang sulit, saya langsung menyerah				
28	Ketika membaca materi pelajaran, saya mencoba menghubungkannya dengan materi yang sudah saya ketahui sebelumnya				
29	Saya mencoba untuk menghubungkan inti dalam materi yang saya pelajari dengan materi pelajaran				

	yang lain				
30	Saya mengatur jadwal bermain untuk memudahkan saya mengerjakan tugas sekolah				
31	Saya memiliki jadwal belajar dirumah				
32	Saya memastikan tetap membaca dan mengerjakan tugas setiap minggu				
33	Saya sulit belajar sesuai jadwal yang telah saya buat				
34	Apabila saya tidak mengerti materi pelajaran, saya langsung bertanya kepada guru				
35	Saya sering berdiskusi dengan teman untuk memudahkan saya memahami materi				
36	Saya sering meminta tambahan waktu belajar kepada guru, saat saya kesulitan memahami materi tertentu				
37	Ketika saya kesulitan dalam mengerjakan tugas, saya malu bertanya kepada siapapun				

## SKALA SELF REGULATED LEARNING

### A. Kognitif

Strategi untuk mengontrol atau meregulasi kognisi, termasuk macam- macam aktivitas kognitif dan metakognitif bahwa individu terlibat untuk mengadaptasi dan mengubah kognisi mereka. Strategi meregulasi kognisi yang meliputi:

- a. Strategi pengulangan (*rehearsal*) termasuk usaha untuk mengingat materi dengan cara mengulang terus-menerus.
  1. Saya membaca kembali materi pelajaran yang sudah diajarkan sebelum saya mengerjakan tugas (F)
  2. Saya membuat catatan penting di setiap pelajaran dan mengingat catatan tersebut (F)
  3. Setiap hari saya membaca kembali materi pelajaran yang saya dapatkan dikelas.
  4. Saya mudah bosan ketika membaca ulang materi pelajaran yang sudah diajarkan (UF)
  5. saya hanya membaca kembali materi pelajaran saat ujian (UF)
- b. Strategi elaborasi (*elaboration*) merefleksikan “*deep learning*” dengan mencoba untuk meringkas materi dengan menggunakan kalimatnya sendiri
  1. Saya menyimpulkan materi pelajaran dengan menggunakan kalimat saya sendiri
  2. Saya membaca materi pelajaran dan mencoba menemukan inti yang paling penting dari materi tersebut
  3. Saya akan membuat tabel/grafik/diagram untuk memudahkan saya memahami materi yang telah diajarkan
  4. Selama pelajaran berlangsung, saya sering kehilangan poin penting materi yang disampaikan (UF)
- c. *Mastery self-talk* adalah berpikir tentang penguasaan yang berorientasi pada tujuan, seperti memuaskan keingintahuan, menjadi lebih kompeten atau meningkatkan perasaan otonomi

1. Saya mengingatkan pada diri sendiri bahwa saya harus belajar lebih giat lagi
  2. Saya menyakinkan pada diri sendiri bahwa saya harus belajar lebih serius lagi
  3. Saya bertanya pada diri sendiri, memastikan bahwa saya memahami materi yang telah saya pelajari
  4. Saya merasa malas mengerjakan tugas dari sekolah(UF)
  5. Ketika saya berniat mengerjakan tugas dari Guru, saya merasa kesulitan untuk melaksanakannya (UF)
  6. Saat saya tidak paham salah satu materi pelajaran, saya memilih untuk diam saja(UF)
- d. *Extrinsic self-talk* adalah ketika siswa dihadapkan pada suatu keinginan untuk menyudahi proses belajar, siswa akan berpikir untuk memperoleh prestasi yang lebih tinggi atau berusaha dengan baik di kelas sebagai cara meyakinkan diri mereka untuk terus melanjutkan kegiatan belajarnya.
1. Saya mengingatkan diri sendiri tentang betapa pentingnya untuk mendapatkan nilai yang baik
  2. Saya mencoba berpikir bahwa mengerjakan tugas dari guru adalah hal yang menyenangkan
  3. Saya menyakinkan diri bahwa belajar lebih giat lagi akan memudahkan saya mendapatkan nilai yang lebih bagus.

## B. MOTIVASI

- a. *Relative ability self-talk* adalah saat siswa berpikir tentang performa khusus untuk mencapai tujuan belajar, dengan cara melakukan usaha yang lebih baik daripada orang lain supaya tetap berusaha keras
1. Saya akan belajar lebih baik daripada teman saya
  2. Saya menyakinkan diri sendiri bahwa penting untuk mempelajari setiap materi karena akan bermanfaat di kemudian hari
  3. Saya butuh belajar lebih lama daripada teman-teman saya untuk bisa memperoleh nilai yang bagus di kelas

- b. Strategi peningkatan yang relevan (*relevance enhancement*) melibatkan usaha siswa meningkatkan keterhubungan atau keberartian tugas dengan kehidupan atau minat personal yang dimiliki
  - 1. Saya memikirkan cara untuk menyelesaikan tugas yang efektif dan menyenangkan
  - 2. Saya berusaha untuk menghubungkan apa yang telah dipelajari dengan pengalaman – pengalaman hidup sebelumnya
  - 3. Saya berusaha mengaplikasikan apa yang saya pelajari untuk mengembangkan potensi saya
- c. *Effort regulation* adalah meregulasi usaha
  - 1. Ketika membaca materi pelajaran, saya mencoba menghubungkannya dengan materi yang sudah saya ketahui sebelumnya
  - 2. Saya mencoba untuk menghubungkan inti dalam materi yang saya pelajari dengan materi pelajaran yang lain
  - 3. Saya mencoba untuk menghubungkan inti dalam materi yang saya pelajari dengan materi pelajaran yang lain

### C. PERILAKU

- a. *Time/study environment* adalah siswa mengatur waktu dan tempat dengan membuat jadwal belajar untuk mempermudah proses belajar
  - 1. Saya mengatur jadwal bermain untuk memudahkan saya mengerjakan tugas sekolah
  - 2. Saya memiliki jadwal belajar dirumah
  - 3. Saya memastikan tetap membaca dan mengerjakan tugas setiap minggu
  - 4. Saya sulit belajar sesuai jadwal yang telah saya buat (UF)
- b. *Help-seeking* adalah mencoba mendapatkan bantuan dari teman sebaya, guru, dan orang dewasa
  - 1. Apabila saya tidak mengerti materi pelajaran, saya langsung bertanya kepada guru
  - 2. Saya sering berdiskusi dengan teman untuk memudahkan saya memahami materi.

3. Saya sering meminta tambahan waktu belajar kepada guru, saat saya kesulitan memahami materi tertentu
4. Ketika saya kesulitan dalam mengerjakan tugas, saya malu bertanya kepada siapapun (UF)

### Lampiran 5 Skala Kecanduan Game online

Usia : \_\_\_\_\_ Jenis Kelamin: L / P

Status Orangtua : lengkap/ bercerai/

wafat

Tinggal dengan : orangtua/ kos/ asrama/ .....

Petunjuk Pengisian :

Berikut ini adalah sejumlah pernyataan, dan pada setiap pernyataan terdapat lempat pilihan jawaban. Berikan tanda (√) pada kotak pilihan yang Anda anggap paling sesuai dengan keadaan yang sesungguhnya pada diri Anda.

Dibuat Pilihan jawaban dengan skala:

SS = Sangat Sering

TS = Tidak Sering

S = Sering

STS = Sangat Tidak Sering

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya gelisah ketika tidak bermain game online				
2	Saya enggan meninggalkan permainan game online				
3	Setiap bangun pagi hal pertama kali terpikirkan adalah game online				
4	Saya sulit berkonsentrasi dikelas karena mengingat game online				
5	Intensitas waktu bermain game online saya meningkat dari waktu ke waktu				
6	Saya lupa waktu ketika bermain game online				
7	Saya bermain game online hingga larut malam				
8	Saya selalu bermain game online setiap harinya minimal 2 jam				
9	Saya bermain game online untuk menghilangkan stress				
10	Saya merasa lebih tenang ketika bermain game online				
11	Saya merasa bosan jika satu hari saja tidak main game online				
12	Saya bisa melupakan masalah saya jika bermain game online				
13	Saya lebih suka berteman di dunia maya daripada berkumpul dengan teman – teman saya				
14	Saya menjadi tidak terlalu dekat dengan teman saya				



	karena sering bermain game online				
15	Saya jarang berkumpul dengan keluarga karena bermain game online				
16	Saya jarang berkumpul dengan tetangga karena bermain game online				
17	Saya jarang bermain dengan teman karena bermain game online				
18	Saya bermain game online sampai lupa makan				
19	Saya tidak bisa menjaga kebersihan lingkungan saya ketika bermain game online				
20	Saya tidak dapat menjaga pola makan sehat saya karena bermain game online				
21	Saya kurang tidur karena bermain game online hingga larut malam				
22	Saya jarang mandi karena keasyikan bermain game online				
23	Saya lebih memilih bermain game online seharian daripada berolahraga di hari libur				
24	Saya memilih bermain game online daripada mengerjakan tugas sekolah				
25	Saya melupakan kondisi kesehatan saya ketika bermain game online				
26	Saya malas membaca buku karena bermain game online				
27	Saya memilih game online daripada membantu orang tua				
28	Saya bermain game online sampai lupa beribadah.				

## SKALA KECANDUAN GAME ONLINE

### D. *Withdrawal*

Merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari satu hal. Yang dimaksud penarikan diri adalah seseorang yg tidak bisa menarik dirinya untuk melakukan hal lain kecuali *game online*

1. Saya gelisah ketika tidak bermain game online
2. Saya enggan meninggalkan permainan game online
3. Setiap bangun pagi hal pertama kali terpikirkan adalah game online
4. Saya sulit berkonsentrasi di kelas karena mengingat game online

### E. *Compulsion*

Merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus-menerus bermain *game online*

1. Intensitas waktu bermain game online saya meningkat dari waktu ke waktu
2. Saya lupa waktu ketika bermain game online
3. Saya bermain game online hingga larut malam
4. Saya selalu bermain game online setiap harinya minimal 2 jam

### F. *Mood Modifaication or Escape*

Melarikan diri dari berbagai masalah atau perasaan yang kurang menyenangkan

1. Saya bermain game online untuk menghilangkan stress
2. Saya merasa lebih tenang ketika bermain game online
3. saya merasa bosan jika satu hari saja tidak main game online
4. Saya bisa melupakan masalah saya jika bermain game online

### G. *Interpersonal and health-related problems*

Merupakan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu *game online* cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya terfokus pada *game online* saja. Begitu pula dengan masalah kesehatan, para pecandu *game online* kurang memperhatikan

masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang, tidak menjaga kebersihan badan dan pola makan yang teratur

a. Interaksi dengan orang lain

1. Saya lebih suka berteman di dunia maya daripada berkumpul dengan teman – teman saya
2. saya menjadi tidak terlalu dekat dengan teman saya karena sering bermain game online
3. Saya jarang berkumpul dengan keluarga karena bermain game online
4. Saya jarang berkumpul dengan tetangga karena bermain game online
5. Saya jarang bermain dengan teman karena bermain game online

b. Masalah yang berhubungan dengan kesehatan

1. Saya bermain game online sampai lupa makan
2. Saya tidak bisa menjaga kebersihan lingkungan saya ketika bermain game online
3. Saya tidak dapat menjaga pola makan sehat saya karena bermain game online
4. Saya kurang tidur karena bermain game online hingga larut malam
5. Saya jarang mandi karena keasyikan bermain game online
6. Saya lebih memilih bermain game online seharian daripada berolahraga di hari libur

H. *Tolerance*

Toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain game online. Dan kebanyakan pemain *game online* tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas

1. Saya memilih bermain game online daripada mengerjakan tugas sekolah
2. Saya melupakan kondisi kesehatan saya ketika bermain game online
3. Saya malas membaca buku karena bermain game online
4. Saya memilih game online daripada membantu orang tua
5. Saya bermain game online sampai lupa beribadah.